

## ACTE 2 : L'OFFRANDE

D'après les indices recueillis dans Arkamir, il semblerait qu'une nécromancienne vivant au plus profond des bois du Royaume frontalier soit l'une des prêtresses du culte maudit rendu par Zogar Sag à la divinité impie. Elle seule doit savoir où se déroule l'immonde rituel et pourrait également constituer une offrande susceptible de calmer la Bête, d'après Pélias. Les envoyés du roi s'approchent donc de son repaire, sachant déjà qu'ils auront à affronter les esclaves de la vampire, ainsi que tous les maléfices dont cette diablesse est capable. Le crépuscule approche et la vampire sera alors impossible à capturer. Il n'y a pas un instant à perdre !

**Objectifs :**

Pour gagner, les Héros doivent tuer Akivasha (victoire mineure), avant la fin du tour 8, ou parvenir à ce que l'un des Héros soit sorti du plateau avec Akivasha capturée (victoire majeure).

Pour gagner, l'overlord doit maintenir Akivasha vivante dans le fortin jusqu'à la fin du tour 8, après quoi la vampire se transforme en une brume évanescence, empêchant définitivement sa capture.

NB : capturer Akivasha rend l'acte 3 plus facile. Se contenter de la tuer, sans la transporter ensuite en dehors du plateau, apporte également un bonus, mais moindre (voir acte 3).

## Héros

La partie débute par le tour des héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Pallantides (épée, bouclier, armure de cuir)
- Pelias (dague et sorts Flétrissement, Transfert de vie, Peau d'anguille)
- Taurus (sabre de pirate, lames de lancer)

*Plus les équipements et sorts récupérés durant l'acte 1.*

Les héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue. 4 Dragons Noirs accompagnent toujours les héros ; chacun d'entre eux peut être commandé ipar Pallantides ou Pelias.

## Overlord

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



Renfort : 4 points de renfort

Un agrégat immonde : sacrifiant la vie des esclaves d'Akivasha, un Golem surgit des limbes... L'overlord choisit une de ses tuiles, qui est remplacée par celle du Golem d'os (6 PV). Sa figurine apparaît sur une zone où au moins une figurine de la tuile choisie est présente. Toutes les figurines de cette tuile sont enlevées du plateau mais peuvent être appelées en renfort). Cet événement ne peut être joué qu'une fois.

Debout les morts : Akivasha réveille les morts. Toutes les figurines mortes du plateau sont remplacées de la manière suivante : chaque Dragon Noir, chaque héros, le capitaine et le golem est remplacé par une momie, chaque pirate ou archer par un squelette. Les figurines remplacées sont enlevées du plateau et disponibles pour les renforts. Les tuiles des squelettes puis des momies sont placées à la fin de la Rivière. Cet événement ne peut avoir lieu qu'une fois, et à condition qu'Akivasha ne soit pas à 0 PV.



Capitaine : 6 points de vie

## Règles spéciales :

Le repaire d'Akivasha : au début de la partie, l'overlord choisit une des zones numérotées de 1 à 8, et note secrètement son numéro. Les Héros découvrent où se cache Akivasha quand :

- eux ou un Dragon Noir entre dans la zone ;
- l'événement *Debout les morts* est joué ;
- l'overlord choisit d'activer Akivasha.

Dans tous les cas, sa tuile est ajoutée à la Rivière, sur l'emplacement 1 (les autres tuiles sont décalées en conséquence). Akivasha dispose de 5 points de vie et des sorts Rappel, Réveil de Yajur, Drain d'énergie, Nuée pestilentielle.

Ci-gisent : Au cours du scénario, toutes les figurines (héros compris) mortes sont laissées, allongées, sur leurs zones, jusqu'au moment où l'événement « Debout les morts » est joué. Les figurines sont ensuite jouées normalement.

Capturer Akivasha : pour capturer Akivasha, les héros doivent lui ôter tous ses PV. Elle est considérée comme un objet de poids 6. Sa tuile reste sur la Rivière mais elle ne peut pas être défaussée. Un Héros qui subit plus de 4 blessures en une attaque est obligé de lâcher Akivasha, dont la figurine est placée sur sa zone. La vampire regagne immédiatement 3 points de vie et peut à nouveau être activée. Sa tuile ne change pas de place.

Si les Héros ne sortent pas Akivasha du plateau mais que celle-ci termine la partie avec 0 PV, la vampire est considérée comme morte au début de l'acte 3.

**Éboulis** : entrer dans une zone d'éboulis nécessite 2 points de mouvement supplémentaires, sauf pour les personnages disposant de la compétence Escalade, pour lesquels la zone ne présente pas de surcoût.

**Portes** : les portes sont verrouillées. Les héros peuvent les ouvrir grâce à une manipulation complexe de difficulté 2. Les figurines de l'overlord peuvent les ouvrir en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires. Une fois ouverte, chacune d'entre elles est ôtée du plateau.

**Lignes de vue** : Une figurine sur l'un des remparts dispose d'une ligne de vue sur toutes les zones de la cour (bâtiments compris) et du bénéfice du surplomb (1 dé jaune), ainsi que d'une ligne de vue sur les zones des autres remparts. Une figurine dans la cour dispose d'une ligne de vue sur une zone de rempart à condition d'être sur une zone adjacente.

**Sortir du plateau** : les héros peuvent sortir du plateau par n'importe quelle zone adjacente au bord du plateau, grâce à un mouvement supplémentaire. Toute sortie est définitive.

**Coffres** : ils contiennent les cartes cotte de mailles, épée à deux mains, arc zingaréen, dague de parade, 1 orbe explosif, 1 potion de vie, 1 coffre vide représentant un parchemin, à choisir entre les sorts Guérison de Mitra, Inversion et Rage de Bori ; ce sort s'ajoute aux sorts dont dispose Pelias.

*Nicolas Texier*