



Hadratus manque froisser le parchemin en l'orientant vers la lumière. Le texte paraît clair, mais il n'en croit pas ses yeux. Il s'agit pourtant bien là des indications astrologiques permettant de connaître enfin l'emplacement de la cité disparue d'Arko-Zil ! Après avoir plusieurs fois relu le texte, vérifié ses calculs, ouvert les entrailles d'un oiseau afin de connaître les augures, Hadratus se prend à rêver aux richesses qui doivent peupler les corridors déserts de la cité perdue. Le lendemain, il recrute un brigand. La semaine d'après les voit suivre une caravane d'Ophir qui monte lentement vers le Nord.

À la troisième lune d'Ishtar, les voici enfin devant les ruines qui luisent sinistrement au crépuscule. Les guides ont fui. Les bêtes sauvages rôdent. Hadratus repense aux malédictions censées s'abattre sur ceux qui seraient assez fous pour braver les Vieux Rois d'Hyborée. Mais il hausse les épaules, échange un regard goguenard avec son mercenaire, et tous les deux s'avancent, avides de piller les trésors qui dorment là depuis des millénaires.



### Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent faire en sorte qu'au moins l'un d'entre eux soit sorti du plateau avec au moins 4 points de trésor, à la fin du tour 9.



Pour gagner, l'Overlord doit faire en sorte d'avoir conservé sur le plateau au moins 4 points de trésor, lorsque survient l'aube et la fin du tour 9.



La partie débute par le tour des Héros.  
Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taurus (épée turanienne, bouclier).
- Hadratus (masse de Mitra et les sorts Peau d'anguille, Halo de Mitra, Caresse de Bel, Don de vie ; son halo de Mitra n'est pas activé en début de partie).

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



 L'Overlord commence avec 4 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



**Réveiller les morts !** : ajouter une unité prise parmi les groupes suivants : Squelettes 1 (5 figurines); Momies (3 figurines); Squelettes 2 (5 figurines). Le groupe est placé sur l'un des points de renfort et celui-ci est enlevé du plateau et bénéficie immédiatement d'une activation gratuite, puis sa tuile est ajoutée à la fin de la Rivière. Quand le dernier point de renfort quitte le plateau, l'overlord en place un nouveau sur l'une de deux cases à l'entrée des ruines où ont débuté les héros.



Une fois que l'événement "réveiller les morts!" a été joué 3 fois, on peut aussi utiliser les événements suivants:

**Renforts** : 4 points de renfort 

**La puissance venue des limbes** : ajouter 2 gemmes de la réserve en zone d'Énergie disponible de l'Overlord. (cet événement ne peut être joué qu'une fois).

**L'angoisse des ténèbres** : l'overlord choisit un héros, qui transfère immédiatement deux gemmes de sa zone d'Énergie disponible vers la zone de Fatigue.



le Primitif hyperboréen a les sorts suivants :

- Drain d'énergie ;
- Réveil de Yagur ;
- Contrôle mental ;
- Nuage mortel

(contre le Nuage mortel, les figurines ne peuvent employer que leur esquive ; les armes et armure n'apportent donc aucun dé de bonus).



## Règles spéciales :

**Les trésors dans les ruines** : les 8 coffres contiennent les objets suivants, qui possèdent chacun une valeur en points de trésor :  
- trésor sacré (2 points) - idole de Yag-Kosha (2 points) - couronne de Xuthal (1 point) - anneau (1 point) - artefact stygien (1 point)  
- 1 coffre vide (0 point) - 1 dague sacrificielle (0 point) - 1 potion de vie (0 point)

NB : avant le début de la partie, les cartes coffres sont mélangées et aucun des joueurs (héros comme overlord) ne doit en connaître l'ordre. Chaque objet que les héros parviendront à emporter en-dehors du plateau rapporte les points de trésor correspondant. Les coffres étant de vieux sarcophages de granit, ils ne peuvent pas être portés.

**Éboulis** : entrer dans une case d'éboulis requiert 2 points de mouvement supplémentaires (soit 3 points en tout), sauf pour les personnages disposant de la capacité Escalade, pour lesquels le surcoût est de 1 point de mouvement (soit 2 points en tout).

**Lignes de vue** : Une figurine sur l'un des remparts dispose d'une ligne de vue sur toutes les zones de la cour (bâtiments compris) et du bénéfice du surplomb , ainsi que d'une ligne de vue sur les zones des autres remparts. Une figurine dans la cour dispose d'une ligne de vue sur une zone de rempart à condition d'être sur une zone adjacente.

**Sauter des remparts** : sauter des remparts dans la cour ou à l'extérieur occasionne  de dégâts (pas de défense possible) aux figurines ne disposant pas de la compétence Saut, et  de dégâts (pas de défense possible) aux figurines disposant de la compétence Saut.

**Sortir du plateau** : les héros peuvent sortir du plateau par n'importe quelle zone adjacente au bord du plateau, par la dépense d'un point de mouvement supplémentaire. Toute sortie est définitive.

*Nicolas Texier alias Popoff*