

PRISONNIERS DES GLACES

Lorsque la brume s'abat, un froid surnaturel enveloppe rapidement les deux navires. En un rien de temps la mer se durcit pour envelopper les coques dans une gangue de glace, stoppant net leur avancée. Lorsqu'elle se dissipe, la brume cède la place à une nuée de corbeaux. Une centaine de paires d'ailes noires et de croassements rageurs se mettent à tourbillonner autour des héros montés sur le pont pour assister à l'assourdissant spectacle. Bien vite, les choses prennent un tour sinistre quand la vigie alerte les équipages. De tous les cotés, des bandes de guerriers vêtus de peaux de bêtes et aux armes rudimentaires convergent vers eux en courant sur la banquise.

Portant les mains en porte voix, Niord hurle en direction de Pallentides pour couvrir le bruit des volatiles.

« Nous n'irons pas plus loin par la mer. Il faut rejoindre la côte. Emportez tout le matériel que vous pouvez et on essaiera de les distancer dans la forêt. ». Se faisant le chef Aesir désigne une zone boisée qui s'étend au delà de l'étendue glacée sur laquelle ils naviguaient quelques minutes plus tôt.

« Si jamais on se sépare ils vont nous massacrer les uns après les autres. Alors, surtout, il faut rester bien gr... » Niord est interrompu par le rugissement féroce de Brenna bondissant par dessus le bastingage pour se ruer sur le premier groupe d'assaillants.





OVERLORD

Objectif

Éliminer au moins deux des quatre héros.

Événements

Souffle d'Ymir

Une bourrasque de vent au froid surnaturel vous glace le sang.

Chaque Héros lance   non relançables. Pour chaque succès obtenu, le héros doit transférer si possible une gemme de sa zone d'énergie disponible vers sa zone de fatigue ou sinon transférer une gemme de sa zone de fatigue vers sa zone de blessure.

Renforts

5 points de renforts pour des Corbeaux ou des Primitifs, sans dépasser 5 figurines par tuile. Les Primitifs arrivent par n'importe quelle zone libre de tout ennemi sur le bord du plateau. Les Corbeaux arrivent sur n'importe quelle zone libre de tout ennemi.

Valhalla !

C'est à ce cri qu'un Primitif se sacrifie pour Atali. Retirez un Primitif situé sur la même case que Atali. Puis jeter   non relançables. Atali regagne autant de points de vie que de succès.

Livre de Skelos



Hyperboréen PV : 6

Sorts : Blocage Magique, Rappel, Réveil de Yajur

Notes : les sorts de l'Hyperboréen ne fonctionnent que sur les Revenants Vanirs.

Atali PV : 8

Sorts : Rage de Bori, Change-Forme*, Possessions de Set.

*: cf. règle spéciale « Fille du Géant du Gel »



HEROS

La partie débute par le tour des héros et avec chacun 3  en zone de fatigue.

Objectif

Au moins 3 des héros doivent s'échapper depuis une même zone de fuite. Les équipements récupérés seront importants pour les scénarios suivants.

Équipe

Valkyrie

Équipement : Sabre de pirates, Dague de Parade

Zélata

Équipement : Dague Sacrificielle, Loup de Zélata

Sorts : Destin Changeant, Guérison de Mitra

Notes : Le sort Destin Changeant est sans effet sur Atali. Sa compétence Commandement ne fonctionne que pour son loup

Pallentides

Équipement : Epée, Côte de mailles, Ecu, 5 Dragons Noirs

Notes : Sa compétence Commandement ne fonctionne que pour les Dragons Noirs

Niord :

Équipement : Epée aesir, Epée aesir, 5 Guerriers Aesirs

Notes : Sa compétence Commandement ne fonctionne que pour les Guerriers Aesirs



REGLES SPECIALES

La Fille du Géant du Gel

La figurine d'Atali n'est pas placée sur le plateau en début de partie mais gardée en réserve.

Si Atali n'est pas sur le plateau quand sa tuile est activée, il faut remplacer l'une des figurines de Corbeaux par celle d'Atali. Lorsqu'elle utilise le sort Change-Forme, sa figurine est remplacée par une figurine de Corbeaux de la réserve.

Les Primitifs gagnent la compétence Sacrifice utilisable uniquement si Atali est la cible de l'attaque.

Banquise

Les zones d'eau de la carte sont solides et peuvent être traversées par n'importe quelle figurine sans malus. Passer d'une zone de glace à une zone de navire, ou inversement, coûte un point de mouvement supplémentaire. Les figurines capables de voler ne sont pas affectées.

Alchimie

Lorsque Zélata ouvre un coffre, en plus de la carte équipement, elle récupère aussi l'équivalent d'une potion de soin grâce aux ingrédients récupérés en même temps

Fuite

Il y a trois zones de fuite marquées d'une flèche. Un héros ne peut quitter le plateau que par l'une de ces zones. Il faudra pour cela effectuer un mouvement normal, affecté par le phénomène de gêne. Le héros n'est pas considéré comme mort et ne pourra revenir en jeu.

A partir du moment où un héros a quitté le plateau par une de ces zones de fuite, tous les autres héros devront fuir par la même zone.

Coffres

Le paquet de cartes équipements est composé des cartes A, B, C, D, Arc Bossonien et Armure de cuir.

Les cartes A, B, C et D ont chacune un poids de 3 et représentent le nécessaire pour survivre à la traversée des plaines septentrionales :

A: Vivres

B: Vivres

C: Vêtements chauds

D: Matériel de campement

Chaque élément manquant aura ses propres effets négatifs lors du scénario suivant.