



« Il t'en a fallu du temps, jeune homme ! gronda Pelias.

- J'ai fait ce que j'ai pu, maugréa Taurus. Rappelle-moi pour quelle raison c'est moi qui dois enfoncer mon bras jusqu'à l'épaule dans la gueule d'un démon ?

- Parce qu'il faut maîtriser les arts magiques pour pouvoir utiliser le bâton noir, impudent ! Cesse donc de te plaindre ! J'ai ralenti l'invocation. Cela devrait nous donner assez de temps mais pas question de traîner ! »

Depuis les remparts, Thak surveillait les deux nouveaux arrivants qui s'approchaient en discutant vivement. Il avait pensé utiliser cette forteresse abandonnée comme refuge, mais deux heures auparavant, une femme accompagnée d'esclaves et d'une garde de morts-vivants avait investi les lieux. Puis le vieux maigrichon était apparu, bientôt rejoint par le gros barbu.

L'instinct primaire de l'homme-singe balança un instant entre la fuite et le combat, avant que son instinct de brute ne l'incite soudain à vouloir défendre son territoire. Il allait essayer de faire fuir tous ces intrus !



Objectifs

 Pour gagner les héros doivent réduire les points de vie de Thog à zéro et réussir le rituel de banissement avant la fin du tour 15.

 Pour gagner l'Overlord doit protéger Thog jusqu'à la fin du tour 15 ou tuer un des deux héros.



La partie débute par Le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (arbalète, armure de cuir, dague, potion de vie)
- Pelias (bâton noir, dague, potion de vie et 2 sort(s) : Téléportation, Nuage mortel)

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



L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Possession : Akivasha utilise sa magie noire pour prendre le contrôle de Thak. Jusqu'à la fin du tour l'Overlord peut utiliser Thak comme s'il le contrôlait normalement, il peut donc effectuer des relances et des déplacements supplémentaires comme pour n'importe quelle tuile de la rivière.



Règles spéciales

Thak : La tuile de Thak est posée en dehors de la Rivière. A la fin de chaque tour de l'Overlord, Thak se déplace de sa base de mouvement vers la figurine la plus proche (en ignorant les pictes ligotés). Dès qu'il se trouve dans la même zone qu'une autre figurine, il l'attaque. En cas de multiples possibilités lors du déplacement ou de l'attaque, il cible en priorité les figurines de l'Overlord (au choix de l'Overlord s'il y a plusieurs choix), puis celles des Héros (au choix des Héros s'ils sont à la même distance de Thak). Thak génère de la gêne pour toutes les autres figurines, et est gêné par toutes les autres figurines.

Sacrificiés : A chaque pilier est attaché un picté, servant de victime sacrificielles pour hâter l'avènement de Thog. Si Akivasha finit son tour sur une case contenant un chasseur picté, il est sacrifié et le compte tour avance de deux tours. Tant que tous les pictes sont sur le plateau, Thog ne peut pas sortir de la léthargie de son invocation et ne peut pas agir.

Piliers : Les piliers runiques situés aux quatre coins de la forteresse sont nécessaires au rituel d'invocation de Thog.

Seul Pelias armé du bâton noir peut détruire un pilier à l'aide d'une manipulation complexe de difficulté 3.

S'il est encore vivant, le picté qui y est attaché s'enfuit et est retiré du plateau. Chaque pilier détruit fait perdre 2 points de vie à Thog.

Le pouvoir de Mithra t'oblige ! : Le rituel de bannissement nécessite d'affaiblir Thog et d'enfoncer le fragment de pierre noire dans sa gueule afin qu'il l'avale pendant que Pelias le paralyse à l'aide du pouvoir du bâton noir. En pratique les joueurs doivent réduire les points de vie de Thog à zéro. Ensuite Pelias et Taurus, sur la même case que Thog doivent réussir chacun une manipulation complexe de difficulté 2 et Taurus recoit une blessure à chaque échec. S'ils réussissent, Thog est banni et les joueurs gagnent la partie !

Regain d'espoir : Lors de la destruction d'un pilier, les deux points de vie ôtés à Thog sont transférés aux joueurs de manière égale, soit une gemme par joueur, de la zone de blessure vers la zone d'énergie disponible.

Baron Mundus & Tetzbrich