



- Nous avons donc fait le même sinistre cauchemar, conclut Pélias. Taurus acquiesça, le nez dans sa chope de bière. Il entendait encore le cliquetis de cottes de mailles délabrées et le pas traînant des momies. Il frissonna, mais pas au point d'en avoir la soif coupée. Les deux compères s'étaient glissés dans l'une des alcôves de la taverne, désormais bondée, un envahissant brouhaha couvrant leurs échanges.
- Les squelettes portaient des armures de l'antique empire d'Acheron, j'en suis convaincu, poursuit le mage.
- M'étonnerait pas ! dit Taurus. J'ai dérobé la pierre dans les ruines d'un sanctuaire, à la barbe d'une troupe de mercenaires qui fouillaient activement l'endroit. Ils sont installés dans un vieux fort au sud de Shamar et accompagnés par un sorcier kushite...
- Kushite ? Si c'est bien ce que je pense, la pierre n'est que le fragment d'une amulette sacrée. Dissociés, chacun des deux éléments est sans valeur, mais réunis, ils confèrent à leur détenteur un pouvoir unique. D'après mon hypothèse, les sorciers d'Acheron auraient fondu cette amulette afin d'approcher certains monstres errant aux frontières de notre dimension... Je ne sais qui envoie ce Kushite et ses sbires, mais il n'est pas là par hasard. Surtout si le but est de mettre la main sur un artefact capable de s'immiscer dans les esprits les plus puissants.
- Un artefact rare sans doute, mais... qu'en est-il de sa valeur ?
- Elle va bien au-delà de ce que tu peux imaginer... même soûl.
- Par Bel ! Partons immédiatement et trouvons un moyen de subtiliser quelques sacs bien remplis dans ce fort à l'abandon...



Objectifs

 Pour gagner l'un des Héros doit s'emparer de l'Artefact Stygien et ressortir par où il le souhaite avant le 12e tour.

 Pour gagner l'Overlord doit empêcher les Héros de repartir avec l'Artefact Stygien.

Note de mise en place : Les figurines Ageera, capitaine, gardes bleus et rouges sont couchées sur le plateau. Préparer une tuile squelette "compétence sacrifice" pour Pélias.

* Les astérisques sur le plan correspondent aux zones éclairées (torche et braséro). Ils ne sont pas nécessaires.



La partie débute par Le tour de l'Overlord.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Pelias (bâton de mitra, dague et 3 sort(s) : Réveil de Yajur, Blocage magique, Peau de pierre) et 2 squelettes invoqués.
- Taurus (épée turanienne, dague de parade, lames de lancer)

◆ Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



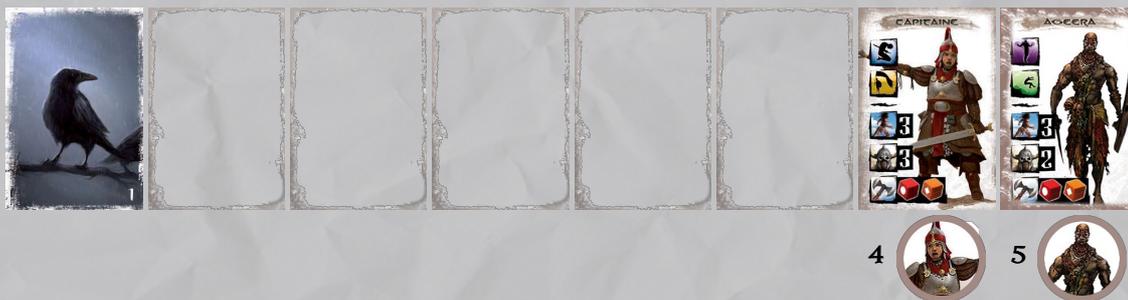
Ronde de nuit : Deux gardes oranges peuvent se déplacer d'une zone.

Nuit blanche : L'un des quatre gardes de l'équipe de jour n'arrive pas à dormir et se déplace de une à deux zones.

Coup du destin : L'Overlord peut consulter les trois premiers objets de la pioche et les replacer dans l'ordre de son choix.

Sixième sens : Événement unique : Ageera ou le Capitaine se réveille en sursaut. Sa tuile entre en jeu.

C'est la relève : Des membres de l'équipe de nuit rentrent au camp de base. 3 points de renforts parmi les unités éliminées.



Règles spéciales

Rivière de l'Overlord : au début, l'Overlord ne dispose que de la tuile événement (activable deux fois par tour) et trois gemmes. Les autres tuiles s'y ajoutent progressivement à la fin de la rivière. L'Overlord obtient 5 gemmes de plus après l'alerte.

Alerte : l'alerte est donnée dans deux cas :

- . Dès qu'un Héros ou squelette se trouve sur une zone éclairée (précisée par un ☉ sur le plan) et dans le champ de vision d'un personnage de l'Overlord éveillé qui ne succombe pas à une attaque immédiate.
- . Au début du tour 5 : Ageera se réveille suite à un pressentiment.

Les tuiles de l'Overlord entrent dans l'ordre suivant : Gardes orange uniquement, Archers, Ageera. L'Overlord ajoute 5 ◆ disponibles.

Gardes endormis : le Capitaine, les gardes rouges et bleus sont l'équipe de jour, exténués et endormis. Les tuiles entrent en jeu si un allié frappe violemment à la porte (au prix d'une gemme). Cette action n'est possible qu'une fois l'alerte donnée.

Coffres : 2 objets sont piochés pour les 4 premiers coffres. Le dernier sera vide. Ceux-ci contiennent : artefact Stygien, bouclier, cote de mailles, 2 potions de vie, 2 orbes explosifs, anneau. Crocheter un coffre ou une porte devant Ageera, le Capitaine ou les gardes endormis, nécessite deux succès supplémentaires. Un échec provoque le réveil et l'alerte immédiate.

Portes : les portes peuvent être crochétées par les Héros en réalisant une manipulation complexe de difficulté 2 et traversées sans pénalité pour l'Overlord. Une porte crochétée avec succès est retirée.

Effet de la nuit : chaque zone sur laquelle il n'y a ni brasero ni torche est plongée dans le noir ; tout personnage y évoluant est comme invisible tant que l'alerte n'est pas donnée et ne subit pas l'effet de gêne.