



Sur le chemin du retour, le débat n'eut pas de fin. Entre la convoitise de Taurus, qui comptait bien tirer profit de cette quête en revendant la relique, et la curiosité de Pelias, qui souhaitait explorer jusqu'au bout le mystère de cet artéfact désormais reconstitué, l'altercation était proche. L'influence démonique de la pierre noire semblait déjà altérer leur jugement. Leur discussion se poursuivit pendant leur bivouac nocturne, autour du feu naissant qu'ils allumèrent dans les vieilles ruines où ils s'étaient installés. Ce ne fut que lorsque l'obscurité fut totale qu'ils reconnurent enfin ce lieu, théâtre de leur morbide songe passé. Le sorcier qui avait engagé Ageera avait retrouvé leur trace, guidé par une créature liée à l'amulette et qui ne les laisserait probablement pas repartir. Le songe était-il prémonitoire ?



Objectifs

-  Pour gagner les héros doivent tuer Thog puis l'un d'eux doit fuir avec l'artéfact en sortant du plateau (nécessite un mouvement depuis n'importe quelle case du bord du plateau)
-  Pour gagner l'Overlord doit tuer le héros porteur de l'artéfact ou les deux héros



La partie débute par Le tour de l'Overlord.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (épée turanienne)
- Pelias (bâton de mitra, dague et 4 sort(s) : Téléportation, Télékinesie, Halo de Set, Main de la mort)

Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.



L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Renforts d'outre-tombe : 4 points de renfort, limité à deux figurines par zone de renfort

Concentration : L'overlord transfère jusqu'à 4 gemmes depuis sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible



Avec les sorts : Destin changeant, Etourdissement, Contrôle mental, Tempête d'éclairs



équipé de : sceptre stygien Avec les sorts : Réveil de Yajur, Rage d'Ymir, Ralentissement

Règles spéciales

Artéfact Stygien : Les héros choisissent librement qui porte l'artéfact stygien en début de partie. Cette relique immunise son porteur contre la capacité horreur de Thog.

Elle accorde également à son porteur la capacité Fascination vis-à-vis de Thog. Pour cela placer en début de partie une gemme sur l'artéfact stygien. Le porteur ne peut pas être attaqué par Thog. La gemme est retirée lorsque le porteur attaque Thog ou au début du tour 8.

Sceptre Stygien : Le sorcier Nathok possède le sceptre stygien qui lui octroie le contrôle sur Thog. Le sceptre ne lui octroie aucun dé supplémentaire lors d'une attaque au corps-à-corps.

Si le sorcier est tué, placer la carte sceptre stygien sur sa case avant de retirer sa figurine du plateau. Lorsque les héros s'emparent du sceptre. La tuile Thog la plus à gauche de la rivière est retirée du jeu.

Sous-Terrain : Les passages sous-terrain  peuvent être utilisés moyennant un surcoût de 2 points de mouvement (Thog ne peut donc pas les emprunter).

Nonoss à Thog : Thog se sert des squelettes comme cure-dent. A tout moment, s'il se trouve sur la même case qu'un squelette, celui-ci est tué.

Coffres : Chaque coffre contient deux objets (tirer deux cartes) : un javelot, 2 orbes explosives, 2 potions de vie, un arc bossonien, une arbalète, un fétiche picté