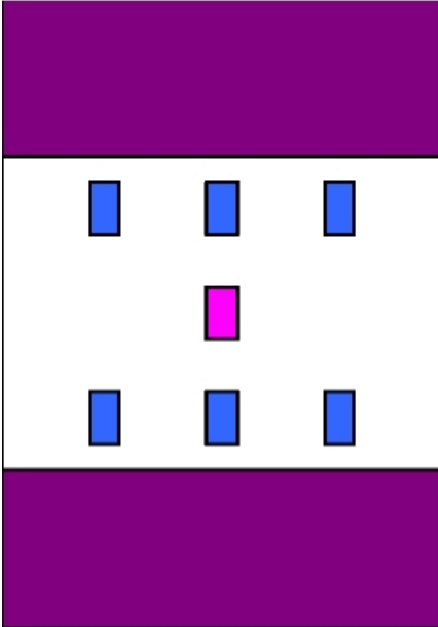


L'amulette d'effroi.

*Un petit cimetière lugubre & délabré dans un recoin perdu & oublié d'Aarklash Le mausolée du héros maudit d'une époque révolue
Un inestimable trésor qui ne demande qu'à être volé Mais les morts n'ont pas encore trouvé le repos sur cette terre maudite & le
trésor est jalousement gardé.*



Situation.

Décors de scénario :

Attention ! Ce scénario nécessite un nombre variable d'éléments selon le format de la partie.

Des décors de scénario représentant 2 tombes, plus 2 pour chaque tranche (même incomplète) de 200PA.

Un nombre égal de figurines sur socle d'infanterie pour représenter les Zombies antiques.

Exemple : Une partie en 400PA nécessite 6 tombes & 6 Zombies antiques.

Un décor de scénario représentant la tombe du Héros oublié.

Une figurine sur socle d'infanterie pour représenter le Héros oublié.

La tombe du Héros oublié est placée au centre de la table. Les autres tombes sont placées alternativement par chaque joueur. La tombe du Héros oublié (RES=6, 4 PS, « Immunité/tir ») est représentée par une carte de Confrontation. Le seul moyen de la casser est donc le corps à corps. Elle est considérée comme ayant 5cm de haut (grande taille) & est infranchissable tant qu'elle n'a pas été détruite (elle devient alors du terrain Encombré). Elle ne peut pas être attaquée (de quelque façon que ce soit) tant que les autres tombes n'ont pas été détruites.

Les autres tombes (RES=3, 4 PS, « Immunité/tir ») sont aussi représentées par une carte de Confrontation (chacune). Le seul moyen de casser une tombe est donc le corps à corps Elle sont considérées comme ayant 2cm de haut (petite taille) & sont infranchissables tant qu'elles n'ont pas été détruites (elles deviennent alors du terrain Encombré).

Élément mobile : Un marqueur amulette est placé à la mort du Héros oublié.

Règles spéciales :

Quand une tombe est détruite, un Zombie antique est immédiatement placé sur la tombe au contact du combattant qui a cassé la tombe et de façon à n'engager qu'un seul adversaire. Effectuer les éventuels tests de peur nécessaires, puis le corps à corps est résolu immédiatement - malgré le fait que le combattant ait combattu un élément de décor. Seul le Zombie antique peut poursuivre (éventuellement) après ce combat.

Une fois la dernière tombe annexe ouverte, on peut alors casser la tombe centrale. Le Héros oublié sort selon la même procédure que les Zombies antiques.

Les Zombies antiques & le Héros oublié sont des combattants neutres non personnages (voir les règles génériques). Quand le Héros oublié meurt, il laisse une amulette qui suit les règles de prise (« Prise/1 »).

Zombie antique :

7,5 - 1 - 4/7 - 3/8 - -5/-

Mort-vivant, Régénération/5, Acharné Spécial Indépendant Taille normale Socle d'infanterie 25PA.

Héros oublié :

10 - 4 - 7/12 - 5/10 - -8/ -

Mort-vivant, Régénération/5, Dur à cuire, Acharné Champion Spécial Indépendant Taille normale Socle d'infanterie 90PA.

Attention ! Bien qu'étant un Personnage, le Héros oublié ne peut pas utiliser les compétences « Enchaînement/1 » & « Coup de maître/0 ». S'il est contraint à placer des dés en défense par un quelconque effet de jeu, il utilisera par contre obligatoirement la contre-attaque.

Déploiement.

30cm ou moins du petit bord de table.

Objectif.

Le joueur doit détruire un maximum de tombes, tuer le Héros oublié et s'emparer de l'amulette cachée sur sa dépouille.

Conditions de victoire (3 PV).

1 PV pour le joueur qui a détruit le plus de tombes (y compris la tombe centrale)

1 PV pour le joueur qui a tué le Héros oublié

1 PV pour le joueur qui porte l'amulette à la fin de la partie.

Bonus (max = 100).

25PA pour chaque Zombie antique tué (le Héros oublié n'est pas un Zombie antique).