



Après leur expédition en Vanaheim pour combattre Atali, Conan et son équipe se dirigent en Asgard. En effet, il paraît que c'est là que s'est réfugié Yadizgerd, un nécromancien qui a rejoint le complot. C'est également lui qui a dérobé des outils précieux capables de forger le métal afin d'en tirer une arme pour combattre les démons.

Conan a également appris par les corbeaux du roi, que Yadizgerd a assassiné Niord; un de ses nombreux compagnons de route qu'il rencontra lors d'une de ses innombrables quêtes. Yadizgerd détient également prisonnier Balthus et son fidèle Slasher, en visite diplomatique dans la région. Il s'apprête à les sacrifier, afin de pouvoir les réutiliser en revenants.

C'est donc l'esprit plein de rage et hanté par les nombreuses soirées arrosées passées en compagnie de son défunt compagnon, que Conan entreprend de passer les Montagnes bleues qui séparent Vanaheim d'Asgard.

Un fois le dernier col franchi, notre équipe aperçoit le tertre où sont réunies pour le sacrifice les tribus environnantes. L'équipe se divise en deux et se prépare à l'attaque au moment où un vent terrible et glacial balait la région...



Objectifs

 Pour gagner le Héros en possession des outils doit fuir avant la fin du tour 7. Les Héros gagnent un point de victoire bonus supplémentaire si ils parviennent à faire fuir Balthus et Slasher.

 Pour gagner l'Overlord doit empêcher le héros en possession des outils de fuir avant la fin du tour 7. L'Overlord gagne un point de victoire bonus si il tue Balthus et Slasher.



La partie débute par Le tour des Héros.

- Conan le Vagabond
- Contantius
- Kerimshah
- Valkyrie
- Taramis (3 sort(s) : Guérison de Mitra, Tempête d'éclairs, Repousser)
- Pelias (3 sort(s) : Possession de Set, Morsure de Set, Porté par le vent)

 Les Héros débute avec 2 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 13 gemmes en zone d'Énergie disponible et 7 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 Noir ou (et) celle de Nijgor. Nijgor ou (et) le Démon gagne immédiatement 2 PV.

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

La tuile peut-être activée immédiatement et gratuitement.

Renforts : 6 points de renforts. Les renforts se déploient sur les .

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.



 Avec les sorts : Drain d'énergie, Change-forme, Khitai - Torture Mentale, Corps d'Hanuman

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

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

Règles spéciales

Déploiement : Les Héros se déploient de manière égales sur les zones marquées d'un ◉.

De la neige et du sang : à chaque fois qu'un Héros utilise des points de mouvement pour se déplacer, il doit dépenser 1 gemme en plus du coût normal, quel que soit le nombre de zones parcourues. Cette gemme est placée sur la case Mouvement mais n'octroie pas de point de mouvement au Héros. Les unités de l' *Overlord* ne sont pas soumises à cette règle.

En pente douce : la colline n'affecte pas le déplacement des figurines. La zone au sommet de la colline centrale permet cependant de gagner le bonus de surplomb habituel. Tout comme les tertres aux angles de la carte.

Revenants : L' *Overlord* ne peut pas appeler de guerriers Vanirs violets et bleus en renforts. Une fois que tous les guerriers Vanirs violets ou bleus sont morts, l' *Overlord* prend les tuiles "Revenants Vanirs" rouges et vertes et la place près de son livre de Skelos. Il prend également les socles de couleurs correspondants aux tuiles et les mets aux figurines mortes. A partir de ce moment, il pourra faire appel aux "Revenants Vanirs" rouge ou vert (selon son choix) 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 Balthus et son compagnon!!! : pour libérer Balthus et Slasher, un Héros ou une figurine alliée doit se trouver dans leur zones. Les Héros doivent d'abord libérer Balthus avant de libérer Slasher. Lorsque Balthus et Slasher sont libérés, le camp des Héros prend aussitôt leurs tuiles -préalablement disposées près du Livre de Skelos- et les donne à un Héros qui possède la compétence Commandement. Le Héros qui prend le commandement de Balthus doit prendre également le commandement de Slasher. On place également leurs jetons personnages sur la position 4 du compte-tour. Le jeton représente leurs Points de Vies. Si le héros commandant Balthus et Slasher meurt, un autre héros possédant la compétence commandement peut les prendre sous son contrôle. Pour cela, il devra se trouver dans la même zone que leurs figurines.

Si le Héros commandant Balthus et Slasher 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.

Le Héros qui contrôle Balthus et Slasher peut l'utiliser comme des alliés. Slasher ne peut-être contrôler indépendamment de Balthus. Si le héros décide de ne pas utiliser Balthus, il ne pourra pas utiliser Slasher. Balthus peut être utilisé seul si le héros qui le contrôle le décide. Pour que Balthus et Slasher soient libres de leurs mouvements, plus aucune figurines de l' *Overlord* ne doit être présentes dans leurs zones.

Les unités de l' *Overlord* n'ont pas le droit d'attaquer Balthus et Slasher, tant que ceux-ci ne sont pas libres.

Géant de glace : Yazdigerd peut renforcer la défense passive de Nijgor en utilisant le sort "Corps d'Hanuman". Ce sort confère deux points de défense passive supplémentaires à Nijgor. Son coût est de 3 gemmes et Nijgor 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 Nijgor sur le compte-tour. Le sort prend fin au tour suivant de l' *Overlord*.

Récupérer le trésor : La carte "outils" 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 du trésor et le place parmi ses équipements.

Coffres : 6 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'un gingembre, d'un plastron zingaréens, d'un orbe explosif, d'un alcool picte, d'une dague de parade et d'une épée Aesir.

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 la carte "Outil" en sa possession et (ou) en compagnie de Balthus et Slasher (1 mouvement normal à partir de zone ① située au bord du plateau), il ne peut plus revenir dans la partie.

slasher