



Orastes, ancien prêtre de Mitra banni de son ordre en raison 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 doit éliminer son rival hyperboréen.



Pour gagner, le primitif hyperboréen doit 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, et ont accès aux mêmes événements.



Renfort: 3 points de renfort

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

Résurrection: l'Overlord peut jeter au sol une gemme provenant de sa zone d'Énergie disponible sur la zone du Sorcier afin de ressusciter son monstre décédé (Démon ou Golem), qui revient sur une zone 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:** seuls les 2 sorciers peuvent réaliser cette action (une fois par tour) dont la réussite permet de ramasser une gemme qui sera placée sur la zone de Fatigue du Livre de Skelos. Pour cela, le sorcier dont la tuile a été activée effectue une manipulation complexe de difficulté 1 en lançant autant de que de gemmes transférées par l'Overlord depuis la zone d'Énergie disponible vers la zone de Fatigue. L'action fait perdre le déplacement de base s'il n'est pas effectué en premier.
- ★ **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 de rempart directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.
- ★ **Saut/Escalade:** 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.