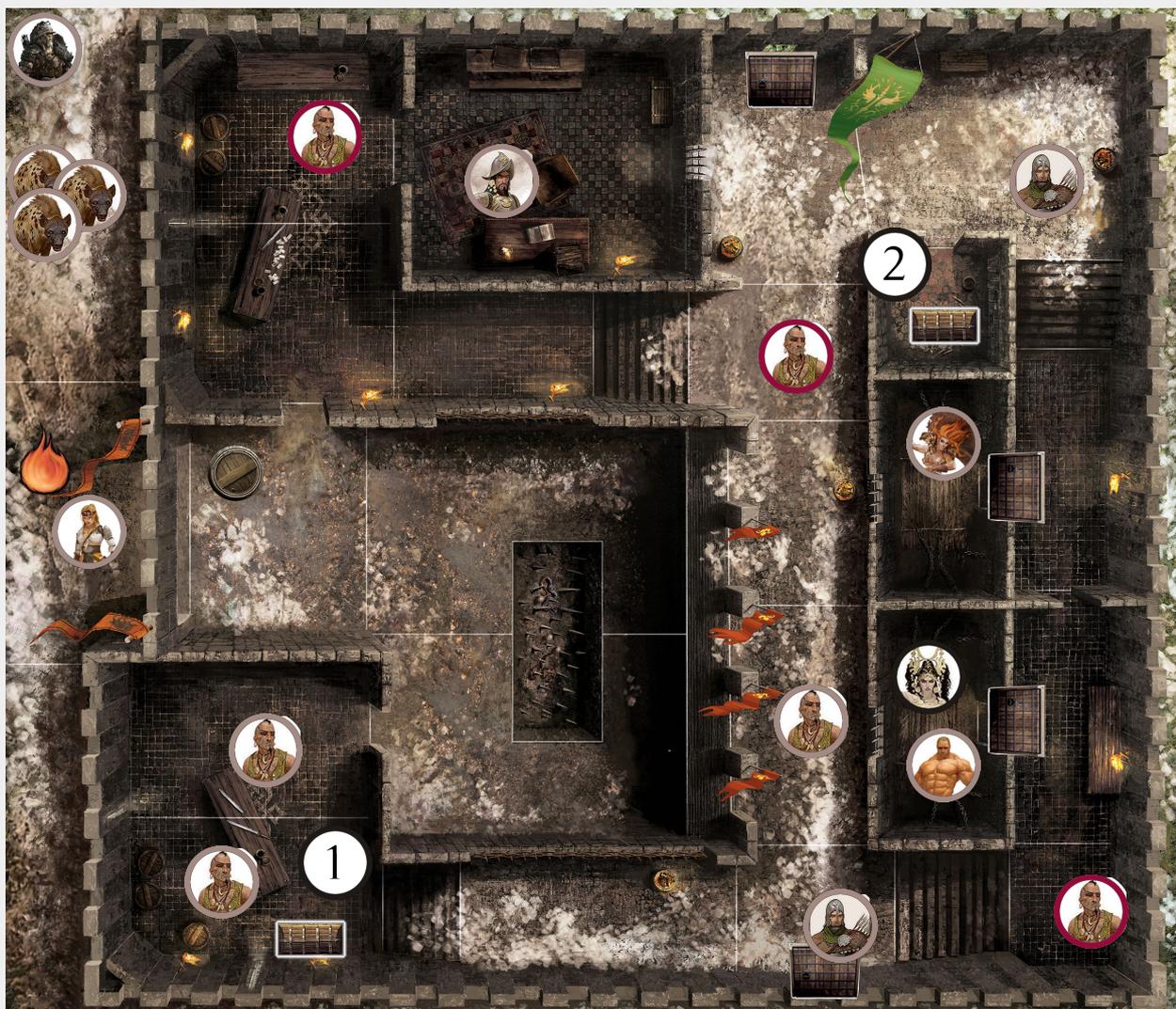




La nuque de la sentinelle craqua comme une branche morte. Le corps maintenant inerte tomba sur le sol lentement et sans un bruit, retenu par la main ferme de son meurtrier silencieux. Celui-ci se redressa ensuite, laissant sa longue chevelure blonde flotter librement dans l'air frais et piquant du matin des terres gelées de Cimmérie. La guerrière avait la peau claire et les traits forts bien que tout en elle évoquait la féminité et la grâce. Vêtue de vêtements amples qui n'enrayaient pas ses mouvements rapides, elle entra sans hésiter un instant dans la forteresse grise.

Elle s'était promis de sauver Bêlit, sa capitaine pirate à laquelle elle s'était attachée. Pourquoi attendrait-elle que l'équipage, occupé au Sud par d'autres affaires, réalise ce qu'elle pouvait faire à sa façon? Ni la force, ni la volonté, ni la ruse ne faisaient défaut à Valeria la guerrière. Elle se retrouva dans la bâtisse glaciale et dégaina ses dagues acérées.



## Objectifs



Libérer Bêlit et sortir de la prison avant la fin du tour 9



Empêcher Bêlit de sortir de la prison avant la fin du tour 9



La partie débute par le tour des Héros.

\* Valeria (Dague de parade, Dague, Platron Zingaréen)

 Les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 2 gemmes en zone d'énergie disponible et 9 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



## Evénements

### **Renforts :**

4 points de renfort

### **La herse :**

Les troupes de Zaporavo ferment la herse de la forteresse, enfermant les héroïnes. La porte peut alors être ouverte uniquement avec la clef trouvée sur Zaporavo. De plus, tant que Zaporavo est vivant, l'Overlord peut commander l'ouverture de la porte en activant la tuile de Zaporavo au lieu de son attaque (où qu'il soit sur le plateau).



Commence avec 1 points de vie



Commence avec 3 points de vie

## Règles Spéciales

### Girl Power :

Après que Valeria ait ouvert la porte de la cellule de Bêlit, cette dernière est libérée : le joueur ou la joueuse peut choisir de changer d'héroïne à tout moment durant son tour (ou les tours suivants). Les héroïnes peuvent alors échanger d'équipement mais l'échange est définitif. Le joueur ou la joueuse récupère la feuille de héros de Bêlit et prend la tuile de Valeria en alliée.

La tuile de Baal Pteor est alors placée en fin de rivière.

### Girl Superpower :

Il est possible de libérer la Valkyrie qui se trouve dans la seconde cellule. Une fois libérée, la Valkyrie utilise son mouvement de base au début du tour des héroïnes et prend le plus court chemin vers la sortie principale sans sauter du hourd (que la herse soit ouverte ou non). Elle interrompt son mouvement à chaque adversaire rencontré et l'attaque (si plusieurs adversaires sont sur la même zone, la Valkyrie attaque celui qui a le plus petit coût d'activation). Elle avance à nouveau au tour suivant. Si la Valkyrie tue Zaporavo, la clef tombe au sol. Si la herse est fermée, une fois arrivée à la herse, la Valkyrie se retourne et attaque la cible la plus proche (au choix du joueur en cas d'égalité) tant que la herse ou les portes restent fermées.

### Maître des clefs :

Zaporavo porte la clef maîtresse de la forteresse. Cette clef permet l'ouverture des cellules ainsi que des portes Nord et Sud (manipulation simple). En l'absence de clef, les serrures des portes des cellules peuvent être ouvertes par une manipulation complexe (difficulté 2). Les troupes de l'Overlord ne peuvent franchir les portes fermées.

### Tonneau :

Le tonneau dans la cour a un encombrement de 3. Le prendre est une manipulation simple. Monter sur le tonneau permet de monter ou de descendre du hourd (les pirates et Zaporavo peuvent également l'utiliser).

### Le hourd :

Sauter du hourd vers la cour occasionne   de dégâts ( avec la compétence saut)

Il n'est pas possible de monter sur le hourd depuis la cour (sauf règle du tonneau)

### Maître Chien :

Un archer Kothien arrive au début du tour 6 accompagné de 3 hyènes. Placez l'une des tuiles en début de rivière et l'autre tuile en fin de rivière (au choix de l'Overlord)

### Fidèles au poste :

À part l'archer Kothien et les hyènes, aucune figurine de l'Overlord ne peut quitter la forteresse.

### coffres :

Les coffres contiennent : une épée turanienne (coffre 1) et une potion de vie (coffre 2). Les ouvrir est une manipulation complexe de difficulté 0 soumise au phénomène de gêne.