



Dans son vingtième hiver, Gwaednerth, fils de Nerth, est entré dans le sanctuaire du Dieu chat des collines pour commettre un sacrilège. Le clan de la colline évoque son blasphème à mots couverts et maudit silencieusement son nom. Quels actes sinistres ont-ils eu lieu ce jour-là ? Les spéculations, bien qu'omniprésentes, restent discrètes car Gwaednerth est le seul à avoir survécu. Maintenant qu'il a repris sa place dans le clan, personne n'ose poser de questions. Peut-être vaut-il mieux laisser le passé à sa place, mort et enterré, plutôt que de se retrouver dans un état similaire.

*Note : Il s'agit d'une rencontre plutôt que d'un scénario. Il est conçu pour être court, 3-4 tours. Il est également un peu directif car l'intention est de dépeindre des événements de la vie de Gwaednerth, une nouvelle figurine proposée par Barbaric Splendor (découvrez-les sur [www.barbaricsplendor.com](http://www.barbaricsplendor.com)). Barbaric Splendor a organisé un concours d'écriture de l'histoire de Gwaednerth. Mon histoire a été choisie et vous la trouverez ci-dessous.*

*L'histoire : Gwaednerth, le plus jeune fils de Nerth, chef du clan de la colline, était un enfant cruel. Il fut banni de la tribu dans son treizième hiver en raison de sa fascination inhabituelle pour la mort. Il tuait de petits animaux, blessait d'autres enfants, et finit par estropier l'héritier d'un puissant sous-chef lors d'une mauvaise farce. En exil, sa fascination devint une obsession, jusqu'à ce que Gwaednerth en arrive à vénérer la mort.*

*Gwaednerth, devenu un homme, est rentré chez lui pour reprendre son statut au sein du clan. Il a chassé et tué un grand chat des collines, une créature sacrée pour son peuple. Il porte sa peau comme un manteau et il brandit son crâne comme une arme, actes blasphématoires envers les dieux des collines. Il est de retour, désireux d'empiler les crânes de ses opposants sur son autel dédié à la mort.*

*Gwaednerth porte aussi le masque noir, une relique maléfique qui lui a été léguée par les ennemis ancestraux du clan des collines. On dit qu'il est hanté par une horrible malédiction affectant l'esprit de son porteur. De quelle sombre alliance s'agit-il ? Qu'augure le retour de Gwaednerth pour le clan des collines ?*



## Objectifs



Pour gagner, le Héros doit tuer Skuthus avant que 3 villageois ne soient sacrifiés.



Pour gagner, l'Overlord doit sacrifier 3 villageois.



La partie débute par le tour des Héros.

- Primitif Hyperboréen (Lance d'ornement, Cotte de mailles, Couronne de Xuthal) Gwaednerth est représenté ici par le Primitif Hyperboréen. Sa la fiche de Héros est celle d'Heracles ou celle présente dans ce livret.

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



◆ L'Overlord commence avec 3 gemmes en zone d'Énergie disponible et 2 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



6

1



équipé de : Dague sacrificielle Avec les sorts : Retour des braves . Placez une tuile villageois du côté du joueur Overlord.

## Règles spéciales

**Blasphème 1** : Si Gwaednerth tue le tigre à dents de sabre, il profanera sa dépouille en fixant sa tête sur sa lance comme une arme. Défaussez la carte arme Lance ornementale et remplacez-la par la Hallebarde.

**Avatar du Dieu chat** : Le chaman fou, Skuthus, est l'Avatar du Dieu chat. Il ne peut être blessé que par la Hallebarde fabriquée avec la tête du tigre à dents de sabre.

**Piles de crânes** : Placez une figurine de pile de crânes sur chaque pion Relique. La valeur de défense passive du tigre à dents de sabre et de Skuthus est de +1 pour chaque pile de crânes encore debout. Gwaednerth peut tenter de renverser une pile de crânes en effectuant une attaque contre elle. Si il réussit l'attaque en utilisant sa compétence Constriction, la pile de crânes est renversée, couchez-la dans sa zone.

**Masque Noir** : Gwaednerth porte le masque noir (représenté par la couronne de Xuthal). Une fois par partie, il peut utiliser le pouvoir du Masque Noir pour récupérer 2 gemmes supplémentaires pendant la phase de Récupération. Il doit aussi subir une blessure. Tournez la couronne de Xuthal sur le côté pour indiquer qu'elle a été utilisée.

**Sacrifice** : Si Skuthus tue un villageois dans la zone située au sommet de la colline, marquée d'un "?", le villageois est considéré comme sacrifié aux Dieux des collines. Pour tuer un villageois, Skuthus doit effectuer une attaque normale et infliger au moins 1 blessure.

**Villageois** : Les villageois (jetons 1, 2, 3) sont ligotés, et ne peuvent pas se déplacer, attaquer, ou se défendre. Ils ont 0 défense passive et 1 point de vie. Gwaednerth ne peut pas attaquer ou défendre les villageois.

**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 3 tertres aux angles de la carte.

**Notes** : Si vous n'avez pas l'extension Corinthia ou la figurine Gwaednerth, ce scénario est toujours jouable ! Utilisez la fiche de Héros Gwaednerth fournie dans ce livret à la place d'Heracles, avec une figurine Conan de votre choix (ici, le Primitif Hyperboréen), et 3 pions numérotés pour les villageois (ou n'importe quelles figurines à l'air suffisamment innocent). La tuile villageois est optionnelle (cf. règle spéciale Villageois).