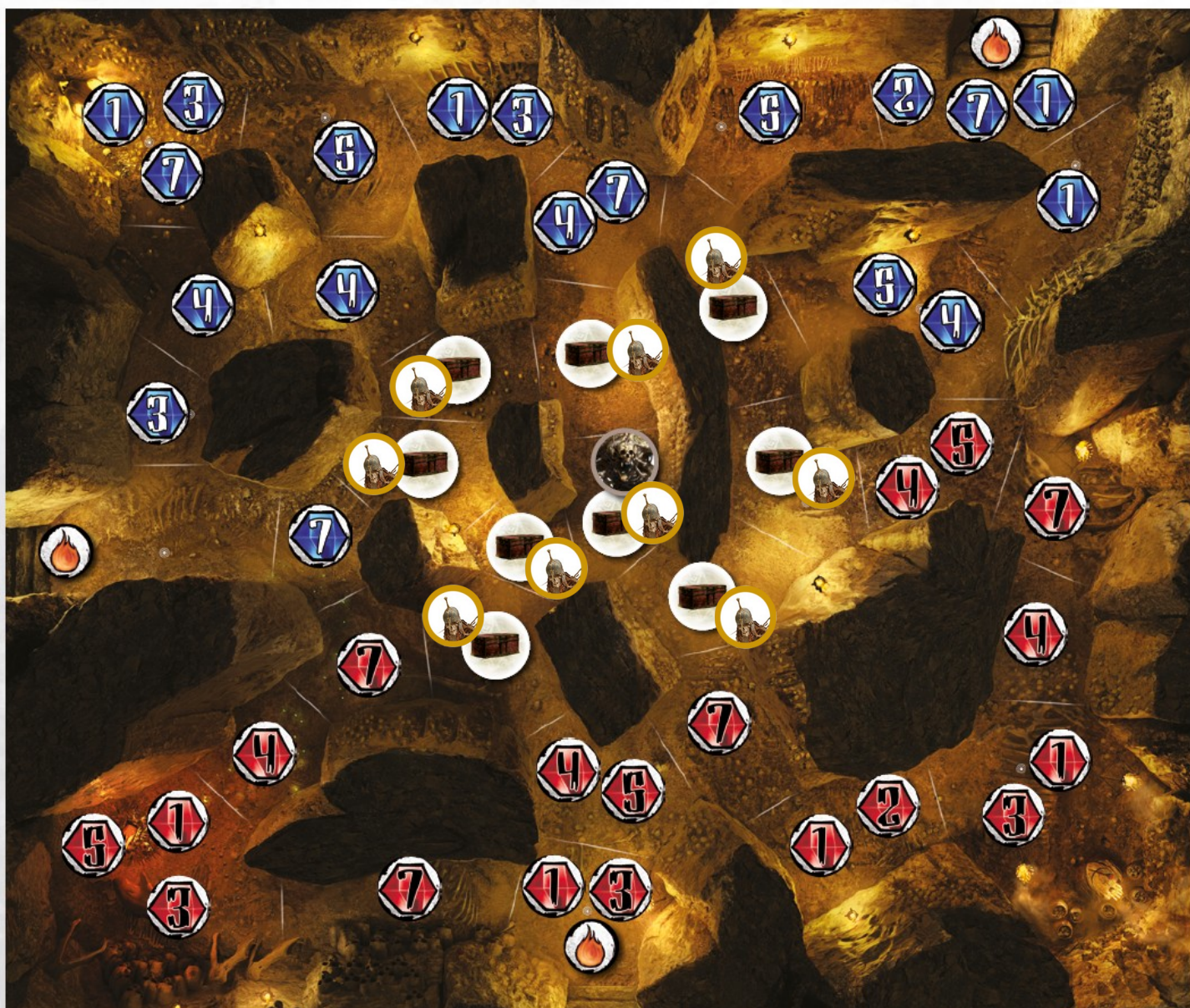


FOUILLE NÉCROLOGIQUE

A une centaine de kilomètres au sud du fleuve Styx s'étend Luxur, la capitale royale de Stygie. Ce centre névralgique du commerce de la soie attire à lui toutes sortes d'individus prêts à tout pour s'accaparer les richesses qui s'y échangent quotidiennement. La cité est ainsi tout autant connue pour ses marchés débordants d'épices, de bijoux et d'ivoire que pour ses rues étroites abritant de nombreuses tavernes mal famées.

Dans l'une d'elles, un soûlard aux yeux fous raconte à qui veut l'entendre une histoire insensée en échange de pintes. Il clame avoir découvert un tombeau rempli de trésors anciens à l'est, aux pieds des Montagnes de Feu, et affirme être le seul de son équipée à avoir survécu. Son regard se fige dans le vide lorsqu'il évoque l'horreur indicible qu'ils ont dû affronter et le massacre de ses compagnons.

Parmi les moqueries et les insultes, des mercenaires l'écoutent avec attention, chacun imaginant sa part du butin. Attisés par la soif des folles richesses que décrit le soûlard, deux expéditions se forment à la hâte et se dirigent vers le tombeau. Qui sait ce qu'ils rencontreront dans le dédale des catacombes.



Conditions de fin de partie :

Un joueur possède plus de Trésors que son adversaire à la fin du tour 8. En cas d'égalité, la partie prend fin si le Golem d'os a été tué. Si le Golem d'os n'a pas été tué, les joueurs jouent un tour supplémentaire jusqu'à ce qu'il soit tué.

Mise en place :

Ajouter une figurine squelette sur chaque zone contenant des coffres. Utiliser pour ces figurines la tuile « Mort Vivants ». Ces figurines représentent l'Armée des Ombres.


Ajouter deux coffres comme indiqués par rapport au scénario du livret.



GÉNÉRAL

Conditions de victoire : Le Général possède plus de Trésors que le Seigneur de guerre. (Voir Règle Spéciale « Égalité »)

Initiative : Le Général a l'initiative et débute la partie.

 Le Général commence avec **2 gemmes** en Zone d'Énergie disponible, **9** en Zone de Fatigue, et la tuile de Récupération indiquant une **valeur de Récupération de 5** dans son Livre de Skelos. Le Général peut choisir 1 sort parmi : Possession de Set, Porté par le vent (vs).



Sbire

4



Leader

1



Champion

3



Sbire

4



Champion

3




Sbire

4

SEIGNEUR DE GUERRE

Conditions de victoire : Le Seigneur de guerre possède plus de Trésors que le Général. (Voir Règle Spéciale « Égalité »)

 Le Seigneur de Guerre commence avec **9 gemmes** en Zone d'Énergie disponible, **2** en Zone de Fatigue, et la tuile de Récupération indiquant une **valeur de Récupération de 5** dans son Livre de Skelos. Le Seigneur de guerre peut choisir 1 sort parmi : Ralentissement, Contrôle mental.



Sbire

4



Leader

1



Champion

3



Sbire

4



Champion

3



Sbire

4




Le joueur active son Leader. Puis, il peut utiliser la règle suivante.

Le Gardien du tombeau : Le joueur réalise une activation avec le Golem d'os. Les améliorations ponctuelles ne peuvent pas être utilisées pour cette activation, ni la Règle spéciale « Récupérer un Trésor ».


Règles spéciales :

Règles du plateau : Les règles standard du plateau s'appliquent.

Trésors : Lors de la mise en place, les joueurs prennent 9 pions Trésor  qui représentent les Trésors et les placent dans les zones indiquées sur le plan.

Récupérer un Trésor : Une unité dans la même zone qu'un Trésor peut remplacer son action d'Attaque pour le récupérer. Le joueur effectue une manipulation complexe de difficulté 1, soumise à la gêne, en lançant  (Relance possible). S'il réussit, le Trésor est placé sous le socle de sa figurine. S'il obtient 0 succès, il n'a pas pu récupérer le coffre, et l'unité déclenche un piège. Elle subit alors une attaque de 2 succès contre laquelle elle ne peut utiliser que sa Défense passive. Les compétences et améliorations ponctuelles ne peuvent pas être utilisées. Une unité ne peut posséder qu'un Trésor à la fois.

Déplacer un Trésor : Une unité qui possède un Trésor peut se déplacer avec. Elle peut déposer le Trésor dans une zone lors de son mouvement, sans l'interrompre. Le Trésor peut alors être récupéré par une autre unité en utilisant la règle « Récupérer un Trésor ».

S'enfuir avec un Trésor : Une unité possédant un Trésor peut sortir du plateau en effectuant un mouvement normal à partir d'une zone avec un pion . Le joueur contrôlant cette unité possède maintenant ce Trésor.

Golem d'os : En début de partie, la figurine du Golem d'os est placée dans la zone indiquée sur le plan et sa tuile est posée entre les joueurs. Le Golem d'os a 4 points de vie. Les améliorations ponctuelles ne peuvent pas être utilisées.

Égalité : En cas d'égalité à la fin du tour 8, le joueur ayant tué le Golem d'os remporte la partie. Si le Golem d'os est encore vivant, les mercenaires n'ont plus le temps de voler les trésors, ils doivent maintenant le vaincre. Le joueur qui tue le Golem d'os remporte la partie.

Armée des Ombres : A chaque tour de joueur, avant sa phase d'Activation, le joueur doit activer tous les squelettes présents dans une zone où il a des unités. Il effectue uniquement une action d'attaque contre ses propres troupes. Les améliorations ponctuelles ne peuvent pas être utilisées. Ces figurines sont prises en compte pour la saturation de zone et dans le phénomène de gêne comme étant des adversaires pour les deux joueurs.



Manu Écochet 15