

Une razzia de trop

Le roi d'Aquilonie s'est lancé dans une longue traque pour détruire la vampire Akivasha. Après l'avoir attirée hors de son palais en Stygie, il a pu l'acculer dans un vieux château en ruine. Mais celle-ci prépare une dernière cérémonie impie pour regagner en puissance. Arrivera-t-elle à l'achever alors que les troupes Aquilonniennes montent à l'assaut des ruines ?

Core, King, (dragons noirs en option)

OBJECTIF

Akivasha doit conserver au moins l'un des trois autels à la fin du tour 7, pour achever son sort de puissance. Elle pourra alors regagner suffisamment de pouvoir pour s'échapper.

PRINCIPE DU JEU

Vous allez jouer l'overlord contre des héros gérés par l'IA (de manière simplifiée).

L'overlord se joue classiquement, si ce n'est qu'il peut utiliser la règle spécifique du mode solo « Attaquants rusés », ie, il déplace et effectue ses attaques figurine par figurine.

Pour l'IA, voici le fonctionnement :

Le camp de l'Aquilonie est composé de trois héros, Pallantides, accompagnés de trois dragons noirs (ou 3 gardes bossonniens rouges si vous n'avez pas les dragons noirs), Kerim Shah, accompagné de 3 archers et le mercenaire Olgerd Vladislav, accompagné de trois gardes bossonniens.

A chaque tour, les trois héros seront activés dans cet ordre : Olgerd, Kerim Shah et Pallantides. On utilise la tuile du héros et non sa fiche pour simplifier sa gestion. Aucune gemme n'est nécessaire pour le camp Aquilonnien.

Les héros bénéficient des actions suivantes : **deux** attaques, **deux** points de mouvement pour un déplacement, les activations de leur propres alliés (chaque allié est activé une seule fois par tour). Les héros jouent pour maximiser leur avancée et donc vont tenter de minimiser la gêne de déplacement. Ils tentent de détruire en priorité les autels, puis les troupes les plus vulnérables.

Pour activer un héros, on effectue dans l'ordre les actions suivantes :

Etape 1 : Identifier les deux prochaines cases du trajet du héros.

Etape 2 : Attaquer avec le héros si possible, afin de réduire la gêne sur le chemin (max 2 attaques).

Etape 3 : Activer les alliés, en priorité pour réduire la gêne sur le chemin, soit pour se rendre sur la case finale du chemin du héros si pas de gêne.

Etape 4 : Déplacer le héros de 2 points de mouvement.

Etape 5 : Dépenser si nécessaire les attaques restantes (sans dépasser le 2 max pour l'activation du héros).

Ce qui correspond à la séquence suivante :



Si un héros est mort, ses alliés ne se déplacent plus. Ils peuvent encore faire une attaque si c'est possible.

MISE EN PLACE

La partie débute par le tour des Aquilonniens.

RÈGLES SPÉCIALES

Galvanisés : Toute unité qui attaque avec un seul Dé (Squelette, Dragon Noir), si elle obtient le maximum lors de son attaque (c'est-à-dire 2 symboles pour un Dé jaune ou orange, trois pour un Dé rouge), elle peut immédiatement lancer un Dé Jaune supplémentaire.

Détruire un autel. Une unité dans la même zone qu'un autel  peut le retirer par une attaque réussie avec au moins trois touches (défense 0 pour l'autel).

Éboulis : Entrer dans une zone d'éboulis coûte 1 point supplémentaire au lieu de 2.

Unités vulnérables : La somme « Point de Vie + Défense » indique la puissance d'une unité. L'unité la plus vulnérable est celle qui a le total le plus faible.

+++++++ tuiles Ovelord joueur, camp des sorciers ++++++

L'overlord a 8 gemme disponibles, 0 en fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Squelette avec lance. Ils disposent de la compétence allonge 

(6 max)

Sortilège :

Larmes de dagon

Possession de Set

6 points de vie

(4 max)

6 points de renfort

+++++++ tuiles héros IA, camps Aquilonnien ++++++



5 points de vie

(4 max)

3 points de vie

(3 max)

4 points de vie

(3 max)

Les tuiles sont disposés à proximités du plateau, sans utiliser le livre de Skelos.

Si vous n'avez pas les dragons noirs, remplacer par trois gardes bossoniens rouges.

