

L'antre du nécromant

N'Gora est en mission pour son clan. Le vieux chamane lui a demandé de ramener un fétiche Picte que ces derniers gardent dans un village loin dans les marais.

Manque de chance, le sorcier Skuthus s'y est installé après s'être débarrassé des Pictes qui s'y trouvaient.

A la tête de son escorte de squelettes, il arpente le marais pour tenter de contrôler la chose qui s'y cache.

N'Gora doit trouver la fétiche Picte au fond de la hutte de Skuthus avant de s'enfuir au plus vite.

Après avoir récupéré de son voyage, N'Gora attaque à la tombée de la nuit alors que les ombres recouvrent doucement le marais.



Objectifs :

- Héros : Pour gagner, le Héros doit aller chercher le fétiche qui se trouve au fond de la case du sorcier dans un coffre fermé. Il doit ensuite sortir du plateau avant d'être rattrapé par les créatures du nécromant.
- Overlord : Le sorcier doit éliminer l'intrus avant que ce dernier ne puisse s'échapper et, ainsi, ajouter un crane en haut de la pile et augmenter d'autant la puissance de Skuthus.

La partie débute par le tour du Héro et ne s'arrête qu'à la victoire de l'un ou l'autre camp.



1 Héro : N'Gora – Equipement = Lance ornementale + Bouclier tribal – Pas de gemme en zone de fatigue.

L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'énergie disponible. Il récupère 3 gemmes par tour.



Règles spéciales :

- Skuthus a 7 PV et dispose des sorts suivants :
 - Flétrissement
 - Attaque de Dagon
 - Réveil de Yajur
- Carte évènement : l'OL récupère 4 points de renforts
 - Les hyènes arrivent par le point d'entrée de N'Gora.
 - Les squelettes arrivent dans les huttes identifiées par le symbole de renfort.
- Entrée et sortie du village : La zone d'entrée est indiquée par une flèche verte, la zone de sortie du village est indiquée par une flèche verte.
- Fétiche picte : il est enfermé dans le coffre du nécromant qui ne peut s'ouvrir qu'avec une manipulation complexe (2 réussites)
- Saut : il est possible de sauter depuis les plateformes vers le pilier central pour 1 mouvement avec 1 réussite. Il est également possible de sauter depuis les passerelles pour 1 mouvement mais avec 2 réussites.
 - En cas d'échec un saut, le héros reste à sa place et subit autant d'attaques de 1 dé orange relançable qu'il y a de tentacules dans la zone autour du pilier. Pas de défense possible, que la défense passive.
- Le pilier : il est la source du pouvoir du nécromant.
 - Il lui permet de contrôler le monstre du marais : Tant que le pilier n'est pas détruit, les tentacules n'attaquent que N'Gora, les autres figurines dans la même zone que le héros ne sont pas visées.
 - Skuthus récupère 1 PV à la fin de la phase de l'overlord s'il n'a pas été activé lors de cette phase.
- Détruire le pilier de cranes : N'Gora doit aller sur la colonne où se trouvent les cranes pour s'y attaquer, les brumes qui remontent du marais empêchent toute attaque à distance.
 - Le pilier est détruit sur 2 touches d'attaques au corps à corps
- Si le pilier est détruit :
 - N'Gora récupère 4 gemmes
 - Skuthus perd 1 PV
 - Les tentacules attaquent toutes les figurines dans la même zone que N'Gora avec la compétence « Attaque circulaire » – Le héros décide qui prend les dommages.
- Coffres : un coffre est placé dans chacune des huttes, soit 5 coffres au total. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 javelots, 2 potion de soins, et 1 fétiche picte. Il faut 2 succès en manipulation pour ouvrir un coffre.

Figurines

Matériel nécessaire à minima : boîte KING+SG

- 4 Squelettes rouge – Tuile emplacement n°1
- 3 Hyènes – Tuile emplacement n°2
- 5 tentacules – Tuile emplacement n°3
- 4 Squelettes incolore – Tuile emplacement n°4 / Tuile avec la compétence « sacrifice »
- Skuthus – Tuile emplacement n°5
- Evènement – Tuile emplacement n°6

- Héros : N'Gora – Peut être remplacé par un personnage équivalent en évitant Conan (trop puissant). Le personnage devra avoir la compétence de « saut ».
 - Shevatas – Manquera un peu de puissance de frappe mais sera plus rapide.
 - Taurus – Plus faible, scénario plus difficile pour le héros.
 - Balthus – Faible en manipulation – ne pas prendre Slasher sans ajouter 2 hyènes.
 - Amboola – Moins rapide.