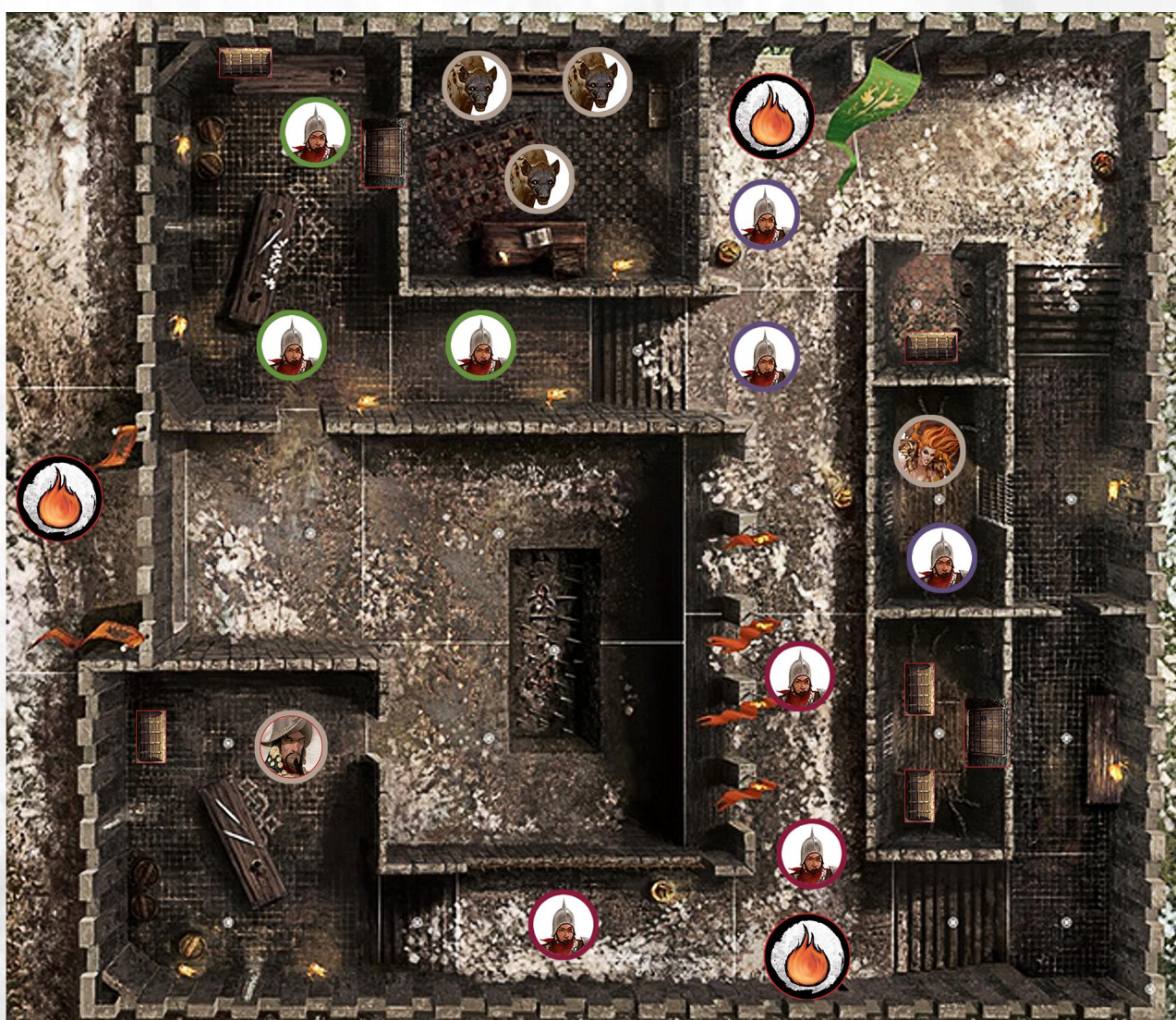




Vaniria, princesse et digne représentante du peuple roux des Vanir, habitant le royaume de Vanaheim, était partie chasser dans les montagnes. Alors qu'elle tombe sur un camp bossonien, elle est à son tour aperçue, et cherche à s'enfuir. Hélas, au même moment, un groupe revenait de patrouille. Prise en tenaille, elle n'a pas eu d'autre choix que de se rendre. Accusée à tort d'espionnage, elle a été amenée au fort le plus proche, commandé par Zaporavo, pour y être interrogée.

Arrivés au fort, les gardes mettent ses armes dans un coffre dans la première cellule. Ils poussent la porte et l'enferment dans la cellule attenante. Attendant d'être reçue pour interrogatoire par Zaporavo, elle commence déjà à échafauder un plan d'évasion. Elle n'a vu que quelques gardes, et elle doute que beaucoup soient aux alentours. Elle va donc attendre qu'un garde arrive pour essayer de le tuer, prendre ses armes, et tenter de s'enfuir au plus vite. Enfin, elle entend des pas. Un garde entre dans sa cellule et lui dit : « Tu peux venir. Zaporavo va te recevoir dans ses appartements. » Voilà l'occasion qu'elle attendait. La porte de la cellule encore ouverte, elle saute à mains nues sur le garde...

Ce scénario a été écrit pour un enfant, il est destiné à l'initiation. Il est plus facile pour le camp des Héros et permet d'aborder tous les aspects du jeu : déplacements, combat à mains nues et armé, ouverture de portes et de coffres...



Objectifs :



Pour gagner, Vaniria doit s'échapper par l'entrée principale et sortir du plateau. Les entrées latérales ne sont utilisables que par les renforts.



Pour gagner, l'Overlord doit réussir à tuer Vaniria avant qu'elle n'ait le temps de s'enfuir.

Il n'y a pas de limite de tour, mais plus Vaniria tardera à s'enfuir, plus elle risque de se faire blesser!



La partie débute par le tour du Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Valkyrie (épée, dague, armure de cuir)



Le Héros débute avec 3 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 10 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 2 points de renfort .

Libération : ouvrez la porte qui enferme les hyènes. Désormais elles se déplacent normalement lors de leur activation.



4

Règles spéciales :

Rappel combat à mains nues : lorsqu'un Héros attaque à mains nues, les 2 premiers points de dégât qu'il inflige sont ignorés.

Lignes de vue : il y a une ligne de vue entre le chemin de ronde central, et la cour d'entrée.

Porte de cellule : la porte de la cellule adjacente s'ouvre avec une manipulation simple.

Coffres : le premier coffre ouvert dans la cellule contient l'équipement de Vaniria. Le paquet de cartes Équipement est composé de 1 orbe explosif, 1 potion de vie, 1 arbalète et 1 écu.

Christopher Rius

