



En voyage vers Tanasul, une des deux grandes cités d'Aquilonie, les aventuriers font halte dans un taverne. Alors qu'ils honorent la bière locale, ambrée, aux saveurs fines de malt et de houblon, une inconnue richement vêtue prend l'initiative de leur payer une tournée, et les rejoint à leur table. Elle se présente comme étant Jeerah, des gredins lui ont dérobé son précieux grimoire. Elle est prête à offrir une forte prime pour sa récupération. Les voleurs font probablement partie de la bande de truands qui sévit dans la région. Leur repaire se situe à quelques lieues, dans l'auberge Le Terrier. Les aventuriers acceptent de ramener le grimoire, et prennent la direction de l'auberge après avoir convenu avec Jeerah, de la retrouver à ici même avant le crépuscule.

Les aventuriers forcent le pas et arrivent devant le repaire des maraudeurs. Ils privilégient une entrée discrète, en passant par le toit de l'écurie pour atteindre une fenêtre du premier.

Ce scénario utilise les nouvelles règles du jeu en mode coopération/solo (LIEN), une suite est prévue. Les haches dans la barre de titre indiquent le niveau de difficulté du jeu (pas des règles spéciales).



Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent récupérer le grimoire de Jeerah et quitter le plateau de jeu avant la fin du tour 7.



La partie débute par le tour des Héros. Ils se déploient sur la zone marquée ①.

- Guerrier (épée),
- Sorcier (dague et 2 sorts : Halo de Set et Rage de Bori),
- Roublard (dague, lames de lancer).

Les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.



Prends ça ! : 1 orbe explosif sera utilisé par la prochaine unité activée (même si c'est au tour prochain). Placer la carte sous la figurine si besoin. Lancer (le bonus surplomb peut s'appliquer) :

- L'orbe explose sur la zone du lanceur.
- ☞ L'orbe rate sa cible d'une zone mais explose sur une case adjacente avec 1 unité de l'Overlord, si possible.
- ☞☞ L'orbe rate sa cible mais explose sur une case adjacente avec 1 Héros, si possible.
- ☞☞☞ L'orbe atteint sa cible.



Règles spéciales :

Un grand charisme : tant que zaporavo est vivant toutes les pirates bénéficient d'une relance.

Zaporavo : il attaque en priorité le Héros le plus proche. Il bénéficie d'une défense active de . Lorsqu'il est tué la carte équipement grimoire est déposé sur sa zone.

Grimoire de Jeerah : c'est un livre de sorts contenant les sorts : Peau d'anguille, Télékinésie, Rage d'Ymir. Dès qu'un Héros s'en empare, il devient la cible prioritaire de toutes les unités de l'Overlord.

Porte : l'ouverture est une manipulation complexe exigeant ☞☞. La porte est retiré du plateau après son ouverture. L'accès principal est bloqué.

Coffres : leur ouverture est une manipulation simple. 1 potion de vie, 1 armure de cuir.

Récompenses :

En cas de victoire des Héros, seuls ceux qui n'ont pas été tués peuvent garder l'équipement qu'ils transportés et les joueurs reçoivent 1 point de victoire par Héros survivant.

En cas de défaite, ils ne gardent aucunes des cartes équipement acquises pendant ce scénario ni point de victoire.

Chris 4x4 et Nesh-Shogta

