PIRATE EXQUIS

La pointe de la dague s'insinue difficilement entre le couvercle et le caisson du sarcophage. L'homme pousse de toutes ses forces jusqu'à ce que la lame se brise net, lui entaillant profondément la main. Le flot de sang qui jaillit de la blessure n'est rien comparé à celui des jurons lâchés par le marin exaspéré. Son complice qui s'assurait que le recoin de la cale où ils se trouvent soit bien désert se précipite vers lui.
« Par la barbe d'Erlik, veux-tu bien la fermer ? Si le capitaine nous surprend à dérober plus que notre part, nous sommes bons pour la planche. Allons, je vais t'aider à ouvrir ce maudit coffre. »
Comme ils se tournent vers l'antique cercueil, ils le trouvent déjà ouvert. Auraient-ils donc réussi ? Ils se jettent dessus dans l'espoir d'y découvrir or et pierreries mais ne trouvent que leur destin sous la forme de mains fines et blanches plongeant dans leur poitrine pour leur arracher le cœur.
Alors que la créature immortelle se relève, les fines bandelettes de tissu masquant difficilement ses formes pleines tombent au sol révélant la succube dans toute sa surnaturelle beauté. Psalmodiant dans une antique langue, elle subjugue les quelques marins arrivés là, alertés par le cris d'épouvante de leurs infortunés camarades. Comme un seul homme, ils se prosternent tous devant leur nouvelle maîtresse.

Zaporavo et Taurus aident Skuthus à se relever. Ce dernier semble avoir été pris d'un brusque malaise pendant qu'ils discutaient de la revente du trésor acquis lors de leur précédente expédition. Le capitaine pirate avait fourni la main d'œuvre et le transport jusqu'à un temple perdu au fin fond de la jungle. Le voleur, dont la corpulence masquait une agilité féline, avait guidé l'expédition à travers les souterrains piégés. Mais c'est la sorcellerie du troisième homme qui avait déjoué les protections magiques et repoussé les démons protecteurs. Voilà pourquoi les deux autres écoutent attentivement la sombre mise en garde proférée d'une voix tremblante par le nécromant.
« Ak ... Akivasha ! Les sceaux ont été brisés, elle s'est éveillée. La malédiction est sur nous !
- De quoi parles-tu vieux fou ? Taurus a du mal à masquer sa soudaine nervosité.
- Je la croyais morte mais il n'en est rien. Elle est sortie de son sarcophage. Toutefois elle doit être encore faible. Il faut l'arrêter avant qu'elle ne reprenne pleine possession de ses pouvoirs ! »
Avant qu'ils ne puissent répondre, la discussion est brusquement interrompue par des cris sur le pont principal immédiatement suivi du bruit caractéristique des épées qui s'entrechoquent. Surgissant sur le pont baigné de la lumière orangée du soleil couchant, Zaporavo contemple avec effroi le spectacle de ses hommes luttant entre eux. Ceux remontant des ponts inférieurs semblent avoir initié le combat et sont animés d'une humeur malfaisante se manifestant par des yeux révulsés et un faciès déformé par la haine. Zaporavo s'apprête à réorganiser son équipage quand il est interrompu par Skuthus qui lui agrippe le bras. Son long doigt osseux pointe vers l'occident où le disque solaire semble sombrer dans la mer.
« Lorsque l'obscurité régnera, il en sera de même pour Akivasha. »

Bavon Samli

C: Coffre T : Tonneau S : Sarcophage

Objectifs

Pirates : détruire le sarcophage avant la fin du dernier tour de jeu
Akivasha : protéger son sarcophage jusque la fin du dernier tour de jeu

Mise en place
Le scénario commence par le joueur Akivasha.
Le pion compte tour est placé sur le chiffre 10. Au début de chaque tour du joueur Akivasha, on réduit de 1 le compte tour. La partie se termine à la fin du tour 0.

Livres de Skelos
Energie pour chaque joueur : disponible 8, fatigue 2, récupération 5/tour

Événements 1
- 2 points de renfort. Les pirates arrivés en renfort peuvent immédiatement effectuer un mouvement gratuit.
- pied marin: lors du prochain test de roulis, le joueur pirate peut décider de relancer le et toutes ses figurines gagnent un bonus de +1 en résistance passive contre les dégâts du roulis.

Événements 2
- chacals canopes (hyènes): quelque soit l'endroit où ils se trouvent (sur ou en dehors du plateau), les chacals sont placés sur la zone du sarcophage et sont gratuitement activés quelque soit leur emplacement sur la rivière.
- la nuit approche: Akivasha récupère 2 PV et le pion compte tour est réduit de 1.

PIRATES	PV 4		PV 4		PV 4
AKIVASHA	PV 6				

Sorts
Skuthus : Putrescence, Flétrissement, Etourdissement
Akivasha : Rage de Bori, Réveil de Yajur, Contrôle mental

Règles spéciales

Roulis

Au début de chaque tour, lors de la progression du pion compte-tour, le joueur qui est allé le plus récemment au bord de la mer lance 1

S'il n'obtient aucune hache, rien ne se passe.
S'il obtient 1 hache, le navire roule violemment sur bâbord. Tous les barils et les coffres encore en jeu se déplacent, si possible, d'une zone sur bâbord. Pour le niveau du pont, si un déplacement sur bâbord n'est plus possible, ils passent par-dessus bord et sont retirés du jeu. Lorsqu'un baril ou un coffre entre dans une zone, il inflige aux figurines qui s'y trouvent. Il est possible de se défendre normalement contre ces dégâts.
S'il obtient 2 haches, le navire roule violemment sur tribord. Tous les barils et les coffres encore en jeu se déplacent, si possible, d'une zone sur tribord. Pour le niveau du pont, si un déplacement sur tribord n'est plus possible, ils passent par-dessus bord et sont retirés du jeu. Lorsqu'un baril ou un coffre entre dans une zone, il inflige aux figurines qui s'y trouvent. Il est possible de se défendre normalement contre ces dégâts.

Barre

Il est possible d'assigner un ordre "manipulation complexe" à une figurine (à l'exception des chacals) active dans la zone de la barre du navire. Pour cela dépensez les gemmes désirées sur la tuile en question (pas de saturation) puis considérez que toute figurine à une valeur de manipulation de type "main ".

Les gemmes sur les tuiles sont ensuite déplacées dans la zone de fatigue, en fin de tour.
Si la manipulation réussit, le compte tour est avancé ou reculé de 1 au choix du joueur.

Sarcophage

Il a une résistance passive de 2 et 10 PV.
En cas de roulis bâbord ou tribord, le sarcophage et toutes les figurines présentent sur sa zone subissent les dommages.

Changement de niveau

La zone d'escalier de la cale est considérée comme étant adjacente et ayant une ligne de vue vers la zone d'escalier du pont supérieur. La zone d'escalier de la cale est considérée comme sur-élevée par rapport aux autres zones de la cale. La zone d'escalier du pont supérieur est considérée comme sur-élevée par rapport à la zone d'escalier de la cale.
Passer d'une zone d'escalier à une autre est un déplacement normal qui permet de changer de plateau cale/pont supérieur.

Visibilité et mouvements dans la cale

Dans la cale, la visibilité est limitée aux cases adjacentes.
Une figurine présente dans la cale ne peut recevoir qu'une seule gemme de déplacement supplémentaire.

Tuile spéciale

Les pirates sous l'emprise d'Akivasha sont considérés comme des morts-vivants en ce qui concerne l'utilisation des sorts Réveil de Yajur et Putrescence.