



Au cœur de la Stygie et guidé par Conan le Cimmérien, le prêtre d'Asura nommé Hadrathus marche sur les traces du sinistre prêtre-roi qui régna sur Kuthchemes il y a de cela trois mille ans. La résurrection de ce dernier n'est pas passée inaperçue aux yeux de ceux qui surveillent l'activité du culte de Set. Car, si aujourd'hui Set n'exerce plus son emprise sur le monde comme autrefois, le retour de l'un de ses adeptes les plus fidèles et féroces pourrait annoncer l'avènement d'un nouvel âge sombre.

C'est pourquoi, les disciples d'Asura ont décidé de frapper dès qu'ils ont eu vent du retour de Thugra Khotan. Lui qui régna dans la terreur et le sang, sacrifiant des captifs par centaines à la grande gloire du Dieu-Serpent. N'étant cependant pas en mesure d'agir en nombre dans le royaume où Set est toujours vénéré et afin de mettre un terme à la menace, les disciples d'Asura ont choisi d'envoyer le meilleur d'entre eux, accompagné de Conan, un excellent pisteur doublé d'un redoutable guerrier.

C'est non loin du sanctuaire de Set de l'oasis d'Aphaka que les deux hommes retrouvent celui qui se fait désormais appeler Natohk. Après être revenu à la vie et pressé de retrouver l'usage de ses terribles pouvoirs, il s'est caché dans cet endroit reculé pour se ressourcer et préparer son retour. Malheureusement et à la grande surprise d'Hadrathus, le vil sorcier dispose déjà de suffisamment de puissance pour relever les morts, même s'il doit pour cela s'aider d'artefacts magiques.



Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent avoir détruit les 3 autels avant la fin du tour 6.



Pour gagner, l'Overlord doit faire en sorte qu'il reste en jeu au moins un autel à la fin du tour 6.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le vagabond (hache de bataille et armure de cuir),
- Hadrathus (bâton de Mitra, épée et 4 sorts : Peau d'anguille, Halo de Set, Caresse de Bel et Guérison de Mitra).

 Les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.



 L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 3 points de renfort  (cf. règles spéciales).



Natohk dispose de 2 sorts : Morsure de Set et Téléportation.



4



Règles spéciales :

Autel : lors de la mise en place, l'Overlord dispose les autels  comme indiqué sur le plan. Un Héros situé dans la même zone qu'un autel peut, en réalisant une manipulation complexe de difficulté 2, détruire l'autel (l'Overlord retire du plateau le pion Autel).

Squelettes : lorsqu'un Squelette est tué, l'Overlord couche la figurine du Squelette sur sa zone, au lieu de la retirer du plateau. La figurine n'est plus considérée comme étant en jeu, elle n'est pas prise en compte en ce qui concerne la saturation de la zone, les activations d'unités et le phénomène de gêne.

Renfort : lorsque l'Overlord utilise l'événement renfort, il bénéficie de 3 points de renfort uniquement pour faire revenir en jeu des figurines de Squelettes d'une même tuile. Pour se faire, il redresse 1 Squelette couché sur le plateau par point de renfort dépensé. Dans ce scénario, il ne pourra donc pas faire venir en renfort des Momies.

Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures. Les tentures à l'entrée de chaque hutte bloquent la ligne de vue.

Escalade : franchir les rochers  demande la compétence escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Huttes en bois : les cloisons des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.

Coffre : 3 coffres sont placés sur le plateau comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie et d'un orbe explosif.

Tony Berard