

LE FJORD MAUDIT



DARK RITUALS
MALEUS MALEFICARUM

CRÉDITS

Direction & conception du jeu : Filippo Chirico

Concepteur du jeu additionnel : Tony Neville

Responsable de production et producteur exécutif :
Emiliano Mancini

Rédaction : Tony Neville, Tracey Smart

Publication : Tracey Smart

Directeur artistique, conception des figurines et sculpture : Alexei Popovici

Sculpteur additionnel : Dmitri Obonin

Illustration couverture : Filip Cebotari

Illustration cartes : Ede Laszlo

Autres Illustrations : Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Conception graphique, livre des règles : design by salandra

Testeurs : Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Alessandro Acquaviva, Simone Gilardi, Roberto Moiso, David La Verde, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino.

Remerciements à Dennis Thompson et tous nos soutiens sur Kickstarter, notamment ceux qui ont vu le matériel pré-production.

Version française : Légion Distribution (Laurent Dutheil, Anaïs Chmabert)

TABLES DES MATIÈRES

| | |
|---|-------|
| JOUER AVEC L'EXTENSION | 4 |
| Contenu | 4 |
| Installation du Fjord Maudit..... | 4 |
| Utiliser les éléments du Fjord Maudit dans d'autres Rencontres | 4 |
| NOUVELLES RÈGLES | 5 |
| L'eau et les Sorcières | 5 |
| Le Loup-Garou..... | 6 |
| Troll Gardien | 6 |
| Lindorm et les Wormlings..... | 7 |
| Bufo Maledictus et les crapauds | 7 |
| Commander..... | 7 |
| Rencontres..... | 10-19 |



LE FJORD MAUDIT

Skriga manœuvrait son embarcation. La vie en mer lui convenait parfaitement. Bien sûr, il n'y avait pas de larbins stupides à frapper, mais pas de démons pour la frapper non plus. Et beaucoup de poissons ! En les laissant mariner au fond du bateau pendant quelques jours, ils devenaient vraiment savoureux. Bien motivés, les dragons de mer récupéraient des poissons vraiment hideux dans les profondeurs. Les plus laids étaient ceux qui avaient le plus de goût. Et harceler les dragons de mer, tellement imbus d'eux-mêmes, était toujours un plaisir ! N'importe qui pouvait nager. Si elle le voulait, elle pouvait apprendre.

En levant les yeux, elle vit une petite tempête se rapprocher. Parfait ! Tout le monde aimait être trempé par la pluie... Elle manœuvra son bateau pour se diriger vers un temps plus clément.

En ramant, elle s'aperçut que ce n'était pas une simple tempête. L'eau commença à former un tourbillon qui se déplaçait vers elle plus vite qu'elle ne pouvait s'en éloigner. Elle fut aspirée et tout bascula. Elle était sous l'eau, pas sur l'eau. Son précieux bateau avait été mis en pièces. Et il faisait froid. Très froid. Alors qu'elle flottait entre deux eaux, son esprit chancela, tandis qu'elle était attirée vers un endroit sombre et silencieux. Puis elle heurta une plaque de glace au-dessus d'elle.

Piégée sous la glace pendant des décennies, Skriga était à peine vivante. Congelée, elle était incapable de puiser dans le pouvoir de Neemoss. Mais sa magie vacillante ressentait les morts et les noyés autour d'elle. Ses pensées ralenties pouvaient imaginer de nouveaux sorts pour manipuler l'environnement à son avantage. Quand la glace commença à fondre, elle était une Sorcière d'un nouveau genre : une nécromancienne, à défaut d'un meilleur terme.

La Conjonction avec Neemoss a créé des passages dans le monde entier tout au long du Moyen Âge. Qui sait combien de temps Skriga est restée sous la glace ? Peut-être qu'elle est la première Sorcière à être arrivée sur Terre.

JOUER AVEC L'EXTENSION

Fjord Maudit est une extension pour Dark Rituals : Malleus Maleficarum. La boîte de base du jeu est nécessaire pour jouer avec Fjord Maudit.

Fjord Maudit propose 5 nouvelles Rencontres conçues pour être jouées en campagne. Elles peuvent aussi être jouées séparément. Elles utilisent les Personnages de cette extension mais vous aurez besoin des Sorcières et des autres membres de la Légion Obscure de la boîte de base. Vous pouvez substituer les Personnages de la boîte de base à ceux utilisés pour ces Rencontres et vice-versa. Vous pouvez utiliser les cartes Butin de l'extension dans d'autres Rencontres si vous en appréciez certaines.

CONTENU

- 4 Héros
- Skriga
- 4 Créatures (Accalia, Jotun, Lindorm, Bufo Maledictus)
- 10 Sbires (Draugr x6, Wormlings x2, Crapauds x2)
- 1 Serf (Loup)
- 4 Tuiles imprimées recto-verso
- 4 Plateaux de Héros
- 4 Livres d'Alchimie de Héros
- 4 cartes d'Arme de Héros
- 1 carte de Sorcière
- 1 Grimoire
- 4 cartes de Créature
- 3 cartes de Sbire
- 7 cartes Sorcellerie
- 8 cartes Butin

INSTALLATION DU FJORD MAUDIT

Les changements suivants modifient les règles normales d'installation :

- Mélangez les nouvelles cartes Butin avec celles de la boîte de base (en respectant les Niveaux).
- Mélangez les nouvelles cartes Sorcellerie dans la Pile de Sorcellerie.

UTILISER LES ÉLÉMENTS DU FJORD MAUDIT DANS D'AUTRES RENCONTRES

Vous pouvez utiliser les Personnages de cette extension dans d'autres Rencontres (par ex., celles de la boîte de base), du moment que les Personnages substitués sont du même type. N'hésitez pas à utiliser n'importe quelle carte du jeu en les ajoutant aux piles correspondantes.

Les Héros ont un symbole de Classe donnant l'orientation générale de ce qu'il sait faire. Lors des substitutions de Héros, nous recommandons de respecter la diversité de ces symboles plutôt que de vous retrouver avec plusieurs exemplaires de la même Classe.

NOUVELLES RÈGLES

L'EAU ET LES SORCIÈRES

Comme le suggère le folklore, les Sorcières n'aiment pas l'eau vive. Quand une Sorcière doit effectuer un Évitement en traversant de l'eau, son Agilité est réduite de 1.

Skriga est parfaitement à l'aise avec l'eau vive et ne subit pas ce malus.

Si Pekka se Déplace vers l'intérieur des terres (1), elle doit d'abord Éviter Curthouse qui se trouve dans sa Zone. Son Agilité ne subit pas de malus car elle ne traverse pas d'eau. Si Hagatha se Déplace dans la Zone de Pekka et Curthouse (2), c'est un Déplacement normal car aucun ennemi ne se trouve dans sa Zone de départ. Enfin, si Pekka veut se Déplacer vers la Zone d'Hagartha (3), elle doit d'abord Éviter Curthouse, mais effectue son jet d'Agilité à -1 car elle doit traverser de l'eau.



Image 1 : Traverser l'eau.

LE LOUP-GAROU

Alfrik Ami-des-Loups : Alfrik est un forestier qui protège la faune et la flore des bois locaux. Les arbres qu'il abat donnent le meilleur bois de construction. Il doit son nom à la bande de loups qui l'aïda à retrouver un enfant disparu dans la forêt. Certains pensent que ses compétences sont d'origine maléfique. D'autres sont bien contents de recevoir son aide.

Accalia est une Nattmara, une loup-garou femelle, liée à Skriga. Elle possède deux figurines la représentant en jeu : celle de sa forme "Loup" et celle de sa forme "Garou". Les deux figurines représentant Accalia (Loup ou Garou) ne peuvent pas être en jeu simultanément. Chaque camp peut la mettre en jeu en employant une des deux méthodes suivantes :

- Skriga joue la carte Sorcellerie Accalia pour mettre en jeu la figurine du Garou sur un Cercle d'Invocation en suivant les règles normales d'Appel de Créature. Cette carte de Sorcellerie n'est pas défaussée après usage mais retourne dans la main du Maître Sorcier.
- Alfrik Ami-des-Loups a un Sort d'Alchimie "Appel du Loup" qui permet de placer la figurine du Loup dans sa Zone. Ce loup intelligent est évidemment Accalia dans sa forme naturelle. Celui-ci est contrôlé de la même façon qu'un Serf (mais ce n'est pas un Serf : il ne peut pas être Possédé et ne rapporte pas de Récompense à la Légion Obscure si elle l'élimine). La forme Loup d'Accalia ne peut être employée **que dans les parties impliquant Alfrik** Ami-des-Loups.



Image 2 : Appel d'Accalia et Appel du Loup.

Si Accalia est déjà en jeu, les deux Actions fonctionnent différemment, afin que les deux camps puissent la faire rejoindre leur camp en respectant quelques conditions.

- Skriga peut jouer la carte Sorcellerie Accalia pour transformer le Loup en Garou. Remplacez la figurine du Loup par celle du Garou. La carte revient dans la main du Maître Sorcier après usage.
- Si le Garou est dans la Zone d'Alfrik Ami-des-Loups, celui-ci peut utiliser "Appel du Loup" pour faire reprendre au Garou sa forme de Loup. Remplacez la figurine du Garou par celle du Loup.

Amusez-vous bien et ne vous faites pas mordre !

LE TROLL GARDIEN



Image 3 : le jeton du Troll Gardien.

Alfrik a un Sort d'Alchimie, Troll Gardien, qui a un effet durable. Quand vous utilisez ce Sort, placez le jeton du Troll Gardien à côté de la figurine d'Alfrik (ou de son Plateau) pour indiquer que le Sort fait effet.

Retirez le jeton à la Phase de fin.

Le Troll Gardien est au verso d'un des jetons Blessure de la boîte de base.

LINDORM ET LES WORMLINGS



Image 4 : Chair Animée, la Réaction de Lindorm.

Lindorm est une nouvelle Créature, un ver géant créé à partir d'un assemblage de cadavres par la magie sinistre de Skriga. Il est à l'origine des légendes des Lindworms. Comme sa chair est déjà morte, il est difficile à tuer.

Chaque fois qu'il reçoit une Blessure, sa chair pourrie s'anime et donne naissance à un Sbiere Wormling : c'est la seule façon dont ces Sbiere peuvent entrer en jeu (l'Action Appel de Sbiere ne le permet pas).

COMMANDER

Certaines cartes utilisent le mot-clé "Commander". Il fonctionne comme suit :

Commander : faites effectuer une Action valide par la Cible : utilisez une des Actions disponibles pour la Cible (Actions communes ou appartenant à sa liste personnelle), dépensez son Énergie et employez ses Attributs. La Cible ne peut pas recevoir un ordre impossible à réaliser : par ex., elle doit avoir l'Énergie à dépenser pour une Action, elle doit avoir une LDV sur sa Cible dans le cas d'une Attaque à distance, etc. Si la Cible de l'Ordre est un Serf, un des Héros doit dépenser l'Énergie pour l'Action effectuée.

Commander à la Cible de XXX : fonctionne de la même façon que Commander, mais l'Action est déterminée.

BUFO MALEDICTUS ET LES CRAPAUDS



Image 5 : l'Action gratuite de Bufo Maledictus.

Bufo Maledictus et les crapauds ont une relation semblable à celle de Lindorm et des Wormlings. Bufo Maledictus a une Action gratuite (Engeance) qui lui permet de faire entrer en jeu les crapauds : c'est la seule façon dont ces Sbiere peuvent entrer en jeu. Une Action Gratuite respecte les règles suivantes :

- Elle peut être employée quand un autre Personnage est actif.
- Elle ne compte pas dans la limite des deux Actions par activation.
- Elle ne peut être utilisée qu'une fois par Tour.

RENCONTRE II LIBÉRER SKRIGA

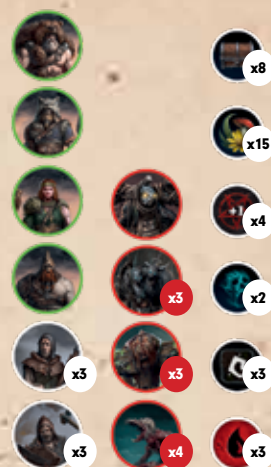
"On a capturé une Sorcière !", cria le fermier en faisant signe à Jarl. Il semblait plus effrayé que réjoui.

"Par la barbe d'Odin, comment avez-vous fait ?", demanda Jarl, impressionné.

"C'est notre secret ! Vous vouliez une preuve de l'existence des Sorcières. Si vous êtes rapide, vous pouvez l'avoir."

"Être rapide ?"

"En fait, on n'a pas vraiment capturé une Sorcière ; on l'aurait plutôt dérangée !"



| | | |
|----|----|----|
| D3 | D1 | C2 |
| D4 | A2 | |

Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 6.

RÈGLES SPÉCIALES

Libérer Skriga : les Héros ne sont pas les seuls à avoir appris la magie. Les villageois ont fait appel à deux Esprits Guerriers du Valhalla pour piéger Skriga (représentés par des jetons Âme). Les Esprits gardent le passage alors qu'elle essaye de s'enfuir. Skriga ne peut pas se Déplacer mais peut utiliser les autres Actions. Elle ne peut pas être Attaquée. La Légion Obscure peut Libérer Skriga en Apprenant le Secret des Pierres Runiques pour dissiper les Esprits.

Rencontre chronométrée : à chaque Phase de fin, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices. La Rencontre se termine quand le Compteur de Sacrifices est plein.

Apprendre le Secret des Pierres Runiques : lors de l'installation, prenez trois jetons Blessure normaux et trois jetons Blessure ayant les Pierres Runiques au verso. Prenez-les tous, face Blessure visible, et mélangez-les. Puis, placez-les sur la carte aux six emplacements indiqués. Personne ne doit savoir quels sont les jetons avec les Pierres Runiques au verso.

Ces jetons sont transportés par les Serfs situés à côté en début de partie. Quand les Serfs se Déplacent, le jeton est déplacé avec eux (faites attention à ne pas révéler son verso).

Quand un Serf est éliminé, retournez le jeton pour voir si le Serf transportait une Pierre Runique. Défaussez le jeton s'il s'agit d'une Blessure. Si une Pierre Runique est révélée, la Légion Obscure Apprend son Secret et peut dissiper un Esprit. Retirez un jeton Âme gardant Skriga.

OBJECTIFS

Héros : les Serfs doivent survivre à la Légion Obscure. Les Héros gagnent dès que :

- Ils peuvent protéger les serfs et Skriga est restée piégée pendant 4 Tours.

"On va être écrasé si on reste plus longtemps. On doit faire partir les villageois. Mais vous trois, vous avez bien vu cette vile Créature. J'avais raison ! Il y a des Sorcières ici !" Jarl ordonna aux villageois de partir et la bande de guerriers protégés leur retraite.

"Tu avais raison ! Qui pourrait penser que les vieilles histoires étaient exactes !", dit Seidkona. "C'est le genre de choses dont sont faites les légendes. C'est nouveau..." dit Alfrik en se renfrognant.

Maître Sorcier : Skriga veut partir pour semer le chaos ! Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Skriga est libérée.

"Emprisonnée par la glace puis par des fantômes... Une Sorcière ne peut pas avoir la paix dans ce pays ?"



JARL, CHEF DE TRIBU :

Même si sa colonie côtière était trop petite pour qu'il soit un chef puissant, Jarl avait de bonnes relations avec son peuple. La taille réduite de son village lui permettait d'entretenir des relations personnelles avec chaque habitant, en parlant avec eux chaque jour. Il a donc eu du mal à les abandonner quand ses frères se sont noyés. Ils étaient de grands marins et pêcheurs. Pour Jarl, la disparition de leur bateau cachait quelque chose. Qui avait fait chavirer leur bateau lors d'une tempête aussi mineure ? Les histoires de sorcières des eaux étaient-elles vraies ? Loin des siens, Jarl errait seul, à la recherche de réponses.

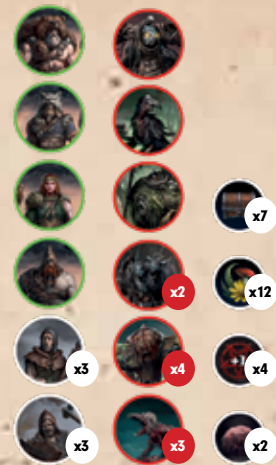
RENCONTRE 12

NOURRIR LES SANGSUES

*"Mes sœurs ! Je pensais que j'étais seule dans ce monde misérable !"
L'intonation de Skriga trahissait son manque de sincérité : elle semblait mécontente de croiser d'autres Sorcières.*

"Toi et ton petit bateau, je pensais qu'on t'avait perdue pour de bon. Tu ne sais rien de ce monde ! Oui, il y a d'autres Sorcières ici et des Démons. En réalité, si nous ne nourrissons pas les sangsues d'Haborym, il va apparaître..." Hagatha n'était pas non plus ravie de voir Skriga.

"Ces sangsues mangent les paysans ? Il y en a beaucoup par là !"



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 6.

RÈGLES SPÉCIALES

Nourrir les Sangsues : quand un Serf possédé entre dans une Zone contenant une Sangsue, cette dernière le dévore immédiatement. Retirez le Serf possédé et un jeton Sangsue. Les Sangsues n'agissent pas et sont immunisées à tout (Attaques, Sorts, autres effets).

OBJECTIFS

Héros : Jarl et sa bande sont sur la piste des Sorcières pour les éliminer. Les Héros gagnent dès que :

- Il y a deux Sorcières en feu en jeu en même temps.

"Brûler ces créatures ne me réconforte pas. Mes frères sont quand même morts. Mais au moins, ça débarrasse la terre de cette engeance", énonça Jarl en regardant le feu.

"En tout cas, moi, ça me réchauffe." Beorn semblait moins inquiet de la présence des Sorcières.

"Il fait aussi chaud que dans une forge, mais leurs corps ne sont pas totalement consumés. Ce n'est pas naturel", remarqua Alfrík avec inquiétude.

Maître Sorcier : Le Maître Sorcier gagne dès que :

- Les deux Sangsues ont été nourries.

"Des pleurs, des pleurs et des lamentations. Les Démons ne sont pas ici mais je travaille encore pour eux... J'étais mieux sur Neemoss ou sous la glace !" Skriga n'était pas du tout satisfaite.



SKRIGA :

Pauvre Skriga, l'éternelle exclue de Neemoss... Pour elle, rien n'a changé sur Terre. Pendant qu'elle était prisonnière des glaces, les autres Sorcières vivaient la grande vie, se nourrissant des doux et riches cadeaux de leur seconde maison. Skriga est à nouveau rejetée et son étrange magie nécromantique ne lui permet pas de gagner les faveurs qu'elle attendait. Pourtant, après une vie de solitude, elle ne s'en soucie guère.

RENCONTRE 13 LE PASSAGE

"Tu dis que tu es une Sorcière ! Fais-nous voir ta magie !"

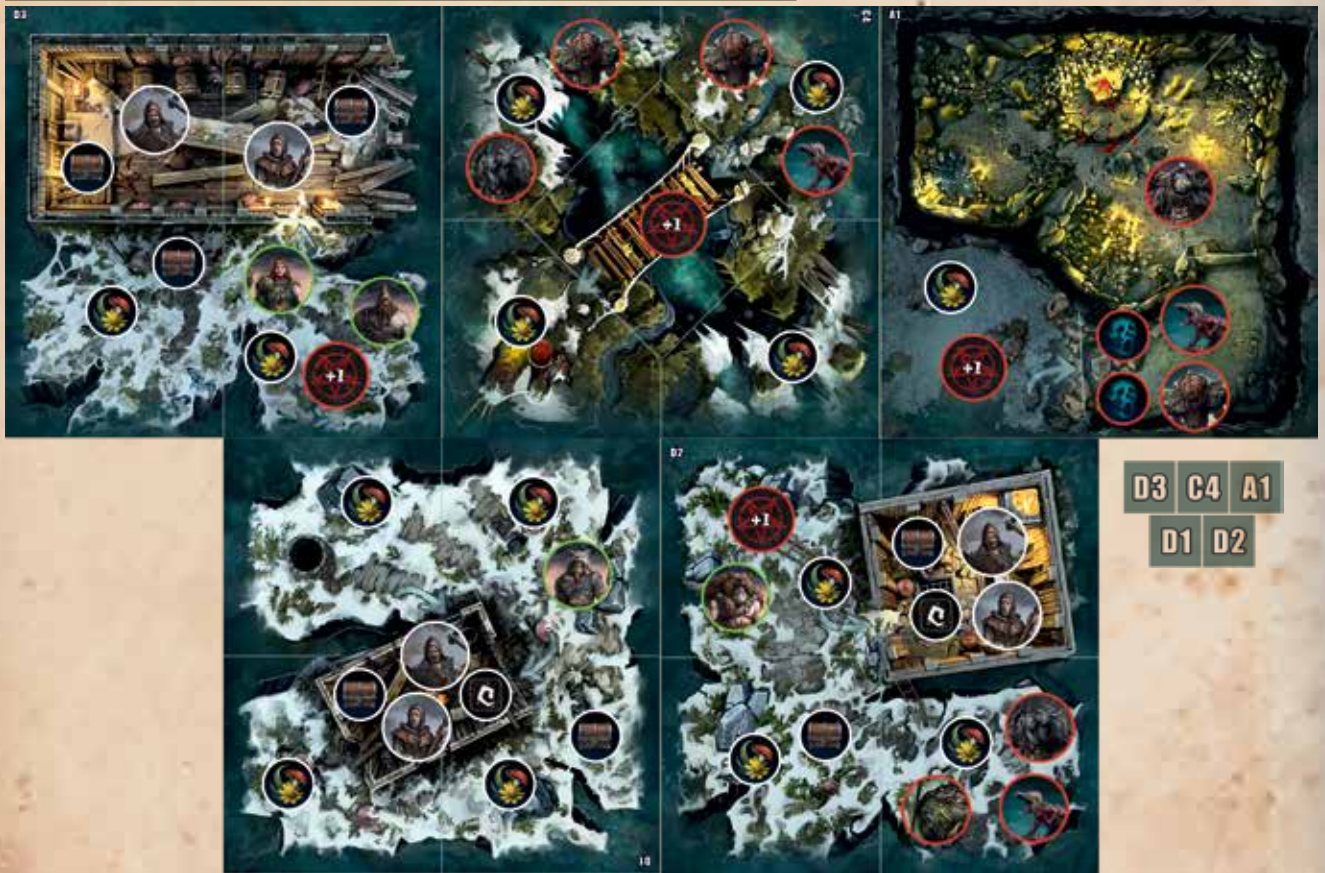
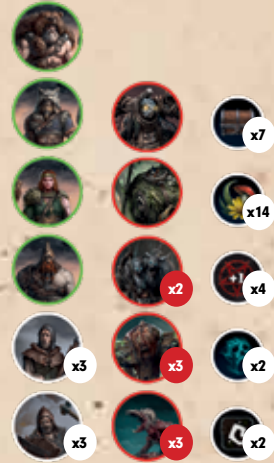
"Je vais vous montrer quelque chose que vous n'avez jamais vu. Voici mes nouveaux amis !"

"Aidez-nous ! Les Sorcières relèvent les marins noyés ! Nous allons être écrasés !", criaient les villageois.

"Est-ce que la mine d'étain est encore ouverte ? Pouvez-vous vous y cacher ?", demanda Alfrik qui connaissait bien la région.

"On pourrait si ces Sorcières ne s'y étaient pas installées. Et elles sont protégées par des esprits qui nous sont inconnus."

"Ne craignez rien, nous allons nous occuper des Sorcières. Nous avons bien des Pierres Runiques ? Elles nous aideront à abattre les défenses des Sorcières", annonça Jarl qui semblait pressé d'aller au combat.



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 4 et 6.

RÈGLES SPÉCIALES

Rituel de Skriga : Skriga s'est enfermée dans la mine. Elle a invoqué deux Esprits pour sceller l'entrée pendant qu'elle effectue son rituel en utilisant les âmes des villageois pour relever les marins noyés. Quand la Légion Obscure élimine un Serf, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices (en plus des autres bénéfiques de l'élimination).

Résurrection : le premier jeton Blessure placé sur le Compteur de Sacrifices marque le début du rituel de Skriga. Dès lors et pour le reste de la partie, quand le Maître Sorcier Appelle un Sbiire et qu'il y a des figurines de Draugr en réserve, il Appelle obligatoirement un Draugr. Si tous les Draugr sont en jeu, il peut Appeler un autre Sbiire normalement.

Barrière spirituelle : les Esprits sont inoffensifs mais ils empêchent les Héros d'entrer dans la mine tant qu'ils ne sont pas Bannis.

Bannir les Esprits : un Héros peut Prendre/Lâcher et Échanger les Pierres Runiques. Un Héros ne peut en transporter qu'une. La Légion Obscure ne peut pas interagir avec les Pierres Runiques. Quand un Héros transportant une Rune entre dans une Zone contenant un Esprit, celui-ci est Banni: retirez le jeton Âme et la Pierre Runique de la partie.

Discorde : les autres Sorcières ne soutiennent pas directement Skriga et n'entrent pas sur la Tuile A1.

OBJECTIFS

Héros : les Héros doivent dégager un chemin pour permettre aux villageois de s'enfuir. Les Héros gagnent dès que :

- Skriga subit au moins une Blessure.

"Ouch ! Maudits humains." Skriga semblait surprise de souffrir. Mais cela ne l'empêcha pas de tourner les talons et de s'enfuir.

"On la poursuit ?" Seidkona voulait poursuivre le combat.

"Non. Restons-en là et aidons ces gens à s'enfuir. Pour l'instant, le chemin est dégagé mais ces monstres n'hésiteront pas à harceler par plaisir les villageois."

Maître Sorcier : Le Maître Sorcier gagne dès que :

- 4 jetons Blessure se trouvent sur le Compteur de Sacrifices.

"Tu as du talent avec les morts ! Regrettable que tu n'en aies pas autant avec les vivants."

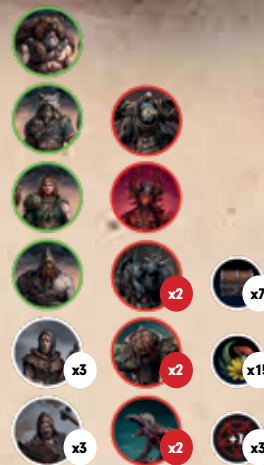


ALFRIK AMI-DES-LOUPS :

Alfrik est un forestier qui protège la faune et la flore des bois locaux. Les arbres qu'il abat donnent le meilleur bois de construction. Il doit son nom à la bande de loups qui l'a aidé à retrouver un enfant disparu dans la forêt. Certains pensent que ses compétences sont d'origine maléfique. D'autres sont bien contents de recevoir son aide.

RENCONTRE 14 LE CŒUR DES TÉNÉBRES

"Il semblerait que tu sois plus qu'une simple navigatrice. Les Draugr étaient impressionnants. Mais laisse-nous te montrer ce qu'une Sorcière peut vraiment faire ! Nous avons invoqué Haborym ! Contemple-le en train de détruire ce village et sache que nous le contrôlons !" Pekka s'éloigna avant que Skriga puisse s'apercevoir qu'Haborym n'était en réalité contrôlé par personne.



Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 3 et 6.

| | |
|----|----|
| C1 | D2 |
| C4 | C3 |

RÈGLES SPÉCIALES

Rencontre chronométrée : à chaque Phase de fin, placez un jeton Blessure sur le Compteur de Sacrifices. La Rencontre se termine quand le Compteur de Sacrifices est plein.

Pekka a filé : le Maître Sorcier ne peut pas Appeler Pekka durant cette Rencontre.

Arrachez leurs Cœurs : Motivée par le Mal émanant d'Haborym, la Légion Obscure est encore plus sauvage que d'habitude : elle ne se contente pas de tuer les villageois mais les déchiquète pour leur arracher le cœur. Quand un Serf est éliminé, couchez sa figurine sur le côté et placez un jeton Blessure, représentant son Cœur, à côté. Seul Haborym peut interagir avec un Cœur de Serf.

Horreur Ravageuse : Haborym gagne l'Action suivante :

Prendre/Lâcher un Cœur : ▶ 1

Haborym peut prendre le jeton Blessure représentant un Cœur de Serf se trouvant dans sa Zone. Placez le jeton dans la Zone de jeu du Maître Sorcier. En utilisant la même Action, Haborym peut Lâcher le Cœur dans sa Zone (déplacez le jeton depuis la Zone de jeu du Maître Sorcier).

OBJECTIFS

Héros : les Héros gagnent dès qu'un des Objectifs est atteint :

- Éliminer le Démon.

"Par l'œil d'Odin ! Même moi je ne veux pas affronter de nouveau cette bête", haleta Beorn.

Alfrik restait calme : "Tant que ces Créatures sont prêtes à commettre de pareilles atrocités, il nous reste beaucoup de combats."

- Ou empêcher le Maître Sorcier d'accomplir son propre objectif avant la fin de la Rencontre.

Haborym fit une pause et regarda alentour. Réalisant que Pekka l'avait laissé faire le sale boulot, le Démon cessa brusquement de se battre et partit à la poursuite de la Sorcière.

Maître Sorcier : Le Maître Sorcier gagne dès que les deux objectifs sont accomplis :

- Le Démon élimine un Héros.
- Le Démon Lâche un Cœur de Serf dans une Zone contenant un Héros éliminé.

Haborym écrasa le cœur du serf dans son poing puissant. Le sang coula entre ses doigts et tomba, goutte à goutte, sur le Héros tombé. Dans un rugissement sauvage, Haborym projeta le corps du Héros au loin, avant de partir à la poursuite de Pekka. C'était un jour sinistre pour Jarl et son peuple.



SEIDKONA, LA SKJALDMÖ :

Skjaldmö de la colonie de Jarl, Seidkona est connue pour son honneur, sa gentillesse et sa force. Pour cacher leur malaise devant une femme qui fait un meilleur guerrier qu'eux, les hommes du village se moquent d'elle en disant qu'elle deviendra une Valkyrie. Elle ne pense pas que Jarl ait raison à propos des sorcières mais elle s'est engagée à suivre son chef et espère le convaincre de rentrer chez lui. Elle se pense naturellement habile et un peu chancelante, elle ignore qu'elle utilise la magie de façon inconsciente et que ses talents et ses exploits sont, en partie, de nature magique.

RENCONTRE 15 BRÛLEZ TOUT !

Skriga en a assez des interventions des Héros. Si la seule façon d'avoir la paix est de brûler le village, qu'il en soit ainsi. Et Haborym est l'instrument parfait pour ce boulot.








Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 4 et 6.

| | | |
|----|----|----|
| A2 | C2 | A4 |
| D1 | A3 | D3 |

RÈGLES SPÉCIALES

Sort de Skriga : Skriga a lancé une protection sur Haborym qui le rend invulnérable aux Blessures. La seule façon de dissiper le Sort est d'éliminer Skriga pour pouvoir Attaquer Haborym.

Incendie : tout membre de la Légion Obscure peut Incendier une chaumière en y entrant et en réussissant une Attaque. Les chaumières sont bien construites et elles peuvent se Défendre :

CHAUMIÈRE  : 2   2  

L'Énergie doit être dépensée par un Héros comme dans le cas de la Défense des Serfs. La chaumière gagne +1 à son jet s'il y a un Héros à l'intérieur pour combattre l'incendie.

Si la chaumière reçoit une Blessure ou plus, elle prend feu. Placez un jeton Blessure sur le plateau pour le signaler.

Danger : rester dans un bâtiment en feu est dangereux ! Durant la Phase Initiale, vérifiez s'il y a des Personnages dans les chaumières en feu. Si tel est le cas, appliquez l'effet suivant :

- Haborym : tant qu'il est sous l'effet du Sort de Skriga, il n'est pas affecté. Si le Sort n'est plus actif, il subit 2 Blessures.
- Les Héros sont Assommés, les Sorcières sont remplacées par des jetons Sorcière en feu, tous les autres Personnages sont retirés de la partie.

OBJECTIFS

Héros : les Héros voient que le Démon est un plus gros problème que les Sorcières. Les Héros gagnent dès que :

- Le Démon est éliminé.

"Des Sorcières, des Démons et des morts-vivants... Tes frères ont de la chance d'avoir trouvé la paix éternelle avant que tout ça ne commence", dit Seidkona avec désarroi.

"J'ai trouvé de nouveaux frères maintenant. Et mieux ! Une sœur." Jarl regarda ses compagnons droit dans les yeux. "Nous en avons fini ici, mais le monde est vaste. Je pense que notre travail vient juste de commencer."

Maître Sorcier : le Maître Sorcier gagne dès que :

- Les cinq chaumières sont Incendiées.

"Haborym ! Va chercher Pekka. J'ai besoin d'être seule un moment."



BEORN, LE BERSERKER :

Malgré sa taille, Beorn était un homme paisible, toujours le premier à calmer une discussion animée. Ou du moins, il l'était, jusqu'à sa célèbre bataille avec un ours en maraude. Devenu enragé après avoir mangé les nouvelles herbes qui poussaient à l'extérieur du village, l'ours se précipita en ville, semblant plus prompt à faire du mal qu'à se nourrir. En dépit des morts, Beorn continuait à conseiller la modération. Jusqu'à ce qu'il soit agressé par l'ours alors qu'il examinait les herbes responsables. Comme l'atteste la peau d'ours qu'il porte, Beorn a clairement remporté ce combat, même s'il n'y a aucun témoin. Depuis qu'il a revêtu sa nouvelle tenue, Beorn est de plus en plus prompt à se mettre en colère et à se battre, ce qui l'a fait expulser de la ville.



ACCALIA



LINDORM



WORMLINGS



JOTUN



DRAUGR



DARK RITUALS
MALFUS MALEFICARUM