



*Orastes, ancien prêtre de Mitra banni de son ordre à cause de son goût prononcé pour la Magie noire, convoite avidement le cœur d'Ahriman. Grâce à lui, il pourra tenter de faire revivre Xaltotun d'Acheron, un puissant sorcier mort il y a plus de trois mille ans, dont il ambitionne de devenir le disciple.*

*Le cœur est dissimulé en un lieu abandonné, protégé par une magie dont il connaît les arcanes. La tâche est aisée : absorber le pouvoir émanant des lieux afin d'avoir la puissance nécessaire pour obtenir les faveurs de Xaltotun.*

*Mais c'était compter sans un rival imprévu. Un primitif hyperboréen est également sur les lieux, désirant lui aussi conquérir le cœur d'Ahriman. Les deux prétendants vont devoir se disputer cet unique cœur à prendre.*



### Objectifs:



Pour gagner, le sorcier Orastes devra éliminer son rival hyperboréen.



Pour gagner, le primitif hyperboréen devra supprimer Orastes, l'ancien prêtre de Mitra.



Chaque joueur lance . Celui qui obtient le plus de succès peut soit commencer la partie, soit choisir son camp.

Chaque Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'énergie disponible et aucune gemme en zone de fatigue. Ils récupèrent 5 gemmes par tour.



**Renfort:** 3 points de renfort

**Meneur:** le sorcier peut échanger sa tuile avec n'importe quelle autre tuile de la Rivière

**Résurrection:** le sorcier de l'Overlord peut jeter au sol une gemme de pouvoir provenant de sa zone d'Énergie disponible pour ressusciter son monstre décédé (Démon ou Golem), qui revient sur une case de renfort.

### Sorcier Orastes



7



5

Le sorcier Orastes dispose de 2 sorts: **Retour des Braves** et **Morsure de Set**.

### Primitif hyperboréen



4



3

Le primitif hyperboréen dispose de 2 sorts: **Réveil de Yajur** et **Rage de Bori**.

## Règles spéciales:

- ★ **Incantation de pouvoir:** réussir l'incantation est symbolisé par la collecte d'une gemme. C'est une manipulation **complexe** de difficulté 1. Seuls les 2 sorciers peuvent effectuer une manipulation complexe en lançant autant de que de gemmes transférées depuis la zone d'Énergie disponible vers la zone de Fatigue. En cas de réussite, la gemme ramassée est ajoutée à la zone de Fatigue de l'Overlord. Un sorcier ne peut effectuer qu'une incantation par tour. L'action fait perdre le déplacement de base.
- ★ **Puissance létale:** le premier sorcier accumulant 9 gemmes sur son livre de Skelos gagne immédiatement et définitivement le sort « **Nuage Mortel** ». Le second sorcier accumulant 9 gemmes gagne le sort « **Tempête d'Éclair** ».
- ★ **Lignes de vue:** depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour. 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/Éscalade:** il n'est pas possible de sauter ou d'escalader les murs ou les éboulis.
- ★ **Sans peur:** la compétence Horreur des monstres est sans effet.

### *Un mot de l'auteur (lecture optionnelle ;)*

Le but était de faire une proposition OL vs OL simple, sans rajouter beaucoup de règles spéciales à assimiler et gérer. Tout en essayant de garder un aspect tactique, avec des pouvoirs symétriques, comme pour une partie d'échec. Le début (mise en place des forces) sera donc assez symétrique également. Chaque sorcier pourra jouer défensif en sécurisant ses gemmes, ou offensif en tentant d'empêcher l'adversaire de prendre des gemmes (attaques de squelettes qui généreront de la gêne pour l'incantation de pouvoir), avec le risque de subir une contre-attaque sur un sorcier non défendu. Mais dès que les 2 joueurs ont accumulé suffisamment de gemmes, la différence de caractéristique/défense des sorciers et de leur monstre mènent à des tactiques différentes.

Les 2 sorciers devront utiliser leurs squelettes (avec Sacrifice) pour se protéger. Il y aura une sévère bataille d'os pour éliminer les squelettes adverses afin de pouvoir attaquer le sorcier rival. La présence des momies fera la différence (sans la relance, les chances d'un squelette d'éliminer son adversaire sont très amoindries).

Tant que les sorciers n'ont pas d'attaque de zone, ils pourront (s'ils sont prudents et pas trop malchanceux) toujours rester protégés par suffisamment de squelettes pour éviter une attaque. Mais en fin de partie (9 gemmes), les squelettes seront très vite éliminés. Les sorciers pourront alors enchaîner une double attaque (attaque de zone pour éliminer les squelette suivie de l'attaque du monstre pour blesser le sorcier rival).

Le premier bénéficiant de 9 gemmes prend un bon avantage car non seulement son attaque de zone (Nuage Mortel) lui coûte moins cher, mais surtout elle empêche les squelettes de revenir en renfort sur la case du sorcier ennemi (qui sera alors contraint de se déplacer).

#### ★ Orastes et son Démon :

Orastes est très vulnérable avec sa défense passive de 2. Il peut utiliser son Démon soit pour se protéger du Golem (grâce à Malchance du Démon, et à ses points de vie supérieurs), soit pour attaquer le sorcier. L'idéal : combiner les 2 en étant sur la case de son adversaire (mais il ne peut alors plus envoyer son attaque de zone sans se mettre en danger). Le Golem de l'adversaire étant fragile, il peut être également utile de lancer un Nuage Mortel défensif dans une zone que celui-ci serait obligé de traverser pour l'atteindre.

Quelques stats:

- ★ 9 chances sur 10 d'être blessé par le Golem, avec une blessure moyenne de 2,5 PV.
- ★ 1 chance sur 3 (hors relance) d'être blessé par une attaque de zone.

#### ★ Le primitif et son Golem: Avec sa défense passive élevée de 3 et sa compétence Malchance, il n'a (quasiment) rien à craindre des momies et encaissera mieux les dégâts de zone que son adversaire. Il doit cependant faire attention à éviter toute attaque (il pourrait mourir d'une seule attaque du Démon si son adversaire a beaucoup de chance). S'il a réussi à obtenir le Nuage Mortel, son Golem étant fragile, il devra plutôt alterner les attaques (soit Nuage Mortel, soit Golem).

Quelques stats:

- ★ 6 chances sur 10 d'être blessé par le Démon, avec une blessure moyenne de 1,25 PV (mais 1 chance sur 18 de mourir dès la 1<sup>e</sup> attaque).
- ★ 1 chance sur 10 (hors relance) d'être blessé par une attaque de zone.