3 Le cauchemar éveillé

Se lançant à la poursuite du marchand afin de lui reprendre la bâton sacré, Bêlit tombe dans une embuscade et est remise au Sorcier Noir pour être sacrifiée à Thog. Ne voyant pas leur amie revenir, Taurus et Pelias s'inquiètent et décident de partir à sa recherche lorsque, tout à coup, Pelias a une vision de la jeune femme, enchaînée sur l'autel sacrificiel d'un ancien village lacustre perdu au beau milieu d'un marais nauséabond.

- "Vite, Taurus, je sais où se trouve Bêlit, s'écria Pelias, il n'y a pas un instant à perdre !"

Quelques heures plus tard, les deux Héros se retrouvent devant le village et voient Bêlit, enchaînée, nue et insconsciente sur l'autel sacrificiel, le Sorcier Noir se trouvant à ses côtés, psalmodiant son rituel impie.

- "Trop tard, se lamenta Pelias, l'invocation est trop avancée pour être interrompue mais en libérant notre amie, la créature devrait être moins puissante."

Rassemblant leur courage et leur force, Taurus et Pelias, se jetent sur le ponton, bien décidés à libérer leur amie et à renvoyer l'abomination dans les profondeurs des enfers qu'elle n'aurait jamais dû quitter.

Objectifs

Pour gagner les Héros doivent éliminer Thog avant la fin du tour 10.

Pour gagner l'Overlord doit garder Thog vivant à la fin du tour 10 ou tuer les Héros.

La partie débute par Le tour de l'Overlord.

Nous vous suggerons d'utiliser :

- Pelias (Epée, Potion de vie et 4 sort(s) : Flétrissement, Guérison de Mitra, Nuage mortel, Putrescence)
- Taurus (Epée Turanienne, Armure de cuir, Potion de vie)

Tous les Héros commencent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.

L'overlord commence avec 12 gemmes en zone d'énergie disponible et 6 en zone de fatigue. Il récupère 4 gemmes par tour.

Evénements

Renfort : 4 points de renforts.

Sacrifice rituel : Si aucun Héros n'est présent sur sa zone, le sorcier se déplace gratuitement sur le ponton en pierres de son choix et utilise 2 Gemmes pour sacrifier les 3 Momies bleues. Le temps d'invocation de Thog est réduit d'1 Tour. Cet événement ne peut être réalisé qu'une seule fois par partie.

4

équipé de : Dague sacrificielle, Artefact Stygien

Avec les sorts : Drain d'énergie, Morsure de Set

Règles spéciales

Sortir de l'eau : Quitter une zone d'eau coûte 1 point de mouvement supplémentaire. Quitter une zone d'eau pour monter directement sur une zone de bois coûte 2 points de mouvement supplémentaires.

Saut : La difficulté de chaque saut est indiquée sur le plan. Il n'est pas possible de sauter la zone d'eau centrale autour de l'autel en un seul saut. Un arrêt intermédiaire sur l'autel est obligatoire.

Artefact Stygien : L'Artefact Stygien protège de la compétence Horreur de Thog. Dès que le Sorcier est tué, un Héros peut le ramasser et s'en équiper pour bénéficier du bonus.

Dague sacrificielle : Le Sorcier Noir possède une dague sacrificielle (les dés apportés par l'arme s'ajoutent à ceux de la tuile).

Bêlit : Bêlit est enchaînée sur l'autel et ne compte pas pour le phénomène de gêne. Pour la libérer, un Héros doit être sur sa zone et effectuer une manipulation complexe de difficulté 3 (Taurus peut utiliser sa compétence Crochetage). S'il réussit, elle s'enfuit.

Invocation de Thog : Thog entre en jeu au début du Tour 5 sur l'autel. Mettez sa tuile (compétence Intangible) en position 3 de la Rivière. Si Bêlit n'a pas été délivrée, Thog a 7 PV (retirez la figurine de Bêlit). Si elle a été délivrée avant l'invocation, Thog n'a que 5 PV. La zone de l'autel est détruite et ne forme désormais qu'une seule zone avec le marécage.

Momies bleues : Les 3 Momies bleues ne peuvent ni attaquer ni être attaquées, sont immobiles, ne bloquent pas le passage, ne comptent pas pour le phénomène de gêne et il n'est pas possible de rester dans leur zone respective.

Coffres : 3 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 1 arc bossonien, 1 potion de vie et 1 coffre vide.

Pierre Rousseil (Pipsire) et Anthony Teixeira Da Costa (teik)