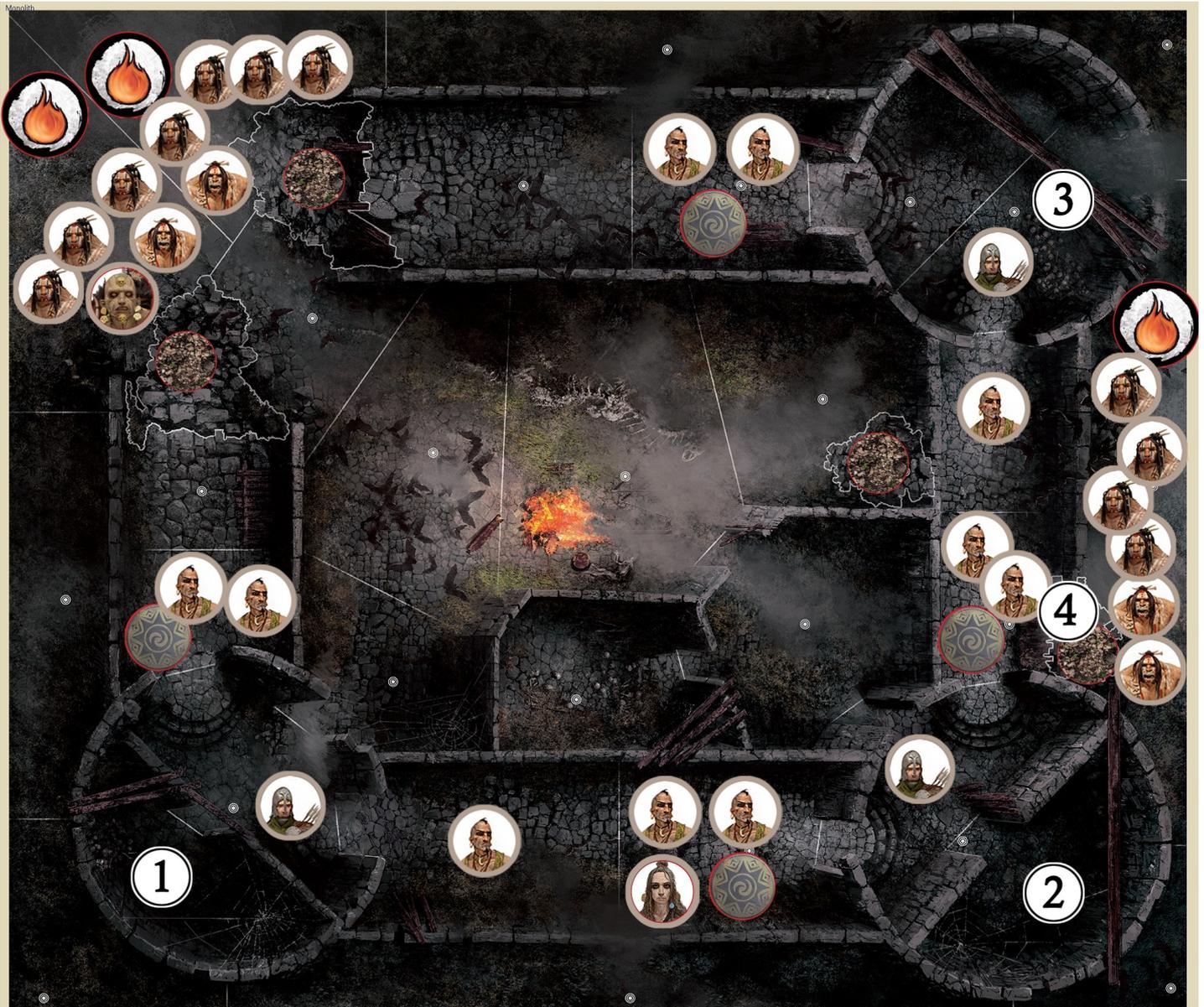


Malgré l'héroïque résistance des colons implantés au long de la Rivière Noire, les hordes pictes déferlent sur les marches de l'Aquilonie. Pendant que le gros des troupes assaillent la forteresse de Tuscelan, de petites bandes de pillards écumant la ligne des fortins, désormais en ruines, qui marquaient jadis les frontières du royaume. L'une de ces bandes, subvertie par un sorcier stygien, s'est vu désigner le fort Balsamo, où des caravaniers transportant des pierres précieuses ont cru bon de cacher leur cargaison. Désespérant de protéger le royaume, la magicienne Zelata a quant à elle réinvesti ces ruines en compagnie d'une petite troupe de paysans déterminés à ce que les vieilles tours barrant à nouveau la route aux hordes sauvages. La bataille de Fort Balsamo peut commencer...



Objectifs :

Ce scénario oppose deux Overlords : les Pictes contre les Aquiloniens. Au cours de la partie, les deux camps vont avoir l'occasion de marquer des points. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points à la fin de la partie.

Les Pictes marquent des points en ramassant des jetons trésor et en les apportant à Skuthus (voir règles spéciales). Les Aquiloniens marquent des points en contrôlant certaines zones lors des tours 5 et 10 (voir règles spéciales). En cas d'égalité, il s'agit d'un match nul.

La partie commence au tour 1. Les Pictes jouent toujours en premier. La partie s'achève au 10^e tour, à la fin du tour des Aquiloniens.

Les Pictes

Les Pictes débutent la partie avec 8 gemmes, dont 5 en zone de fatigue, et en récupèrent 3 par tour.



Skuthus bénéficie de 6 PV et des sorts Téléportation, Rage de Bori et Retour des Braves.

Les Aquiloniens

Les Aquiloniens débutent avec 8 gemmes dont 5 en zone de fatigue, et en récupère 3 par tour.



Zelata bénéficie de 6 PV et des sorts Flétrissement, Barrière mystique et Rage d'Ymir.



Les deux overlords ne disposent pas de tuile événement dans leurs Rivières respectives. À la place, les joueurs choisissent un événement lors des tours 3 à 8, de la manière suivante :

Tours 3, 5 et 7, début de la phase d'activation des Pictes, le joueur qui les contrôle choisit l'un des événements suivants :

- Skuthus peut immédiatement et gratuitement jeter un sort d'un coût égal ou inférieur à 3
- 3 chasseurs pictes peuvent immédiatement dépenser 2 points de mouvement
- les Pictes bénéficient de 4 points de renforts ; les unités réapparaissent sur les zones de renforts

Tours 4, 6 et 8, début de la phase d'activation des Aquiloniens, le joueur qui les contrôle choisit l'un des événements suivants :

- Zelata peut, immédiatement et gratuitement, jeter un sort d'un coût égal ou inférieur à 3
- 3 pirates peuvent réaliser une attaque gratuite
- les Aquiloniens bénéficient de 4 points de renforts ; les unités réapparaissent sur la même zone que Zelata (et non sur les zones de renforts)

Règles spéciales :

Les pierres précieuses : au début de la partie, mélangez et disposez face cachée 4 jetons trésor sur chaque zone 1, 2 et 3. Les jetons trésor employés sont les suivants : 4 jetons de valeur 2, 8 jetons de valeur 1.

Au cours de la partie, les Pictes n'ont le droit de consulter la valeur d'un jeton qu'à la condition que ce jeton soit sous la figurine d'un Pictes. Les Aquiloniens n'ont quant à eux pas le droit de consulter les jetons trésor faces cachées.

Ramasser, porter et jeter les pierres précieuses :

Les jetons trésor ne peuvent être ramassés que par les archers et chasseurs pictes. Il s'agit d'une action gratuite, qui n'est pas soumise à la gêne. Chaque figurine peut ramasser un jeton à la place de son attaque.

Le jeton est alors placé, toujours face cachée, sous le socle de la figurine et se déplace désormais avec elle. Il n'est pas considéré comme un objet, n'a pas de poids et ne peut être lancé. Une figurine ne peut pas transporter plus d'un jeton.

Une figurine peut également abandonner un jeton, en le laissant tomber sur sa zone ; il y est alors placé face visible.

Offrande à Skuthus : les Pictes (chasseurs et archers) peuvent apporter les jetons trésor à Skuthus. Il s'agit d'une action gratuite qui n'est pas soumise à la gêne et demande simplement que la figurine se trouve, à n'importe quel moment de son activation, sur la zone où se tient Skuthus (l'offrande peut donc être entreprise dans le même tour que celui pendant lequel la figurine a ramassé le jeton, si Skuthus est dans la même zone que celui-ci, ou si la figurine bénéficie d'un mouvement supplémentaire grâce à la dépense de gemmes). Chaque jeton transmis ainsi au sorcier stygien rapporte immédiatement à son joueur la valeur inscrite sur le jeton (lequel est alors retiré du plateau). La mort de Skuthus ne modifie pas ce score.

Tenir fort Balsamo : les zones contenant des jetons reliques correspondent à des zones dont les Aquiloniens doivent s'assurer le contrôle afin de prétendre tenir le fort.

Chacune de ces zones contrôlées par les Aquiloniens *au début de leur phase d'activation* des tours 5 et 10 rapporte 2 points au joueur qui les contrôle. Une zone est considérée comme contrôlée lorsque l'Aquilonien possède davantage de figurines sur cette zone (les égalités ne comptent donc pas comme des majorités).

La mort de Zelata ne modifie pas ce score. Le joueur qui contrôle les Aquiloniens peut employer le jeton de son choix sur le compte-tours afin de comptabiliser ses points.

La brèche : la zone d'éboulis Est (marquée 4 sur le plan) est considérée comme saturée dès qu'elle contient 3 figurines. Les attaques au corps-à-corps peuvent être faites depuis une zone adjacente, et les figurines peuvent encore y passer, mais ne peuvent plus s'y arrêter.

Lignes de vue : depuis les remparts, les figurines disposent d'une ligne de vue sur toutes les zones de la cour (bâtiments compris). De plus, du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.

Saut/Escalade depuis les remparts : sauter depuis les remparts inflige deux dés rouge de dégâts, sans défense possible et 1 dé rouge si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur les remparts est impossible.

Éboulis : entrer dans une zone d'éboulis coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.

Note de l'auteur : les caractéristiques respectives des unités font que les pertes peuvent être sévères, suivant les résultats des dés. Chaque camp possède néanmoins des moyens de retrouver des forces, à travers les événements, les Pictes bénéficiant en outre du sort Retour des Braves. La gestion de ces événements est par conséquent cruciale, tout comme celle des gemmes, dont le nombre est limité. Les Pictes veilleront notamment aux déplacements de Skuthus, point essentiel afin de marquer des points. Quant aux Aquiloniens, ils devront faire attention à préparer le contrôle de leurs « zones de score », de manière à ne pas se faire voler les points par les Pictes lors des tours 5 et 10. Le sort Barrière mystique de Zelata peut de ce point de vue être utile, tout comme pour barrer aux Pictes le chemin des pierres précieuses.