



Prisonniers des Glaces !

(ce scénario est le 1er volet d'une campagne en 3 parties)

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.



Objectifs

Pour gagner au moins trois des héros doivent quitter le plateau de jeu par la même zone de sortie avant la fin du 7ème tour.

 Il y a trois zones de sorties 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.

 Pour gagner l'Overlord doit empêcher au moins deux héros de quitter le plateau de jeu jusqu'à la fin du 7ème tour.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Pallantides (épée, ecu, armure d'écailles) Tuile des Dragons Noirs
- Zelata (dague sacrificielle et 2 sort(s) : Destin changeant, Guérison de Mitra) Tuile du Loup de Zelata
- Niord (nordheim - épée aesir, nordheim - épée aesir) Tuile des Guerriers Aesir
- Valkyrie (sabre de pirate, dague de parade)

 Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 13 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renforts : 5 points de renforts, sans dépasser 5 figurines par tuile. Les Corbeaux arrivent sur n'importe quelle zone libre de tout ennemi. Les autres arrivent par n'importe quelle zone libre de tout ennemi sur le bord du plateau.

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.



4



Avec les sorts : Possession de Set, Rage de Bori, Retour des braves

Règles spéciales

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.

Les zones de navires sont sur-élevées par rapport à la banquise et coupent donc les lignes de vue. Les zones de navire qui ne sont pas adjacentes à une zone de banquise n'ont pas de lignes de vues sur la banquise et inversement.

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 avec sa tuile et ses cartes de sorts.

Lorsque l'Overlord active la tuile des Corbeaux, il peut jouer Atali à la place. Dans ce cas, il faut remplacer l'une des figurines de Corbeaux par celle d'Atali. La figurine de Corbeaux est placée en réserve sur la tuile d'Atali.

A la fin du tour de l'Overlord, cette figurine de Corbeaux remplace Atali qui retourne en réserve.

Aichimie : Lorsque Zélata ouvre un coffre, en plus de la carte équipement, elle récupère aussi l'équivalent d'une potion de soin grâce aux ingrédients trouvés en même temps. Ces potions ne sont pas encore consommables, elles le seront lors des scénarios suivants.

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. 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 : des vivres (A & B), des vêtements chauds (C) et du matériel de campement (D)

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