



Le roi en tombe de son trône, les preuves réunies par la vaillante équipe de Conan et le témoignage de Zelata ne laissent planer aucun doute. Un vaste complot organisé par plusieurs sorciers de pays membres de la confédération visant à le renverser se trame. Ce sont eux qui ont également assassiné le prince héritier en faisant accuser Conan.

Le Roi confus souhaite réhabiliter Conan mais celui-ci refuse. " Mon honneur ne sera sauf que je n'aurai fait trépasser tous ces mécréants!!! Désormais, appelez-moi Conan le Vagabond".

Sur ces déclarations arrive un des ministres du Roi tout affolé: "Mon seigneur, la salle des reliques a été pillée pendant que l'on jugeait Conan. Les grandes reliques qui faisaient la richesse de ce royaume ont disparu!!!"

- Ne vous inquiétez pas, Grand Roi, je jure sur Mitra qui m'a sauvé jusqu'ici de vous ramener ces trésors.

Sur ce Conan quitte l'Aquilonie pour la lointaine contrée du Nordheim où se trouve un des sorcier comploteurs. Il s'agit d'Atali, une femme à la beauté légendaire qui a souvent hanté ses rêves.

Arrivé à destination, l'équipe s'autorise une halte, histoire de se reposer. Après quelques instants de repos dans une clairière au sein d'une profonde forêt, ils s'apprêtent à reprendre leur route. Lorsque soudain ils entendent des cris de loups et un son de corne puissant.....



Objectifs



Pour gagner, un Héros doit s'échapper avec le cœur d'Arhiman en sa possession avant la fin du tour 7. Les Héros gagnent un Point de victoire supplémentaire si ils parviennent à faire échapper Hadrathus. Les héros se déploient sur Zone 1.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher le Héros porteur du cœur d'Arhiman de s'échapper avant la fin du tour 7. L'Overlord gagne un Point de victoire supplémentaire si il tue Hadrathus.



La partie débute par Le tour de l'Overlord.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Pelias (3 sort(s) : Halo de Mitra, Porté par le vent, Morsure de Set) Son Halo de Mithra n'est pas activé.
- Taramis (3 sort(s) : Halo de Set, Guérison de Mitra, Rage de Bori) Son Halo de Set n'est pas activé.

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



 L'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'Énergie disponible et 11 en zone de Fatigue. Il récupère 10 gemmes par tour.



Tuile renforcée : L'Overlord peut remplacer une ou plusieurs tuile(s) morte(s) par la tuile du Démon des ténèbres ou (et) celle de Seski. Seski ou (et) le Démon gagne immédiatement 2 PV.

Une tuile d'unités vivantes peut également être sacrifiée. Seski ou (et) le Démon des ténèbres gagne un PV par unité sacrifiée. Leurs PV ne peuvent dépasser 15. La tuile sacrifiée est remplacée par la tuile de Seski ou par la tuile du Démon des ténèbres. Une tuile sacrifiée ne peut plus être remise en jeu par l'Overlord.

La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.

Renforts : 10 points de renforts. Les renforts se déploient sur les zones .

L'Overlord peut activé une tuile de figurines amenées en renfort de son choix sans en payer le prix et sans en bouger la tuile qui lui correspond.



L'overlord place la seconde tuile du Démon des ténèbres à côté de son livre de Skelos



Avec les sorts : Nordheim - Le poids des Ages, Corps d'Hanuman, Malchance, Retour des braves



L'overlord place la seconde tuile de Seski à côté de son livre de Skelos

Règles spéciales

Forêt impénétrable : les zones de forêt (au nombre de 3) bloquent les lignes de vue. On peut tirer à partir d'une telle zone mais pas tirer dans cette zone ni au travers. Y entrer coûte 1 point de mouvement supplémentaire. En sortir ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire.

Éperon rocheux : les zones de rochers (au nombre de 2) bloquent les lignes de vue et octroient un bonus de surplomb. Y grimper coûte 1 point de mouvement supplémentaire. En descendre ne coûte pas de point de mouvement supplémentaire.

Revenants : L' *Overlord* ne peut pas appeler de guerriers Aesirs en renforts. Une fois que tous les guerriers Aesirs sont morts, l' *Overlord* prend la tuile "Revenant Aesirs" et la place près de son livre de Skelos. Il prend également les socles de couleurs correspondants à la tuile et les mets aux figurines mortes. A partir de ce moment, il pourra faire appel aux "Revenants Aesirs" comme renforts. Au moment où il fait appel au premier Revenant, il place la tuile qui lui correspond à la 1ère place de la rivière.

Libérons Hadrathus!!! : pour pouvoir libérer Hadrathus, un Héros ou une figurine alliée doit se trouver dans sa zone. Le seul moyen d' y accéder est de défoncer la barricade. Celle-ci possède 2 points de défense passive et 6 PV.

lorsque Hadrathus est libéré, le camp des Héros prend aussitôt la tuile d' Hadrathus-préalablement disposée près du Livre de Skelos-et la donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. On place également le jeton personnage d' Hadrathus sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente ses Point de Vie.

Le Héros qui contrôle Hadrathus peut l' utiliser comme un allié. Le Héros prendra également 3  qu'il placera sur la tuile d' Hadrathus. Les  peuvent être dépensées par Hadrathus pour utiliser les sorts du Héros qui le contrôle. Il récupère la totalité de ses gemmes à chaque tour des Héros, lors de leur phase de récupération.

Si le Héros commandant Hadrathus meurt, un autre Héros possédant la compétence commandement peut le prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que sa figurine.

Les deux archers violets qui gardent Hadrathus ne peuvent pas attaquer les Héros sauf si ceux-ci se situent dans une zone adjacente à la leur et ne peuvent pas se déplacer. Les deux couleurs d' archers différentes sont contrôlées par la même tuile. Une fois Hadrathus libéré, ils sont libres de leurs mouvements. Lorsqu' ils meurent, on retire le socle de leur figurine. Les unités de l' *Overlord* n' ont pas le droit d' attaquer Hadrathus , tant que celui-ci n' est pas libre.

Touche pas à ma soeur!!! : lorsqu' Atali se trouve dans la même zone que Seski, elle gagne la compétence "Sous protection". Elle garde la compétence tant qu'ils sont ensemble dans la même zone.

Touche pas à mon frère!!! : Atali peut renforcer la défense passive de Seski en utilisant le sort "Corps d' Hanuman". Ce sort confère deux points de défense passive supplémentaires à Seski. Son coût est de 3 gemmes et Seski doit être dans sa ligne de mire. Lorsque le sort est actif, on place le pion à tête casquée (Nordheim) sur le pion personnage de Seski sur le compte-tour. Le sort prend fin au tour suivant de l' *Overlord*.

Atali disparaît... : Au fur et à mesure que le scénario avance, Atali se dissipe avec les brumes environnantes. On place le jeton Atali brumeux (Nordheim) sur la position 5 du compte-tour. On recule le jeton à chaque nouveau tour de l' *Overlord*. Lorsque que le jeton atteint la position 0, Atali a disparu saine et sauve.

Récupérer le trésor : Le coeur d' Arhiman se trouve dans le coffre rouge représenté par un jeton coffre numéroté. Ouvrir le coffre réclame une manipulation de complexité 4. Lorsqu' un Héros ouvre le coffre, il s' empare immédiatement de la preuve et la place parmi ses équipements.

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d' un mucus de crapaud, d' un arc shémite, de deux potion de vie, d' un alcool picte et d' une épée.

Alcool picte : un Héros peut défausser cet objet pour récupérer 2 gemmes depuis sa zone de Fatigue vers sa zone d'Énergie disponible, mais doit aussi subir 1 blessure.

Fuite : si un Héros quitte le plateau avec le coeur d' Arhiman en sa possession et (ou) en compagnie d' Hadrathus (1 mouvement normal à partir de zone  située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.