



Le Khauran est attaqué par une forte troupe d'envahisseurs orientaux. Nul ne connaît leur motivation, mais les villages qui tombent les uns après les autres sont réduits en cendre après leur conquête. La ville même de Khauran est menacée, et le dernier rempart contre la déferlante ennemie est un village situé sur une rivière barrant le passage. Taramis, reine de Khauran, pense pouvoir infliger de lourdes pertes aux orientaux si ceux-ci tentent de traverser par les ponts. Accompagnée de son fidèle capitaine, elle dirige elle-même la défense du village. Mais elle devra tenir bon contre ces ennemis fanatiques qui lancent des vagues suicidaires jusqu'à écraser les défenseurs.

Deuxième vague :



Troisième vague :



Objectifs

 Pour gagner les héros doivent résister aux trois vagues d'assaut et conserver le contrôle d'au moins un drapeau (relique) à l'issue du tour 15.

 L'Overlord doit prendre le contrôle du village en prenant possession des 5 drapeaux (reliques). Pour cela, il suffit qu'un seul de ses hommes soit dans la pièce d'une relique, sans aucun héros ou alliés des héros. Le jeton est alors automatiquement défaussé. Les chiens ne peuvent pas prendre possession d'un drapeau.

Note d'installation :

- ❶ Dans l'armurerie, deux javelots et un orbe explosif.
- ❷ Dans cette pièce, deux potions de soin et un orbe explosif.
- ❸ Dans cette pièce, une potion de soin.



La partie débute par Le tour de l'Overlord.
Nous vous suggérons d'utiliser :

- Taramis (dague sacrificielle, arc zingaréen, bâton noir et 3 sort(s) : Oeil de Faucon, Peau d'anguille, Rage d'Ymir)
- Contantius (masse tribale, armure de cuir)

◆ Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Kamikaze : Cet évènement permet à l'Overlord d'activer gratuitement la dernière tuile de la rivière.

Sonner la retraite : L'Overlord peut sonner la retraite de la vague en cours. Il retire alors toutes les figurines et les tuiles de la rivière. Il prépare l'entrée de la vague suivante pour son prochain tour. Les héros pourront à leur tour préparer leur défense.



5



Avec les sorts : Khitai - Brasier

Règles spéciales

Les trois vagues : L'assaut est composé de trois vagues. La vague suivante n'apparaît qu'une fois toutes les troupes de l'Overlord de la vague précédente hors jeu. Le tour suivant, la nouvelle vague apparaît par les flèches vertes, l'entrée sur la carte coûte un point de déplacement. Les tuiles nécessaires sont ajoutées dans l'ordre initial de la rivière.

Deuxième vague :

4 javeliniers, 4 gardes d'honneur, 2 chiens de fo, pas de gardes Khitan. Ajout de 2 ◆ disponibles pour l'Overlord.

Troisième vague :

3 javeliniers, 4 gardes d'honneur, 4 chiens de fo, Shuang Mian. Ajout de 2 ◆ disponibles pour l'Overlord.

Taramis magicienne : Taramis n'est pas réellement une magicienne. Mais c'est une souveraine éclairée. Les sorts qu'elle possède représente sa capacité à galvaniser ses troupes.

Les troupes de Taramis : Pour chaque gemme engagée par la compétence commandement, Taramis peut activer DEUX gardes ou DEUX archers (sans panacher).

Pirogues : les zones d'eau avec pirogues sont considérées comme des zones normales pour le mouvement.

Saut : un personnage ayant la compétence Saut peut franchir les zones marquées sur le plan par 2. Si un héros échoue dans sa tentative de saut, son mouvement est perdu et il reste sur la zone de départ du saut.

Ponts : Les trois ponts peuvent chacun contenir trois figurines maximum.

Remplacement Taramis : Taramis peut être remplacée par Belit. Elle conserve les sorts de Taramis, qui sont considérés comme des compétences liées à son statut de reine (et activable par des gemmes), et non comme un véritable exercice de la magie.