

## Assaut sur le château du nécromant



### Gagner la partie:

Si le sorcier de guerre meurt et qu'un héros emporte le livre de sorts en dehors de la carte, les héros gagnent la partie. A la fin du tour 12, ou si tous les héros sont morts, l'overlord gagne la partie.

La partie débute par le tour de l'overlord. Les héros et le sorcier de guerre commencent aux emplacements indiqués par la mise en place.

### Les 4 personnages suivants composent le groupe de héros :

Conan seigneur de guerre (hache de bataille, armure de cuir)

Zelata (dague sacrificielle et les sorts peau de pierre, peau d'Eel, caresse de Bel) et le loup de Zelata

Balthus (Arc bossonien)

Taurus (Kriss, armure de cuir, bouclier)

Une fois positionnés, les héros placent 5 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord débute avec 14 gemmes en zone de fatigue, et récupère 7 gemmes par tour.

Le sorcier de guerre a 8 points de vie et dispose des sorts flétrissement, nuée pestilentielle et barrière mystique.

### Effets de la tuile évènement :

Golem d'os : à partir du tour 4 (inclus), et si le sorcier de guerre est toujours en vie, l'overlord peut invoquer un golem d'os (10 points de vie) dans n'importe quelle zone avec laquelle le sorcier de guerre dispose d'une ligne de vue. La tuile du golem d'os est placée à la fin de la rivière.

Nécromancie : si le livre de sorts n'est pas en possession d'un héros, l'overlord peut faire venir en renfort une figurine de chaque tuile squelettes et momies (jusqu'à un maximum de 5 figurines par tuile sur le plateau). Ces figurines peuvent être placées dans n'importe quelle zone avec laquelle le sorcier de guerre dispose d'une ligne de vue, ou bien celle où se trouve le livre de sorts.

Mort-vivants : Chaque figurine d'une tuile momies ou squelettes peut se déplacer et attaquer.

### Règles spéciales :

Portes : les portes sont fermées à clé et nécessitent une manipulation complexe de la part des héros avec 2 succès pour être ouvertes, à l'exception de la porte de la pièce numérotée 1 sur le plan (elle contient le livre de sorts), qui peut seulement être ouverte avec la clé (à récupérer dans un coffre).

Livre de sorts : il se trouve dans la pièce numérotée 1 sur le plan.

Coffres : Le paquet de cartes contient 2 potions de vie, un orbe explosif, un coffre vide, une clé et une hache.

Sauter depuis les murs : un personnage peut se déplacer à travers le parapet d'une zone de mur vers une zone de sol comme s'il s'agissait d'une frontière normale entre deux zones. Le personnage lance 2 dés rouges (1 seul s'il possède la compétence saut) pour déterminer les dégâts de la chute.