

Solo / Coop 1-3 joueurs

L'armée des morts

Difficulté 2

Un terrible sorcier s'est enfoncé dans d'obscures catacombes, pour faire renaître à l'aide d'une cérémonie impie une armée de morts. Celle-ci se dirige vers la sortie, prête à dévaster la ville. Pour éviter le pire, les héros doivent pénétrer dans ces souterrains obscurs, récupérer les deux artefacts nécessaires à l'armée des ombres, tuer le sorcier pour s'emparer du troisième artefact, et ramener les trois reliques à la lumière du jour, condition indispensable pour leur destruction. Alors les bouches voraces vomissant les soldats maudits se refermeront à tout jamais... en espérant que peu d'entre eux aient réussi à sortir du lieu maudit pour apporter la dévastation dans la ville proche.

Carte



### Objectifs



Pour gagner, les héros doivent **avant** la fin du tour 15 :

Récupérer les deux reliques  et l'artefact Stygien.

Sortir au grand jour sur le ponton, la lumière détruit alors automatiquement les objets maudits qui tombent en poussière.

Si à ce tour là, moins de 5 squelettes sont sortis des catacombes, les héros ont gagnés.



Pour gagner, l'IA doit sortir plus de 5 squelettes par le ponton. La défaite des héros est alors immédiate, mais ils peuvent continuer pour voir leur score...

La partie débute par le tour des Héros.

La partie se joue avec trois héros, peu importe le nombre de joueur.

On peut choisir les héros avec les indications des règles solo, mais avec les compléments suivants :

+Le premier héros (guerrier) devrait avoir la compétence coup circulaire (enfin, ça vaut mieux, c'est vous qui voyez...). Il peut prendre une arme de catégorie 3 (hache de bataille par exemple). Il prend aussi l'armure de cuir. (De préférence : Conan – Conan vagabond – Conan seigneur de guerre – Constantius)

+Le deuxième héros (voleur) devrait avoir la compétence insaisissable ou grâce féline. Il prend les lames de lancer et la dague de parade (De préférence : Belit la tigresse – Shevatas – Baltus – Taurus).

+Le troisième héros (sorcier) prend les sorts halo de set et tempête d'éclair, avec une dague (De préférence : Pélias – Taramis – Zelata – Hadratus).

Cette partie a été testée avec Conan Seigneur de guerre + Shevatas + Pélias / Constantius + Balthus + Zelata / Conan vagabond + Belit tigresse + Taramis, Conan Seigneur de guerre+ Belit tigresse + Taramis)

Les Héros débutent avec 0 gemme en zone de fatigue.

Le sorcier dispose d'un sort : Flétrissement, de 8 point de vie et de l'artefact Stygien.



8



## Règles spéciales

### Livre de Skelos :

Mettre la tuile garde éternel en position 8

Pendant les tous 1 à 3, l'overlord pioche **deux** jetons pour activer les tuiles correspondantes.

Pendant les tous 4 à 6, l'overlord pioche **trois** jetons.

Pendant les tous 7 à 15, l'overlord pioche **quatre** jetons.

**Règle spéciale pour les tuiles 1 à 5 : après chaque activation**, on remplit la zone de départ de la tuile **activée** avec les figurines correspondantes :

Pour les tuiles squelettes ou scorpions, 3 figurines.

Pour les tuiles momies, 1 figurine.

Ceci sans dépasser le nombre maximum de figurine (9 squelettes épée/hache, 12 squelettes lance, 3 momies de chaque type, 9 scorpions). Les figurines ajoutées ne sont donc pas activées à ce tour, mais elles sont prêtes pour la prochaine activation....

Les figurines neutralisées pour ces tuiles retournent dans la réserve de figurine.

Les tuiles 1 à 5 ne sont **jamais neutralisées**, même s'il n'y a plus de figurine. Si elles sont activées, on ajoute juste les nouvelles figurines correspondantes en puisant dans la réserve.

Les **gardes éternels** ne sont pas activés par la rivière. Ils ne bougent pas et protègent le sorcier (sous protection). Mais si un héros est dans leur case, ils attaquent à la fin du tour de l'overlord. Ils attaquent de préférence le héros le plus fort.

Le **sorcier** ne bouge pas. Lorsqu'il est activé :

Il réactive la **dernière tuile activée**, ou la prochaine s'il est la première tuile activée.

Si un héros est dans sa case ou à une case d'écart, il l'attaque avec son sortilège **flétrissement**.

Les **momies** attaquent de préférence les héros les plus **forts**.

Les **scorpions** attaquent de préférence les héros les plus **faibles**.

Les **squelettes** suivent le **chemin le plus court** vers la sortie, en passant par la porte du haut pour les squelettes rouges. Ils attaquent s'ils le peuvent de préférence les héros les plus faibles, mais ne se déroutent pas pour cela.

Poison : Les scorpions ont la compétence poison . Permet à son possesseur d'ajouter 1 succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, s'il a obtenu au moins un succès.

Préparation :

Squelette « blanc ». Préparer en tout 9 squelettes blancs, en prenant les squelettes à hache et à épée.

Squelette rouge : Préparer en tout 12 squelettes blancs, en prenant les squelettes à lance.

Les squelettes rouge, grâce à leur lance, peuvent effectuer une **attaque à distance limitée à la case** adjacente.

Momies : préparer en tout 3 momies pour chacun des deux types.

Scorpions : préparer en tout 9 scorpions

Sortie des squelettes : Il faut un point de déplacement pour sortir du ponton. La figurine est alors retirée, elle compte pour la condition de victoire de l'IA.

Les artefacts sont des objets d'encombrement de 1.

Coffre : difficulté 2. Paquets carte : 3 potions de soin, 2 orbes explosif, 1 bâton de mitra. Deux objets au hasard par coffre.

Porte : les portes matérialisent les passages entre les deux zones de la carte. Elles sont franchies sans surcout.

Ligne de vue : On considère que les héros sont équipés de torche. Ils bénéficient d'une ligne de vue sur les cases autour de leur zone, dans la limite des lignes de vue possible. Les portes bloquent les lignes de vue.

Rappel : les figurines d'une tuile activée se déplacent une par une, et peuvent attaquer avant ou après leur mouvement. N'oubliez pas que les squelettes avec lance peuvent attaquer à distance.

Plus de difficulté :

A partir du tour 10, piocher 5 jetons...

Réduire le nombre de morts vivants pouvant sortir à 2...