5 ...INTÉRÊT À EN VALOIR LA PEINE...

Nigor, un homme gigantesque, s'assoit sur la table de l'auberge enfumée et grommelle à Conan : « Alors, barbare, tu es partant ou pas ? »

Il semble que la fille d'un certain chef de clan, dont le nom et l'influence ne sont aucun intérêt pour Conan, se soit enfuie dans les étendues sauvages ; sans doute à cause d'une petite dispute avec son père. La fille a pris la fuite pendant la nuit la plus longue et la plus froide de l'hiver du Nordheim. Conan ne se mêle généralement pas des affaires de famille, ces ingérences lui causant généralement plus d'ennuis qu'autre chose, mais le gros sac d'or que son énorme frère lui a fourré devant les yeux l'a fait changer d'avis. « Cet or m'intéresse, mais que Crom maudisse vos disputes familiales ! Ta sœur a intérêt à en valoir la peine ! » gronde Conan, en se levant pour quitter l'auberge.

Nigor grogne dans sa barbe « Oh, tu verras bien. » Secouant la tête, Conan attrape une torche près de la porte de l'auberge, puis fait signe à ses compagnons de le suivre, et s'enfonce dans la nuit noire.

La fille, prise au dépourvu par la rudesse de la nature sauvage du Nordheim, ne tarde pas à se retrouver en difficulté. Ses vêtements déchirés par les branches, poursuivie par des loups affamés, elle trouve refuge au sommet d'une colline rocheuse. Temporairement en sécurité, hors de portée des loups qui l'entourent, elle resserre les lambeaux de ses vêtements contre le vent d'hiver impitoyable qui mord sa peau nue. Elle sait que son répit est de courte durée. Lorsqu'elle entend le claquement d'une branche, le crissement de la neige, et les voix gutturales de primitifs sortant de l'obscurité, elle laisse échapper un cri. Les loups affamés sont peut-être le cadet de ses soucis.

Le temps est compté, le vent froid, et le danger imminent. « Elle a intérêt à en valoir la peine... » maugrée Conan en cheminant péniblement dans la neige à hauteur de cuisse.

Objectifs

Pour gagner, les Héros doivent tuer le loup alpha (Slasher) et escorter Atali hors du plateau avant que les trois Torches ne soient retirées du jeu.

Si Atali meurt ou si les trois Torches sont retirées du jeu, l'Overlord gagne.

La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Mercenaire (Epée de Conan, Hache, Torche) commence avec l'épée de Conan et la torche équipées. Il a également une carte Cape. Placez la tuile d'Atali du côté des joueurs Héros.
- Niord (Epée Aesir, Epée Aesir, Torche) commence avec une epée Aesir et la torche équipées.
- Balthus (Arc Bossonien, Armure de cuir)
- Valkyrie (Epée, Poignard, Torche) commence avec l'épée et une torche équipées.

Les Héros débutent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue.

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

<u>Un vent froid hivernal</u> : L'Overlord peut attaquer un Héros portant une torche avec . Si un Héros prend une blessure, au lieu de déplacer des gemmes vers sa Zone de Fatigue, il défausse un pion Flamme de sa torche. Le Héros ne peut pas utiliser d'Arme pour se défendre contre cette attaque.

Règles spéciales

La fille : La fille, Atali, ne se déplace avec un Héros que jusqu'à ses 3 points de Mouvement maximum. On ne peut pas dépenser de gemmes pour lui donner un bonus de mouvement.
Elle a 2 points de vie. Elle peut faire 1 attaque par tour des Héros.
Atali bénéficie également de la compétence Sous Protection lorsqu'elle se trouve dans la même zone qu'un Héros.
Atali s'active gratuitement. Pas besoin d'utiliser la compétence Commandement ou de dépenser des gemmes. Un Héros peut dépenser des gemmes pour qu'elle effectue une action de Défense active.

Jusqu'ici tout va bien… :
Atali a réussi à trouver quelque protection contre les créatures qui la pistent, au sommet d'une colline rocheuse. Cependant, il ne faudra pas longtemps avant qu'elles trouvent leur chemin vers le haut de la colline. Les unités de l'Overlord ne peuvent pas entrer dans la zone au sommet de la colline avant le 2ème tour de l'Overlord.

… mais il fait froid. : Les vêtements d'Atali ont été réduits en lambeaux dans sa fuite irréfléchie dans les étendues glacées. Si elle ne se couvre pas rapidement, elle va certainement mourir de froid ! Atali perd 1 point de vie par tour, à partir du début du 2ème tour des Héros, sauf si un Héros lui donne la carte Cape (en possession de Conan en début de partie). Un Héros peut effectuer une manipulation simple pour donner la carte Cape à Atali.

Torche :
Utilisez les cartes Torche de l'extension Stygia (ou n'importe quels éléments). La Torche est un objet d'encombrement 0. Pour ce scénario, la Torche est considérée comme une Arme. Placez 3 pions Flamme sur chaque carte Torche au début de la partie.
A la fin de chaque tour de l'Overlord, avant que le tour des Héros ne débute, défaussez 1 pion Flamme de la carte Torche d'un seul des Héros.
Au début de chaque tour des Héros, tous les Héros doivent déclarer quelles cartes Armes ils ont équipées (Un Héros avec la compétence Ambidextrie peut équiper jusqu'à 2 armes). Seules les Armes équipées peuvent être utilisées jusqu'au début du tour suivant.
Si le Héros n'a pas la Torche équipée, il doit défausser 1 pion Flamme supplémentaire.
Une fois que tous les pions Flamme d'une Torche ont été défaussés, elle est retirée du jeu.
Tant que la Torche est équipée, le Héros bénéficie des avantages suivants :
- 3 Loups Géants au maximum peuvent se trouver dans la zone du Héros. L'Overlord doit déplacer tous les Loups supplémentaires vers une zone adjacente.
- Le Héros gagne relançable pour toutes les attaques et les actions de défense active contre les Loups Géants.
- Le Héros peut défausser un pion Flamme pour déplacer d'une zone tous les Loups Géants présents dans sa zone ou dans une zone adjacente.

Loups Géants :
L'Overlord peut activer jusqu'à 5 figurines de loups géants chaque fois qu'une tuile de loups géants est activée. Une figurine de loup individuelle ne peut être activée qu'une seule fois par tour de l'Overlord.
Les figurines de loups géants ne sont pas retirées du plateau. Si l'un d'eux est tué, l'Overlord le place sur une zone inoccupée au bord du plateau. Si nécessaire, l'Overlord peut placer ainsi jusqu'à 2 figurines de loups géants sur une zone. Une fois que Slasher est tué, les loups géants ne retournent plus sur le plateau.

Attaque de meute :
Chaque fois qu'il y a 2 loups géants (et/ou Slasher) ou plus dans la zone d'un Héros, ils peuvent combiner leur attaque en une seule attaque ciblant la Torche afin de tenter de l'éjecter de la main du Héros et l'éteindre. Si les loups infligent 1 ou plusieurs blessures, au lieu de déplacer des gemmes vers la zone de Blessures, le Héros doit défausser un pion Flamme de sa carte Torche.

Terrain rocheux : Entrer dans une zone avec un pion Rochers coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

Combat à distance :
En raison de la noirceur de la nuit de Nordheim, le combat à distance ne peut être effectué que dans la zone du tireur ou dans une zone avec un Héros portant une Torche. Les règles habituelles de ligne de vue s'appliquent.

En pente douce :
La colline n'affecte pas le déplacement des figurines (sauf règle contraire). La zone au sommet de la colline centrale permet cependant de gagner le bonus de surplomb habituel tout comme les 3 tertres aux angles de la carte.

Fuite :
Un personnage peut fuir le plateau depuis une zone avec un pion Renfort (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), si un Héros quitte le plateau il ne peut plus revenir dans la partie.

Dan Maurie avec She-Crazy et J-Easy