



Thog avait commencé à tuer. Chaque nuit, son ombre indéchiffrable faisait disparaître une proie. Le démon agissait sur commande, aucun lieu ne lui était interdit. Seul rescapé de la famille royale, le Prince avait échappé de justesse à son étroite fatale.

Dans son esprit résonnaient encore les paroles prononcées par le Prêtre d'Erlik, avant qu'il ne soit emporté à son tour par le diable. "Le bâton de cette Sorcière qui a juré la perte de votre lignée permet autant d'appeler l'Insatiable que de le contraindre. Une fois cette harpie tuée, ramenez-moi l'objet. Séparé en trois morceaux, il sera caché dans différents temples. Ainsi, son pouvoir ne sera plus à craindre".

L'Insatiable n'était donc que l'instrument d'une vengeance. Le défunt Shah, son père, avait fait tuer et exécuter d'horrible façon sa propre fille et son astronome, le fils de la Sorcière. Les amants s'étaient épris en secret, ils avaient été surpris dans leur couche, acte impardonnable.

La mère du supplicié avait quitté son marais pour assister à la fin de son fils. Après que les restes des malheureux aient été jetés aux chiens, la Sorcière avait maudit le monarque, sa famille et les grands de Turan, leur prédisant un sort funeste avant de retourner à son cloaque sous les quolibets.

Animées d'une sombre détermination, insensibles aux miasmes du marais, deux silhouettes s'avancent vers les ruines sinistres, refuge de la Sorcière. Nerveux, le Prince au regard cruel encoche à son arc la flèche destinée à percer le cœur de la Vieille. Le devançant, son robuste compagnon n'est autre que le capitaine de la garde, son âme damnée.

Par Tarim! Bientôt, ils en auraient finis avec la Sorcière et ses charmes.



Objectifs



Pour gagner le Prince et son capitaine doivent tuer la Sorcière avant la fin du tour 10.



Pour gagner l'Overlord doit tuer les deux Héros ou maintenir en vie la Sorcière jusqu'à la fin du tour 10, Thog répondra alors à son invocation et dévorera les Héros.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Olgerd Vladislav (hache de bataille, armure de cuir, elixir)
- Kerimshah (épée turanienne, arc zingaréen, plastron zingaréen, potion de vie)

◆ Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Feux follets : La Sorcière est la gardienne des âmes en peine de ceux qui ont perdu la vie dans les marais. L'Overlord peut déplacer jusqu'à 2 pions de Renfort 🔥 qui symbolisent les feux follets de 1 ou 2 zones. Les feux follets possèdent la compétence Intangible. Un Héros se trouvant dans la même zone qu'un feu follet est soumis à l'effet de la compétence Malchance.

Âmes alliées : 3 points de Renfort 🔥.

L'ire des morts : Si la figurine du Golem d'os n'est pas présente sur le plateau, un pion de Renfort 🔥 peut être retiré pour mettre en jeu un Golem d'os dans la zone où se trouvait le pion. La tuile correspondante est placée au début de la Rivière. Le Golem d'os a 3 points de vie.



◆ équipé de : bâton noir Avec les sorts : Halo de Mitra, Barrière des Vents, Réveil de Yajur, Morsure de Set La Sorcière arrive en jeu avec le sort Halo de Mitra activé.

Règles spéciales

La créature du marais : Lors de la première phase d'activation de l'Overlord, la figurine du Démon des marais doit être placée par l'Overlord sur la zone d'eau de son choix.

Inéluçables : La compétence Tir précis est inefficace contre le Golem d'os et les squelettes.

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. Ces restrictions ne s'appliquent pas au Démon des marais.

Saut : 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. La difficulté des sauts est de 1.

Huttes en bois : les cloisons des Huttes en bois peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.

Élixir de lotus d'or : un Héros actif peut boire l'Élixir et ignorer les effets des compétences Horreur et Malchance jusqu'à la prochaine phase d'entretien des Héros. Une fois utilisée la carte est défaussée.