3 SAUVETAGE EN NORDHEIM

La neige crissait sous ses pieds alors que la femme aux cheveux roux sortait de la forêt et pénétrait dans une vaste clairière. Inclinant la tête en arrière, elle contempla la citadelle gelée en haut d'une colline. Une traînée de fumée brumeuse teintée de pourpre s'élevait de la citadelle, formant un nuage menaçant, comme une main démoniaque prête à descendre du ciel et broyer son existence.
« Je t'avais prévenu, petit. Le Nord n'est pas un endroit pour les gens comme toi. Par Scáthach, tu as peut-être commis ta dernière erreur. »
Elle jeta un coup d'œil en arrière, vers le sentier qui l'avait menée ici. Il n'était pas trop tard pour faire demi-tour. Pourquoi prendrait-elle des risques pour un garçon stupide ayant plus de bravoure que de bon sens ? L'image de créatures titubantes menées par un sombre nécromancien, attaquant ce pauvre garçon et le traînant dans les ténèbres, emplit spontanément son esprit. À contrecœur, elle se tourna à nouveau vers la citadelle. Bien qu'elle détestât la bêtise des étrangers, elle méprisait encore plus la magie noire.
Le nuage pourpre se fit plus dense, presque solide, et des corbeaux commencèrent à tourner autour de la citadelle dans une frénésie presque rituelle. Les heures du jeune homme étaient comptées.
La magie qui faisait rage à l'intérieur de cette citadelle était puissante, et sur le point de culminer en une maléfique apogée.

Objectifs

Les Héros gagnent si :
- Balthus boit l'élixir et les deux Héros s'échappent de la forteresse.
- Balthus se transforme en Démon de la Terre, mais Yazdigerd et le Démon de la Terre sont détruits.
- Balthus boit l'élixir et est tué ensuite, mais Yazdigerd est occis.

L'Overlord gagne si la Valkyrie Vanir est tuée.

La partie débute par le tour des Héros.

- Valkyrie (Epée Aesir, Dague, Armure de cuir)
- Balthus

Les Héros débutent avec 4 gemme(s) en zone de fatigue.

L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

3

équipé de : Baton Noir Avec les sorts : Flétrissement, Halo de Set . Il commence avec son Halo de Set activé.

Règles spéciales

Matériel volé : Placez l'Arc Bossonien, le Kriss et l'Armure de cuir à l'emplacement du pion Relique.

Assaut du château : La Valkyrie Vanir peut choisir où elle va entrer, parmi les zones marquées 1, 2 et 3.

Nuées de corbeaux : Au début de chaque tour de l'Overlord, placez 1 figurine de corbeau sur la zone avec le symbole de corbeau. Il ne peut pas y avoir plus de 3 figurines corbeau en même temps sur le plateau. Une fois que le Démon de la Terre apparaît, l'Overlord ne peut plus placer de corbeau au début de son tour.

Drain Nécromantique : Balthus est victime d'un rituel nécromantique qui le tue lentement. A chaque tour, au début du tour des Héros, Balthus subit deux blessures qui peuvent être prises dans sa zone d'Énergie disponible ou de Fatigue. Le drain nécromantique prend fin si Balthus boit l'élixir.

Rituel Nécromantique Achevé : Si Balthus meurt avant de boire la Potion, retirez sa figurine du plateau et remplacez-la par le Démon de la Terre (6 Points de Vie). Retirez la tuile évènement et remplacez-la par la tuile Démon de la Terre. Défaussez toute armure que Balthus portait, et placez toutes les armes qu'il portait dans sa zone.

Ce qui est mort ne peut pas mourir : Quand un revenant meurt, ne le retirez pas du plateau, mais couchez-le à l'endroit où il est mort. Si le Rituel Nécromantique est achevé, retirez tous les revenants qui ont été tués.

Porte verrouillée : Ouvrir la porte rouge est une manipulation complexe de difficulté 2, seul un Héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. En cas de succès, la porte est retirée du jeu. Yazdigerd peut passer la porte gratuitement et peut la laisser ouverte ou non (l'Overlord peut choisir d'enlever ou non la porte). Le Démon de la Terre peut utiliser sa compétence Défoncer les cloisons sur la porte. Les revenants et les corbeaux ne peuvent pas ouvrir ou fermer la porte.

Mur en ruines : Franchir le pion Rochers demande 2 points de mouvement supplémentaires, sauf si le personnage a la compétence Vol.

Saut/Escalade depuis le balcon : Sauter depuis le balcon inflige sans défense possible, si la figurine possède la compétence Saut. Un personnage ayant la compétence Escalade peut remonter sur le balcon.

Compétence Vol : La compétence de vol peut être utilisée pour franchir les murs et obstacles à l'extérieur (zones où il y a de la neige), mais les corbeaux doivent entrer et sortir des pièces ou des couloirs intérieurs (zones sans neige) par une porte.

Fosse : Y entrer est un mouvement normal, en sortir coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

Soupirail : Les soupiraux ne bloquent pas les lignes de vue.

Coffres : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 1 Elixir et 3 Potions de vie.

Ken