



« Conan ! J't'aime bien ! » beugla joyeusement Niord, en abattant sa main sur l'épaule du barbare. Il engloutit une grande gorgée de bière, et la majorité du liquide âcre manqua sa bouche et coula dans sa barbe.

Niord glosa « Tu manies l'épée comme un chien enragé ! Mais je parie que tu manies le traîneau comme un petit roquet... »

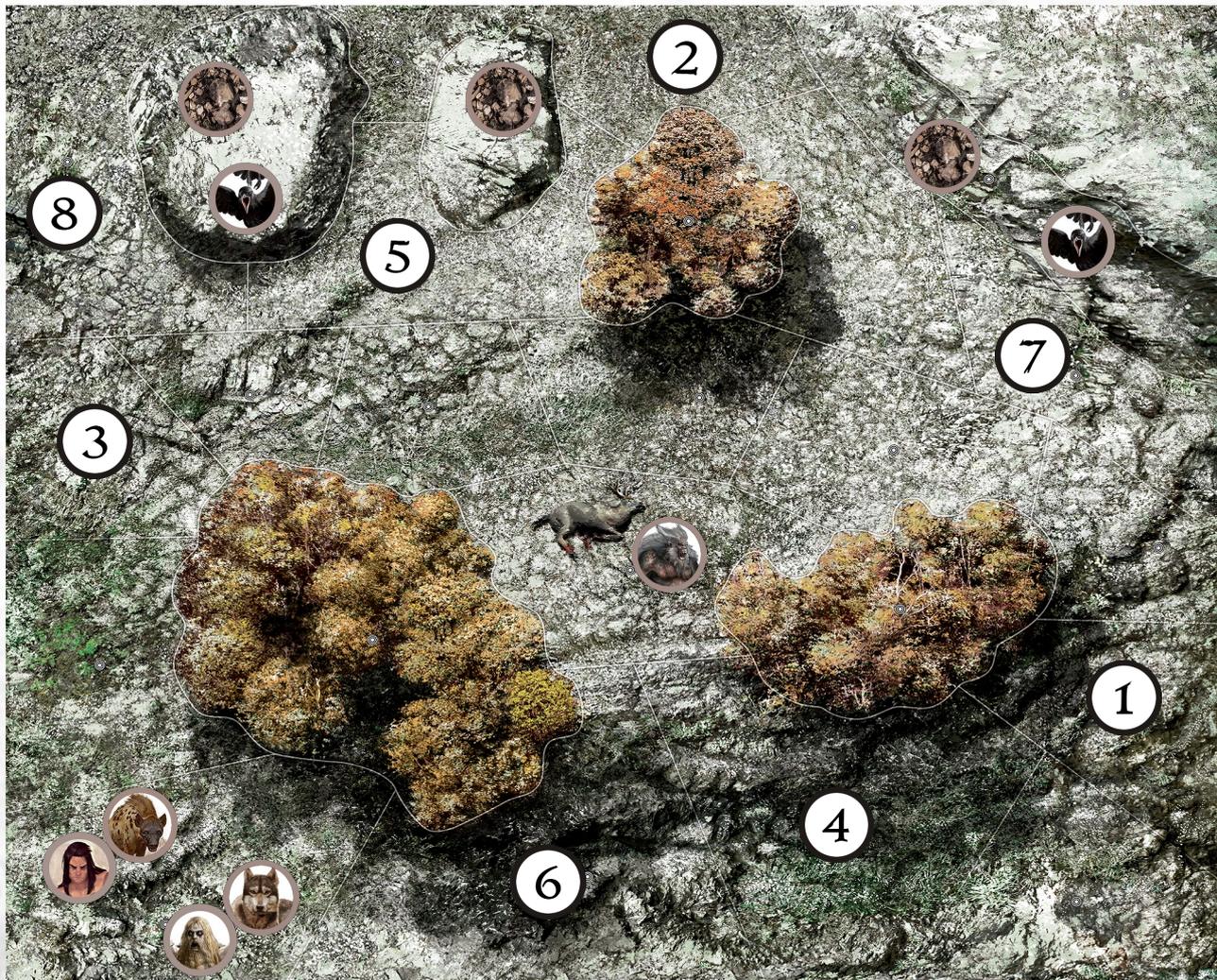
« Surveillance ta langue, bouffon Aesir », grogna le Cimmérien. Ses yeux bleus brillaient d'un éclat menaçant, et il repoussa la main de son épaule. « avant que mon épée de chien enragé ne la trouve et ne la tranche dans ta gueule édentée ! »

« Une course, donc ! » cria Niord à l'assemblée réunie autour du feu. Il se leva d'un bond, la bière jaillissant de sa chope ; sourit et déclara « Le bouffon Aesir contre le chien enragé Cimmérien ! Si je gagne, tu me serviras de la bière comme une bonniche ! » Niord leva sa chope, et un rugissement d'approbation retentit.

« Et si je gagne, quel sera mon prix ? » gronda Conan, suspicieusement.

Niord sourit de toutes ses dents restantes « Et bien... kunnia, Conan. La gloire ! »

Ce scénario s'inspire de l'album « Manala » de Korpiklaani, en particulier de la chanson « Kunnia ».



## Objectifs



Les Héros doivent se rendre à chaque zone numérotée en ordre séquentiel pour terminer le parcours de la course. Après avoir terminé le parcours, le Héros avec le plus grand nombre de chiens de traîneau dans la zone numéro 8 à la fin d'un tour de l'Overlord gagne. En cas d'égalité, Niord et Conan se servent mutuellement de la bière comme des bonniches, et l'Overlord gagne.



L'Overlord gagne la partie si aucun Héros ne termine la course ou si les Héros sont à égalité.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Vagabond (Epée de Conan) Utilisez une figurine et une tuile de hyène pour représenter le chien de traîneau de Conan. Conan a la compétence Garde du corps quand il est dans la même zone que son chien.
- Niord (Epée Aesir) Utilisez une figurine et une tuile de loup géant pour représenter le chien de traîneau de Niord. Niord a la compétence Garde du corps quand il est dans la même zone que son chien.

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



 L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



**Choisissez UN des événements suivants :**

1. Renforts : L'Overlord lance  relançable et replace autant d'unités mortes sur le plateau que le résultat obtenu. Il doit placer l'homme-singe gris sur son symbole et les corbeaux sur leurs symboles, un par zone.
2. Avalanche ! : Placez 1 pion Rochers dans une zone qui n'a pas déjà de pion Rochers ni de pion numéroté. Toute unité dans cette zone doit en sortir lors de sa prochaine activation en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires. Cet événement ne peut être utilisé que deux fois par partie.



1



## Règles spéciales

**Traîneau à chien** : Un traîneau à chien est composé d'une figurine héros et d'une figurine chien de traîneau. Placez le socle du héros en contact avec le socle du chien de traîneau. Ces figurines se déplacent toujours ensemble, en utilisant le mouvement de base et les compétences du chien de traîneau. Un héros peut dépenser des gemmes de bonus mouvement, selon les règles normales des Alliés. L'indice de saturation du Mouvement d'un traîneau à chiens est égal au nombre de gemmes rouges restant sur la tuile du chien de traîneau.

Placez 3 gemmes rouges  sur chaque tuile de chien de traîneau. Les gemmes rouges représentent les 3 chiens tirant chaque traîneau. Les chiens de traîneau ne peuvent pas attaquer mais peuvent être attaqués et défendus selon les règles normales des Alliés. Pour chaque blessure reçue par les chiens de traîneau, retirez 1 gemme rouge de la tuile. Une fois que la dernière gemme rouge a été retirée de sa tuile chien de traîneau, le Héros est hors course. Retirez ses figurines du plateau. Quand il est dans la même zone que le chien de traîneau, un Héros est considéré comme ayant la compétence Garde du corps.

Un Héros ne peut PAS attaquer un autre Héros ou son chien de traîneau. Ce serait une horrible violation de l'étiquette Aesir. Un traîneau à chiens ne peut pas entrer dans une zone de forêt ou une zone avec un pion Rochers.

**Mush 1** : Le traîneau à chiens est considéré comme étant constamment en mouvement, et les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- Lors de la phase de déclaration de l'état des Héros, un Héros ne peut pas être en récupération.
- Au début du tour des Héros, après la phase de déclaration de l'état, chaque Héros lance . Celui qui obtient le plus de symboles joue son tour en premier. Dans le cas d'une égalité, chaque Héros déplace 1 gemme dans sa zone de Fatigue, puis relance le dé.
- Durant son tour, un Héros ne peut faire qu'une seule attaque par zone qu'il quitte ou dans laquelle il entre.

**Congères 1** : La neige est trop profonde. Les Héros ne peuvent pas se déplacer en utilisant leurs propres points de Mouvement.

**Avalanche 1** : Un personnage ne peut pas entrer dans une zone avec un pion Rochers à moins d'avoir la compétence Vol. Si un pion Rochers se retrouve dans la zone de départ de l'homme-singe gris à cause de l'événement Avalanche !, l'Overlord place toujours la figurine dans cette zone pendant l'événement Renforts. L'homme-singe gris peut sortir de la zone pour 2 points de mouvement supplémentaires lors de sa prochaine activation.

**Notes** : Si vous n'avez pas les loups géants Kickstarter Exclusive, utilisez simplement une figurine de hyène. Du haut de sa montagne, Crom se moque que vous fassiez une course de hyènes !  
Pour déplacer ensemble plus facilement les figurines Héros et chien de traîneau, vous pouvez les placer sur une tuile Overlord vierge.

*Dan Maurie avec She-Crazy*