3 SOIRÉE ENTRE FILLES

Les dames, fatiguées des plaisanteries grossières et de l'odeur fétide des ivrognes, s'apprêtaient à quitter l'auberge bondée du Nordheim et sortir dans la nuit froide et enneigée ; quand le gros pourceau qui leur avait fait des remarques et des avances lubriques toute la nuit dépassa finalement les bornes.
Les dames s'interrompirent net et Valeria claqua la porte, ce qui réduisit toute l'auberge au silence. Elles se retournèrent face au pourceau. Jetant un coup d'œil alentour, elles virent que ce lâche n'était pas seul. Des crapules Aesir et Vanir approchèrent les mains de leurs armes, et les spadassins du pourceau, cachés dans les recoins sombres de l'auberge, s'avancèrent dans la lumière des chandelles, le doigt sur la détente de leurs arbalètes.
Verrouillant la porte de l'auberge de l'intérieur, la femme aux cheveux roux dégaina ses épées, sourit, et cracha. « On dirait bien que ça va être une soirée entre filles après tout, bande de sales porcs. Mesdames, à nous de jouer ! »
« Toi d'abord ! » cria Valeria, pointant son épée vers le pourceau dans le coin de l'auberge.
Le pourceau émit un couinement craintif et se mit à courir aussi vite que le permettait sa formidable corpulence, vers l'escalier menant à l'étage de l'auberge, sa seule issue de secours maintenant que la porte d'entrée était bloquée. Il hurla à ses sbires d'attaquer. « Faites regretter à ces gueuses de ne pas avoir décampé quand elles étaient encore en vie ! »



Objectifs

Pour gagner, tous les Héros doivent survivre afin que ces grossiers piliers de comptoir n'aient pas de motif pour ouvrir leurs grandes bouches édentées le lendemain matin. Les dames doivent aussi faire ravaler définitivement ses insultes au gros pourceau, les Héros doivent donc tuer Seski avant qu'il ne s'échappe de l'auberge.

Pour gagner, l'Overlord doit faire en sorte que le lâche Seski s'échappe par la fenêtre de la pièce marquée 1. L'Overlord gagne aussi si l'un des Héros meurt, ce qui permet à Seski de fanfaronner pour faire oublier son étalage de couardise.

La partie débute par le tour de l'Overlord.

- Valkyrie (Epée Aesir, Poignard, Armure de cuir)
- Valeria (Epée Aesir, Poignard, Armure de cuir)

Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.

L'Overlord commence avec 14 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



<u>Lorsque la tuile Événement 1 est activée, l'Overlord doit appliquer tous les événements dans l'ordre</u>:
1. Seski panique : Seski est un lâche et il tremble à l'idée de quelqu'un qui se défend réellement. Il hurle de terreur et redouble d'efforts pour s'échapper. L'Overlord gagne 2 points de mouvement à dépenser sur Seski.
2. Bouclier Humain : l'Overlord doit déplacer une de ses unités d'une zone adjacente vers la nouvelle zone de Seski. Il veut garder beaucoup de ses laquais entre lui et les lames des dames.

<u>Lorsque la tuile Événement 2 est activée, l'Overlord doit appliquer tous les événements dans l'ordre</u>:
1. Renfort : 3 points de renfort.
2. « Ramenez vos culs par ici ! » : Toutes les unités qui viennent d'être placées gagnent des points de mouvement gratuits, égaux à leur valeur de Mouvement. Ces points de mouvement gratuits doivent être utilisés pour se rapprocher le plus possible de Seski. L'Overlord peut dépenser des gemmes pour donner un bonus de mouvement à ces unités.



12

Seski a la compétence Sous Protection au lieu de la compétence Horreur, pour ce scénario.

Règles spéciales

Un couard démasqué : La compétence Horreur de Seski n'a aucun effet sur les dames, car le pourceau et le couard qu'il est ne les impressionne pas du tout. Cependant, il bénéficie de la compétence Sous Protection, car ce lâche n'hésite pas à pousser ses laquais devant les lames des dames.

Gros pourceau : En raison de son énorme corpulence, Seski a du mal à se déplacer dans les espaces étroits de l'auberge bondée quand il tente de s'échapper. Si Seski entre dans une zone qui ne peut pas contenir tout son socle, il est considéré comme entravé. Il peut toujours entrer dans la zone, mais cela lui coûtera 1 point de mouvement supplémentaire.
Une fois entravé, la défense passive et l'attaque de Seski sont réduites de 1 (sa défense passive devient 1 et son attaque devient 1DR), car qu'il n'est pas capable de manœuvrer dans les espaces restreints.
Tous les escaliers, les couloirs de l'étage supérieur et les balustrades sont considérés comme trop petits pour le socle de Seski.
Les règles de Saturation de Zone et l'impact du Phénomène de Gêne sur le déplacement s'appliquent normalement.

Le coin du couloir : La panique de Seski et son poids sont une combinaison dangereuse dans le coin du couloir. Lorsque Seski entre dans la zone marquée par le pion numéro 2, déplacez toutes les figurines de cette zone vers une zone adjacente du couloir. Chaque joueur doit choisir l'endroit où il veut déplacer ses figurines.
Pour chaque figurine déplacée, l'Overlord doit déplacer une gemme vers sa zone de Fatigue. Si l'Overlord n'a pas assez de gemmes pour déplacer toutes ses figurines, Seski ne peut pas entrer dans la zone.
Tout Héros affecté doit également déplacer une gemme de sa zone d'Energie disponible vers sa zone de Fatigue. Si un Héros n'a pas de gemmes dans la zone d'Energie disponible, il subit 1 point de Blessure à la place.

Fuir l'auberge : Pour fuir l'auberge, Seski doit sauter par la fenêtre de la chambre à l'étage marquée du pion numéro 1. Pour ce faire, Seski doit traverser le mur extérieur comme s'il sortait d'une zone en dépensant 4 points de mouvement pour faire passer son ventre immense par la fenêtre. Le phénomène de gêne s'applique normalement.

Coffres : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan, et peuvent être ouverts avec une manipulation simple. Le paquet de cartes Équipements est composé de 3 Potions de vie et 1 Orbe explosif.

Portes : Les portes rouges ne sont pas utilisées dans ce scénario et ne peuvent pas être ouvertes ni traversées.

Saut/Escalade depuis la balustrade : Sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 points de mouvement supplémentaires pour un personnage ayant la compétence Escalade.

Saut/Escalade depuis un escalier : Sauter des escaliers inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur un escalier coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour un personnage ayant la compétence Escalade. Emprunter l'escalier normalement n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

Tables : Monter sur une table coûte 1 point de mouvement. Cela donne droit au bonus de surplomb pour les attaques à distance et au corps-à-corps, soit 1 .
Un personnage peut monter sur le bar ou sur une table pour 1 point de mouvement supplémentaire, qu'il ait ou non la compétence Saut ou Escalade. Il gagne la compétence Allonge tant qu'il se trouve sur le bar ou sur une table et bénéficie du bonus de surplomb de 1  pour ses attaques au Corps-à-corps et à distance. Le bar et les tables ne bloquent pas la ligne de vue. En descendre n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

Tabouret/Chaise/Banc : Lors d'une attaque au corps-à-corps, utiliser un tabouret, une chaise ou un banc ajoute  en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque, mais détruit l'objet utilisé.
Ramasser un tabouret est gratuit et doit être réalisé lors de l'action d'attaque au corps-à-corps. Le tabouret est immédiatement utilisé par l'attaquant pour bénéficier du bonus, en plus du bonus d'attaque de son arme s'il en utilise une. Il est ensuite défaussé.

Dan Maurie & She-Crazy