



Après une traversée mouvementée, les deux compagnons trouvent rapidement quelques Pictes venus faire du troc avec les civilisés. A l'aide de quelques verroteries, ils apprennent que ces derniers s'apprêtent à rejoindre un rassemblement en l'honneur, non pas de Jhebbal Sag, mais d'une divinité ancienne à la recherche d'un nouveau sanctuaire. Taurus et Pelias décident alors de profiter de cette aubaine et suivent leurs traces. Chemin faisant, Pelias croit reconnaître une relique sacrée pendue au cou d'un Pict, qu'il pourrait associer à la Pierre Noire. Les Pictes sont cependant trop nombreux pour pouvoir s'en emparer. Après plusieurs jours de marche, ils arrivent à destination. La divinité de Xuthal est bel et bien là et des adorateurs de la créature diabolique convergent de toutes parts pour s'offrir à elle afin qu'elle retrouve sa puissance d'antan. « Thog l'Ancien » contemple Pelias d'un air mêlant effroi et admiration.

« La relique ! » poursuit-il à l'attention de Taurus.

« Les Pictes ont dû la placer en sécurité dans une des huttes. Si nous nous en emparons, nous avons une maigre chance de vaincre Thog. » « Compris » répondit Taurus, avec l'air grave de celui qui sait qu'il vit probablement ses dernières heures.



Objectifs:



Pour gagner, les Héros doivent tuer Thog avant que 7 Pictes lui soient sacrifiés.



Si l'Overlord réussit à sacrifier 7 Pictes à Thog, celui-ci retrouve ses pleins pouvoirs et s'échappe du Marais après avoir tué les 2 Héros. L'Overlord remporte la partie.



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (épée turannienne),
- Pelias (baton de Mitra, Guérison de Mitra, Rage de Bori, Rappel) et ses alliés Squelettes.



Tous les héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 2 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 4 gemmes par tour.



Renfort: 4 points de Renfort, avec au maximum 2 renforts Pictes par point de Renfort .

Banzaï: si un Pict est sur une zone non marécageuse adjacente à la zone de Thog et sans ennemi sur sa zone, il se jette dans la gueule de Thog. Le marqueur Sacrifice progresse d'une case.

Thog Life: si un Héros se trouve sur une case adjacente à Thog, il subit une blessure d'un tentacule (sans défense possible) et Thog regagne un Point de Vie. Un squelette sur la zone du Héros peut se sacrifier pour annuler les effets.



Placer le marqueur Sacrifice  sur la position 0 de la piste compte-tour.

Lorsque ce marqueur atteint la position 7, l'Overlord remporte la partie.



12

Règles spéciales:

- ★ **Histoire d'os:** Pelias peut transformer en squelettes les Pictes tués lors de ce tour par les Héros ou par leurs alliés au prix d'une manipulation simple par squelette ranimé (une ligne de vue n'est pas nécessaire mais Pelias doit donc être actif). Placer alors une figurine squelette à la place du Pict qui vient d'être retiré du plateau. Il ne peut pas y avoir plus de 3 squelettes sur le plateau.
- ★ **Sacrifice:** lorsque Thog tue un Pict présent sur sa zone (il l'attaque comme s'il s'agissait d'une figurine ennemie), le marqueur Sacrifice progresse d'une position sur la piste compte-tour.
- ★ **Le sens du devoir:** un squelette peut utiliser sa compétence Sacrifice non seulement pour protéger un Héros, mais également pour empêcher Thog de tuer un Pict.
- ★ **Artefact Stygien:** si Pelias est en possession de l'artefact Stygien, il peut en activer les effets au prix d'une manipulation simple. Cette puissante relique permet de réduire définitivement de 1 point la défense passive de Thog (il a donc dorénavant 2 en défense Passive) et de limiter sa défense active à 2 gemmes.
- ★ **Sortir de l'eau:** quitter une zone d'eau coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Quitter une zone d'eau pour monter directement sur une zone de bois coûte 2 points de mouvement supplémentaires (Thog ne peut donc pas sortir des 3 zones du marais).
- ★ **Saut:** il n'est pas possible de sauter la zone d'eau centrale autour de l'autel en un seul saut. Un arrêt intermédiaire sur l'autel est obligatoire.
- ★ **Coffres:** 3 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 1 Orbe explosif, 1 Potion de vie et 1 Artefact Stygien.