



"Le royaume d'Aquilonie est menacé. Un ancien grand prêtre de Mitra, déchu et banni pour avoir utilisé des savoirs impies contenus dans le livre de Skellos, cherche à se venger du roi Numedides et du culte de Mitra en déchaînant ses pouvoirs maléfiques contre eux. Installé dans les ruines d'une ancienne forteresse, le puissant sorcier ourdit son sinistre plan avec l'aide d'adeptes serviles à qui il a enseigné la nécromancie. En levant une armée de morts, il espère bien punir ceux qui l'ont autrefois condamné. Le rituel a mettre en oeuvre est cependant long et complexe, et la rumeur que des événements étranges se déroulent dans les collines situées aux pieds du Mont Golimara ne tarde pas à parvenir jusqu'à Tarantia, capitale du royaume.

Les habitants de la région parlent de lueurs étranges et de sons lugubres émanant des entrailles de la forteresse. Certains parlent même de morts qui marchent! afin d'en avoir le coeur net et de pouvoir agir en conséquence, le roi décide de dépêcher surplace son meilleur soldat, le Général Conan. Un Cimmérien coriace, excellent éclaireur et à même de pouvoir analyser la situation rapidement et efficacement.

Privilégiant une approche discrète, Conan choisit de se rendre dans les collines à la tête d'un petit contingent formé de son compagnon Amboola, ainsi que de deux mercenaires. Cependant lorsque le groupe arrive sur les lieux, il est trop tard; le rituel touche à son terme et un flot de mort vivants a déjà envahis les lieux. Il est temps de faire parler l'acier."



## Objectifs



Pour gagner les héros doivent abattre au moins deux nécromanciens (symbolisés par le pion relique) et le sorcier avant la fin du tour 9.



Pour gagner le sorcier de l'Overlord doit survivre jusqu'à la fin du tour 9 afin de lever son armée de guerriers mort-vivants. L'Overlord gagne également s'il tue les deux héros.



La partie débute par Le tour des Héros

Nous vous suggérons d'utiliser :

- \* Conan le Général (Epée, Cotte de mailles)
- \* Amboola (Dague de parade, Armure de cuir, Javelot)

◆ Tous les Héros commencent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue..



◆ L'overlord commence avec 7 gemmes en zone d'énergie disponible et 2 en zone de fatigue. Il récupère 4 gemmes par tour..



## Evénements

Levez-vous soldats! Sortez de terre et accomplissez notre volonté!:

A chaque activation de la tuile événement 1 et 2, les nécromanciens encore en vie (symbolisé par le pion de relique) ressuscitent l'un des nombreux soldats morts à l'intérieur du fortin. Pour chaque nécromancien l'overlord lance un . 1 touche invoque un squelette faible (sans armure, ni sacrifice) ; 2 touches font apparaître une momie (2 armure passive) sur la zone du nécromancien; 0 touche ne fait rien apparaître.  
Les morts-vivants invoqués ne sont pas forcément ceux perdus par l'overlord. Ils ne sont pas symbolisés par une tuile et il n'y a pas de limite à leurs invocations.

Une fois par tour, après avoir activé une tuile, l'Overlord peut dépenser une gemme pour activer les squelettes invoqués par cet événement ou, il peut dépenser deux gemmes pour activer les momies et les squelettes créés par cet événement.

Sacrifiez vous fidèles ! De vos os émergera notre puissant gardien!:

Cet évènement ne peut-être activé qu'une fois par la tuile événement N°2 et si aucune autre tuile n'a été activé ce tour-ci. L'activation de cette tuile déclenche le premier évènement et celui-ci (le premier évènement s'active, puis le second, dans cet ordre). Le sorcier sacrifie deux nécromanciens. Alors, des restes sanglants émerge un golem d'os. L'overlord place le golem, qui possède 6 points de vie, sur une des deux zones où se trouvaient les sacrifiés. Sa tuile est alors activé et remplace celle de l'évènement deux sur le livre de skellos (cette activation compte comme la seconde tuile du tour).



Commence avec 4 points de vie

Avec les sorts : Halo de Set, Rage de Bori

le halo de set du sorcier est activé dès le début de la partie. Il se désactive lorsque l'overlord active la tuile du sorcier pour la première fois.



Commence avec 6 points de vie

## Règles spéciales

Saut/Escalade : Sauter depuis un rempart inflige  sans défense possible.

Eboulis : Emprunter un éboulis engendre un surcoût de un point de mouvement. Descendre un éboulis ne consomme aucune gemme supplémentaire.

Portes : Les portes sont verrouillées et nécessitent deux symboles pour les ouvrir. La porte rouge est condamnée, ni les héros ni les troupes de l'overlord ne peuvent la franchir. Les monstres ouvrent les portes et les verrouillent derrière leurs passages.

Coffres : Cinq coffres sont placés sur le plateau comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes équipements est composé de 2 potions de vie, 2 orbes explosives et d'1 bouclier.

Nécromanciens : Tuer un nécromancien nécessite une manipulation simple et peut être effectué par les héros mais aussi les gardes. Les nécromanciens sont trop occupés à accomplir le rituel pour se défendre. Les nécromanciens sacrifiés ne comptent pas pour l'objectif. Les nécromanciens sont protégés des attaques à distance par une barrière magique qui contre les projectiles. Les nécromanciens ne bougent pas car ils sont occupés à préparer le rituel.

Garde et archer : Le garde appartient au deux héros et peut être activé chacun par l'un des deux héros, mais seulement une fois par tour. De même pour l'archer. L'archer ne peut tuer un nécromancien à distance à cause de la barrière magique, mais peut tout à fait le faire au corps à corps en effectuant une manipulation simple.

*Jules Fabry alias Eldorakin*