



# CONAN

## CONTES DU NORD



**DAN MAURIC**  
**KEN MEYRI**

## TABLE DES MATIÈRES

Prologue .....	2
Première erreur, dernière erreur (2 joueurs) .....	5
Soirée entre filles (3 joueurs) .....	8
...Intérêt à en valoir la peine... (5 joueurs) .....	11
Kunnia (2 joueurs) .....	14
Le Blasphème de Gwaednerth (2 joueurs) .....	17
Sauvetage en Nordheim (2 ou 3 joueurs) .....	20
Annexe : Fiche de héros de Gwaednerth .....	23

## NOTE

« Le Blasphème de Gwaednerth » raconte l'histoire de Gwaednerth, une nouvelle figurine proposée par Barbaric Splendor. Découvrez la gamme sur [www.barbaricsplendor.com](http://www.barbaricsplendor.com).



## CREDITS



Tous les scénarios ont été écrits par Dan Mauric, à l'exception de « Sauvetage en Nordheim », écrit par Ken Meyri et Dan Mauric.

Un merci tout spécial à She-Crazy et à J-Easy pour les tests, à Robert E. Howard pour ses histoires incroyables, à Monolith pour un jeu génial et à Ken Meyri pour son aide graphique.

Traduction : Roolz

# Prologue

« Le Nord ? » gronda la femme aux cheveux roux, assise en face d'un jeune homme au visage doux. Elle éloigna lentement la chope de bière de ses lèvres, jusqu'à ce que celle-ci heurte la table. Quand elle reprit, sa voix se fit menaçante. « Pour sûr, je suis du Nord. Qu'est-ce que ça peut te faire ? »

« Je voyage vers le nord à la recherche de l'aventure ! Et peut-être de la fortune. »

Elle le scruta de la tête aux pieds. Sa silhouette efflanquée ne reflétait pas la hardiesse de sa voix, et son sourire insolent évoquait plus la naïveté que l'expérience. « Bah ! » Fit-elle dans un reniflement dédaigneux, avant de retourner à sa chope. Des rires étouffés circulèrent dans l'auberge.

Les épaules du jeune homme s'affaissèrent et son visage devint écarlate alors qu'il balayait la pièce du regard. Ses traits se durcirent et, essayant visiblement de sauver sa dignité, il éructa : « Tu vas me répondre, femme ! »

La femme aux cheveux roux reposa à nouveau sa chope. « Rentre chez toi, petit. Le Nord n'est pas un endroit pour un enfant. » Le jeune homme se dressa, renversant sa chaise. « Tu oses me traiter d'enfant ! J'ai vu presque dix-sept hivers ! » Sa main s'approcha de l'épée vétuste et rouillée suspendue à sa hanche.

Le silence emplit l'auberge et les yeux ardents de la femme aux cheveux roux se fixèrent sur le jeune homme. Elle repoussa lentement sa chaise de la table et se leva. Le jeune homme eut un tremblement nerveux à la vue du pommeau de son épée et au tintement des mailles sous sa pelisse de fourrure. Il tendit le cou vers elle alors qu'elle déployait toute sa stature.

Dans ce silence crispé, une lampe à huile grésilla et émit une bouffée de fumée noire. La soudaine toux de l'aubergiste rompit le charme, et le jeune homme regarda autour de lui d'un air de défi, la main serrée sur son antique épée.



# Prologue

La femme aux cheveux roux le fixa, une lueur de danger dans les yeux.  
« Tu veux connaître le Nord, mon garçon ? Je vais te parler du Nordheim. Des longues nuits. Des ténèbres plus noires que l'âme d'un sorcier. Du froid qui te glacerait le sang en un instant. Du vent qui brûle ta chair comme une flamme. Je vais te parler du Nord, petit. »

Elle le pointa du doigt et fit quelques pas autour de la table. L'assurance du jeune homme se mit à fondre. Il déglutit et se déroba, jetant des regards nerveux autour de lui.

« Des mains d'hommes crasseux tâtonnant à la recherche de chair tendre dans des pièces sombres. » À un pas du jeune homme, elle grimâça dédaigneusement. « Leurs yeux vitreux d'ivrogne reflétant leurs intentions obscènes. »

« Je vais te parler des barbares, » poursuivit-elle, levant la voix et s'adressant à toute l'auberge, « qui prennent ce qu'ils désirent, et de la vindicte féroce qui les anime. Des Aesir sauvages et des Vanir plus sauvages encore. » Ses mains balayèrent l'auberge, désignant les crapules alentour. Les hommes du Nord murmurèrent et s'agitèrent dans leurs sièges. Certains détournèrent les yeux, portant leur attention vers leur breuvage.

La femme aux cheveux roux fit claquer sa langue. Sa voix se fit sensuelle tandis qu'elle tournait autour du garçon d'un pas léger, son doigt caressant sa poitrine. « Ou préfères-tu que je te parle d'une beauté ensorcelante, vêtue seulement d'un voile diaphane ? La peau blanche comme la neige. Les lèvres rouges comme le sang des hommes qu'elle attire et jette dans les bras de ses frères abjects, afin qu'ils soient occis selon ses caprices. »

Sa voix se changea en un murmure sinistre. Elle s'approcha de l'oreille du jeune homme, par derrière. « Je vais te parler du Nordheim, mon garçon. Des créatures répugnantes qui rôdent furtivement, leurs yeux rouges et leurs crocs guettant ton moindre geste. Des becs glacés de monstrueux corbeaux se disputant le premier lambeau de ton cadavre. De l'écho de leurs becs résonnant dans l'air calme et froid, qui frappent vainement sur... ta chair... raide et... gelée. »



# Prologue

La femme aux cheveux roux se campa devant le garçon. Elle rugit subitement, le surplombant. « Voilà, je t'ai parlé. Et je ne te laisserai plus m'importuner, petit ! Rentre chez toi, retourne chez ta mère ! »

Le jeune homme fit immédiatement volte-face et se rua dehors. La porte oscilla par deux fois sur ses gonds, avant de se refermer. L'auberge était plongée dans un silence de mort. Tous les yeux étaient fixés sur la femme aux cheveux roux, debout au centre de la pièce, fulminante et respirant lourdement.

« Allons, La Rouge, » dit l'aubergiste, qui apparut derrière la femme une chope à la main, essuyant la mousse d'un coup de torchon « qu'est-ce que je t'ai dit à propos de faire peur à mes clients ? Surtout avant qu'ils payent ? » Il lui tendit la chope et les rires éclatèrent dans toute l'auberge.

Le jeune homme détala le long du chemin qui s'éloignait de l'auberge, le visage brûlant, poursuivi par les éclats de rire. Il marqua une pause et jeta un coup d'œil en arrière.

Resserrant sa cape contre le vent mordant, il s'arma de courage et obliqua brusquement vers le Nord.

## Bienvenue dans les Contes du Nord !

Ce recueil de scénarios est basé sur l'extension Nordheim de Conan, le jeu de plateau de Monolith.

Chaque conte s'inspire de cette extension et explore plus avant les régions froides et sauvages au nord du monde de Conan.

Pour profiter pleinement de Contes du Nord, vous aurez besoin d'un *King Pledge*, de l'extension *Nordheim*, de la *Valkyrie Vanir*, des *Arbalétriers*, des *Loups Géants* et du *Démon de la Terre*.

Certains éléments des extensions *Stygia* et *Corinthia* sont également utilisés, mais des alternatives sont proposées dans les scénarios.







La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Hache, Hache, Armure de cuir) . La deuxième hache est identique à la première (utilisez la carte supplémentaire anglaise, une carte vierge ou n'importe quel élément pour la représenter).

 Les Héros débutent avec 4 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 3 gemmes par tour.



**Choisissez l'un des évènements suivants :**

**Infects Enfants De La Nature :** L'Overlord gagne 3 points de renfort à utiliser sur les Corbeaux. 5 figurines de Corbeaux maximum peuvent être présentes sur le plateau. Les Corbeaux doivent être placés sur l'un et/ou l'autre des affleurements rocheux (zones des Corbeaux de départ).

**Fureur de la Nature :** Un violent vent froid se lève soudainement. L'Overlord choisit une zone et y place le pion Halo de Mitra. Aucune figurine ne peut entrer dans cette zone avant le prochain tour de l'Overlord.



4



4



## 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.

**Passages secrets sylvestres** : Zogar Sag et le Démon des Forêts peuvent se déplacer d'une zone de forêt à une autre pour 1 point de mouvement (le phénomène de gêne s'applique toujours).

**Lien démoniaque** : Si Zogar Sag est tué, retirez le Démon des Forêts du plateau. Si le Démon des Forêts est tué avant Zogar Sag, celui-ci perd immédiatement 2 points de vie. Zogar Sag ne peut pas mourir de ces dommages (si ses points de vie descendent en dessous de 1, ils restent à 1).

**Rage sanguinaire** : Cet affront des Pictes a fait bouillir le sang de Conan. Dans la phase de Déclaration de l'état des Héros, Conan récupère 3 gemmes  quand il est actif et 6 gemmes  quand il est en récupération.

**Butin** : Chaque fois qu'un Chasseur Pictes est tué, l'Overlord pioche une carte Équipement du paquet et la place face visible, dans la zone. Un Héros peut prendre l'Équipement et l'utiliser en effectuant une manipulation simple. Ces équipements représentent ce qui a été volé dans le village cimmérien pillé par les Pictes.

Le paquet de cartes Équipements est composé de : Alcool Pictes, Miroir Hyrkanien, Épée de Conan.

**Miroir Hyrkanien** : un Héros peut utiliser le Miroir Hyrkanien une seule fois en combat (au corps à corps ou à distance), pour ajouter 1  supplémentaire à ses dés d'attaque. Défaussez l'équipement après son utilisation.

**Alcool pictes** : 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.



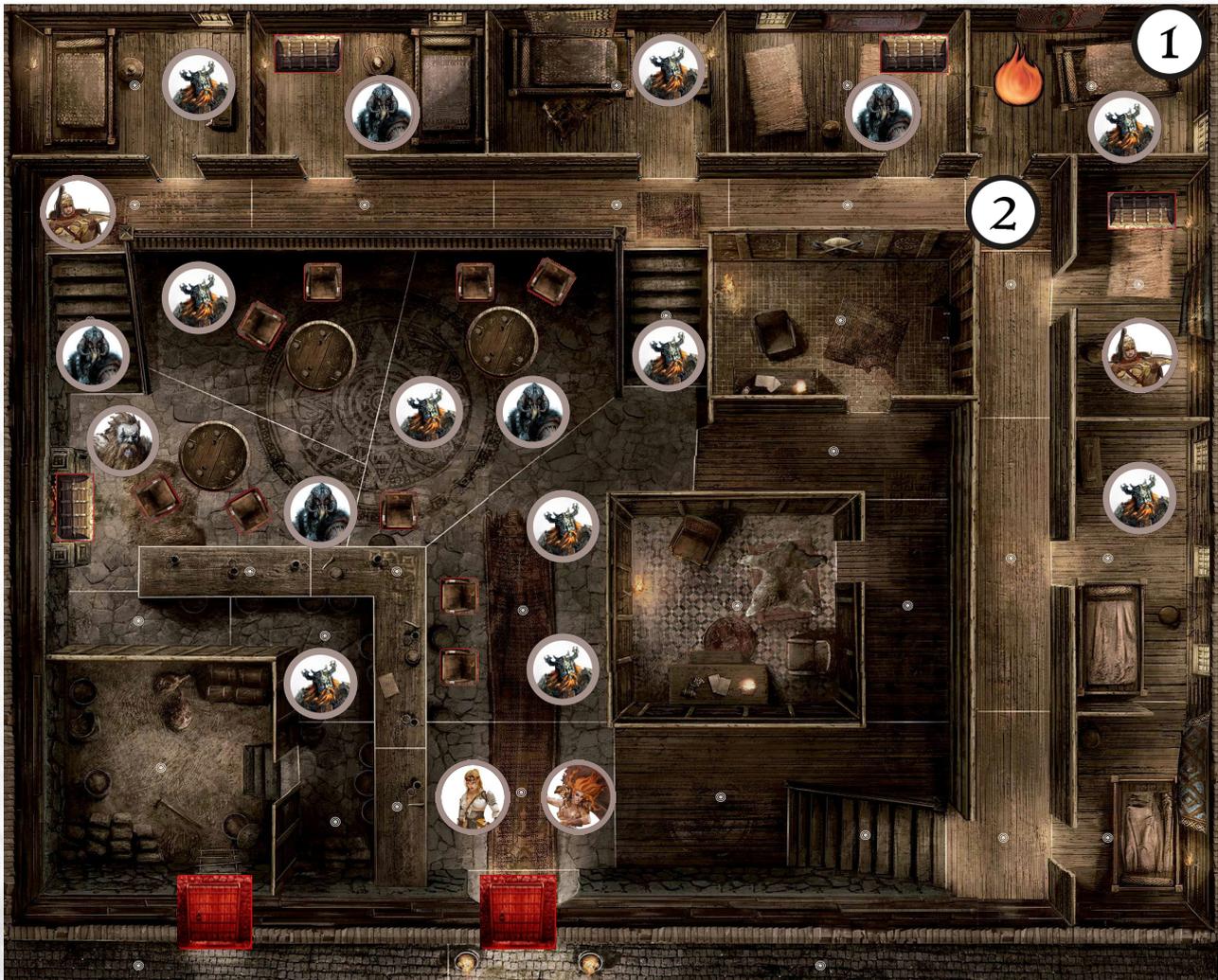
Les dames, fatiguées des plaisanteries grossières et de l'odeur fétide des ivrognes, s'apprêtaient à quitter l'auberge bondée du Nordheim et sortir dans la nuit froide et enneigée ; quand le gros pourceau qui leur avait fait des remarques et des avances lubriques toute la nuit dépassa finalement les bornes.

Les dames s'interrompirent net et Valeria claqua la porte, ce qui réduisit toute l'auberge au silence. Elles se retournèrent face au pourceau. Jetant un coup d'œil alentour, elles virent que ce lâche n'était pas seul. Des crapules Aesir et Vanir approchèrent les mains de leurs armes, et les spadassins du pourceau, cachés dans les recoins sombres de l'auberge, s'avancèrent dans la lumière des chandelles, le doigt sur la détente de leurs arbalètes.

Verrouillant la porte de l'auberge de l'intérieur, la femme aux cheveux roux dégaina ses épées, sourit, et cracha. « On dirait bien que ça va être une soirée entre filles après tout, bande de sales porcs. Mesdames, à nous de jouer ! »

« Toi d'abord ! » cria Valeria, pointant son épée vers le pourceau dans le coin de l'auberge.

Le pourceau émit un couinement craintif et se mit à courir aussi vite que le permettait sa formidable corpulence, vers l'escalier menant à l'étage de l'auberge, sa seule issue de secours maintenant que la porte d'entrée était bloquée. Il hurla à ses sbires d'attaquer. « Faites regretter à ces gueuses de ne pas avoir décampé quand elles étaient encore en vie ! »



## Objectifs



Pour gagner, tous les Héros doivent survivre afin que ces grossiers piliers de comptoir n'aient pas de motif pour ouvrir leurs grandes bouches édentées le lendemain matin. Les dames doivent aussi faire ravalier définitivement ses insultes au gros pourceau, les Héros doivent donc tuer Seski avant qu'il ne s'échappe de l'auberge.



Pour gagner, l'Overlord doit faire en sorte que le lâche Seski s'échappe par la fenêtre de la pièce marquée 1. L'Overlord gagne aussi si l'un des Héros meurt, ce qui permet à Seski de fanfaronner pour faire oublier son étalage de couardise.



La partie débute par le tour de l'Overlord.

- Valkyrie (Epée Aesir, Poignard, Armure de cuir)
- Valeria (Epée Aesir, Poignard, Armure de cuir)

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



 L'Overlord commence avec 14 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



**Lorsque la tuile Événement 1 est activée, l'Overlord doit appliquer tous les événements dans l'ordre:**

1. Seski panique : Seski est un lâche et il tremble à l'idée de quelqu'un qui se défend réellement. Il hurle de terreur et redouble d'efforts pour s'échapper. L'Overlord gagne 2 points de mouvement à dépenser sur Seski.
2. Bouclier Humain : l'Overlord doit déplacer une de ses unités d'une zone adjacente vers la nouvelle zone de Seski. Il veut garder beaucoup de ses laquais entre lui et les lames des dames.

**Lorsque la tuile Événement 2 est activée, l'Overlord doit appliquer tous les événements dans l'ordre:**

1. Renfort : 3 points de renfort.
2. « Ramenez vos culs par ici ! » : Toutes les unités qui viennent d'être placées gagnent des points de mouvement gratuits, égaux à leur valeur de Mouvement. Ces points de mouvement gratuits doivent être utilisés pour se rapprocher le plus possible de Seski. L'Overlord peut dépenser des gemmes pour donner un bonus de mouvement à ces unités.



12



Seski a la compétence Sous Protection au lieu de la compétence Horreur, pour ce scénario.

## Règles spéciales

**Un couard démasqué** : La compétence Horreur de Seski n'a aucun effet sur les dames, car le pourceau et le couard qu'il est ne les impressionne pas du tout. Cependant, il bénéficie de la compétence Sous Protection, car ce lâche n'hésite pas à pousser ses laquais devant les lames des dames.

**Gros pourceau** : En raison de son énorme corpulence, Seski a du mal à se déplacer dans les espaces étroits de l'auberge bondée quand il tente de s'échapper. Si Seski entre dans une zone qui ne peut pas contenir tout son socle, il est considéré comme entravé. Il peut toujours entrer dans la zone, mais cela lui coûtera 1 point de mouvement supplémentaire. Une fois entravé, la défense passive et l'attaque de Seski sont réduites de 1 (sa défense passive devient 1 et son attaque devient 1DR), car qu'il n'est pas capable de manœuvrer dans les espaces restreints. Tous les escaliers, les couloirs de l'étage supérieur et les balustrades sont considérés comme trop petits pour le socle de Seski. Les règles de Saturation de Zone et l'impact du Phénomène de Gêne sur le déplacement s'appliquent normalement.

**Le coin du couloir** : La panique de Seski et son poids sont une combinaison dangereuse dans le coin du couloir. Lorsque Seski entre dans la zone marquée par le pion numéro 2, déplacez toutes les figurines de cette zone vers une zone adjacente du couloir. Chaque joueur doit choisir l'endroit où il veut déplacer ses figurines. Pour chaque figurine déplacée, l'Overlord doit déplacer une gemme vers sa zone de Fatigue. Si l'Overlord n'a pas assez de gemmes pour déplacer toutes ses figurines, Seski ne peut pas entrer dans la zone. Tout Héros affecté doit également déplacer une gemme de sa zone d'Energie disponible vers sa zone de Fatigue. Si un Héros n'a pas de gemmes dans la zone d'Energie disponible, il subit 1 point de Blessure à la place.

**Fuir l'auberge** : Pour fuir l'auberge, Seski doit sauter par la fenêtre de la chambre à l'étage marquée du pion numéro 1. Pour ce faire, Seski doit traverser le mur extérieur comme s'il sortait d'une zone en dépensant 4 points de mouvement pour faire passer son ventre immense par la fenêtre. Le phénomène de gêne s'applique normalement.

**Coffres** : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan, et peuvent être ouverts avec une manipulation simple. Le paquet de cartes Équipements est composé de 3 Potions de vie et 1 Orbe explosif.

**Portes** : Les portes rouges ne sont pas utilisées dans ce scénario et ne peuvent pas être ouvertes ni traversées.

**Saut/Escalade depuis la balustrade** : Sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 points de mouvement supplémentaires pour un personnage ayant la compétence Escalade.

**Saut/Escalade depuis un escalier** : Sauter des escaliers inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur un escalier coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour un personnage ayant la compétence Escalade. Emprunter l'escalier normalement n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

**Tables** : Monter sur une table coûte 1 point de mouvement. Cela donne droit au bonus de surplomb pour les attaques à distance et au corps-à-corps, soit 1 .

Un personnage peut monter sur le bar ou sur une table pour 1 point de mouvement supplémentaire, qu'il ait ou non la compétence Saut ou Escalade. Il gagne la compétence Allonge tant qu'il se trouve sur le bar ou sur une table et bénéficie du bonus de surplomb de 1  pour ses attaques au Corps-à-corps et à distance. Le bar et les tables ne bloquent pas la ligne de vue. En descendre n'engendre pas de surcoût de points de mouvement.

**Tabouret/Chaise/Banc** : Lors d'une attaque au corps-à-corps, utiliser un tabouret, une chaise ou un banc ajoute  en plus de son bonus d'arme lors de l'attaque, mais détruit l'objet utilisé. Ramasser un tabouret est gratuit et doit être réalisé lors de l'action d'attaque au corps-à-corps. Le tabouret est immédiatement utilisé par l'attaquant pour bénéficier du bonus, en plus du bonus d'attaque de son arme s'il en utilise une. Il est ensuite défaussé.

*Dan Mavrie & She-Crazy*



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 épée 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.



**Un vent froid hivernal** : 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 défait un pion Flamme de sa torche. Le Héros ne peut pas utiliser d'Arme pour se défendre contre cette attaque.



6



## 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 irréflectée 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 :

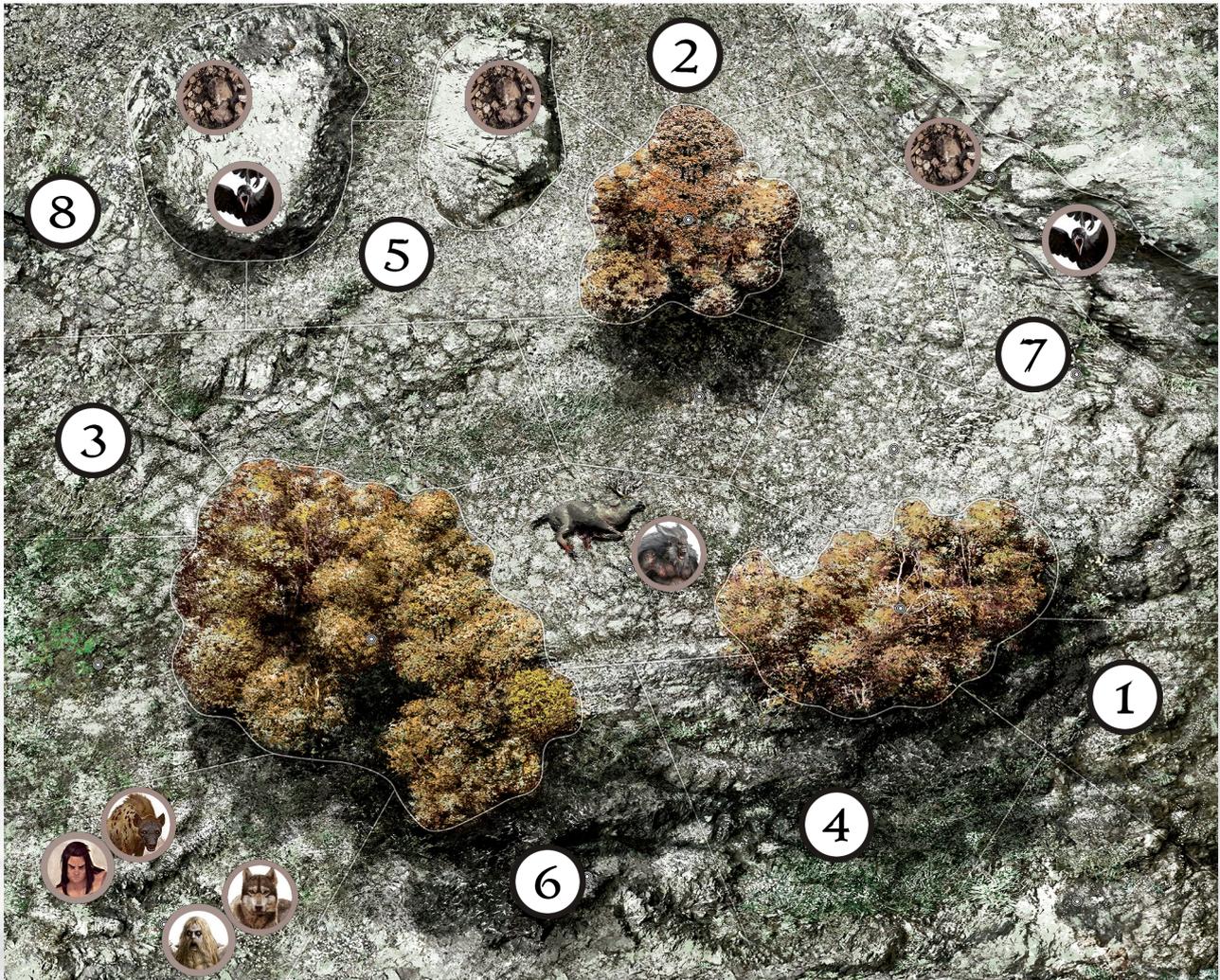
Un personnage peut fuir le plateau depuis une zone avec un pion Renfort (1 mouvement normal à partir d'une zone située au bord du plateau), si un Héros quitte le plateau il ne peut plus revenir dans la partie.

*Dan Mauric avec She-Crazy et J-Eazy*



« 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*



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 dépendre 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).



La neige crissait sous ses pieds alors que la femme aux cheveux roux sortait de la forêt et pénétrait dans une vaste clairière. Inclinant la tête en arrière, elle contempla la citadelle gelée en haut d'une colline. Une traînée de fumée brumeuse teintée de pourpre s'élevait de la citadelle, formant un nuage menaçant, comme une main démoniaque prête à descendre du ciel et broyer son existence.

« Je t'avais prévenu, petit. Le Nord n'est pas un endroit pour les gens comme toi. Par Scáthach, tu as peut-être commis ta dernière erreur. »

Elle jeta un coup d'œil en arrière, vers le sentier qui l'avait menée ici. Il n'était pas trop tard pour faire demi-tour. Pourquoi prendrait-elle des risques pour un garçon stupide ayant plus de bravoure que de bon sens ? L'image de créatures titubantes menées par un sombre nécromancien, attaquant ce pauvre garçon et le trainant dans les ténèbres, emplit spontanément son esprit. À contrecœur, elle se tourna à nouveau vers la citadelle. Bien qu'elle détestât la bêtise des étrangers, elle méprisait encore plus la magie noire.

Le nuage pourpre se fit plus dense, presque solide, et des corbeaux commencèrent à tourner autour de la citadelle dans une frénésie presque rituelle. Les heures du jeune homme étaient comptées.

La magie qui faisait rage à l'intérieur de cette citadelle était puissante, et sur le point de culminer en une maléfique apogée.



## Objectifs



Les Héros gagnent si :

- Balthus boit l'élixir et les deux Héros s'échappent de la forteresse.
- Balthus se transforme en Démon de la Terre, mais Yazdigerd et le Démon de la Terre sont détruits.
- Balthus boit l'élixir et est tué ensuite, mais Yazdigerd est occis.



L'Overlord gagne si la Valkyrie Vanir est tuée.



La partie débute par le tour des Héros.

- Valkyrie (Epée Aesir, Dague, Armure de cuir)
- Balthus

◆ Les Héros débutent avec 4 gemme(s) en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 6 gemmes en zone d'Énergie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



3



équipé de : Baton Noir Avec les sorts : Flétrissement, Halo de Set . Il commence avec son Halo de Set activé.

## Règles spéciales

**Matériel volé** : Placez l'Arc Bossonien, le Kriss et l'Armure de cuir à l'emplacement du pion Relique.

**Assaut du château** : La Valkyrie Vanir peut choisir où elle va entrer, parmi les zones marquées 1, 2 et 3.

**Nuées de corbeaux** : Au début de chaque tour de l'Overlord, placez 1 figurine de corbeau sur la zone avec le symbole de corbeau. Il ne peut pas y avoir plus de 3 figurines corbeau en même temps sur le plateau. Une fois que le Démon de la Terre apparaît, l'Overlord ne peut plus placer de corbeau au début de son tour.

**Drain Nécromantique** : Balthus est victime d'un rituel nécromantique qui le tue lentement. A chaque tour, au début du tour des Héros, Balthus subit deux blessures qui peuvent être prises dans sa zone d'Énergie disponible ou de Fatigue. Le drain nécromantique prend fin si Balthus boit l'élixir.

**Rituel Nécromantique Achievé** : Si Balthus meurt avant de boire la Potion, retirez sa figurine du plateau et remplacez-la par le Démon de la Terre (6 Points de Vie). Retirez la tuile événement et remplacez-la par la tuile Démon de la Terre. Défaussez toute armure que Balthus portait, et placez toutes les armes qu'il portait dans sa zone.

**Ce qui est mort ne peut pas mourir** : Quand un revenant meurt, ne le retirez pas du plateau, mais couchez-le à l'endroit où il est mort. Si le Rituel Nécromantique est achevé, retirez tous les revenants qui ont été tués.

**Porte verrouillée** : Ouvrir la porte rouge est une manipulation complexe de difficulté 2, seul un Héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. En cas de succès, la porte est retirée du jeu. Yazdigerd peut passer la porte gratuitement et peut la laisser ouverte ou non (l'Overlord peut choisir d'enlever ou non la porte). Le Démon de la Terre peut utiliser sa compétence Défoncer les cloisons sur la porte. Les revenants et les corbeaux ne peuvent pas ouvrir ou fermer la porte.

**Mur en ruines** : Franchir le pion Rochers demande 2 points de mouvement supplémentaires, sauf si le personnage a la compétence Vol.

**Saut/Escalade depuis le balcon** : Sauter depuis le balcon inflige  sans défense possible,  si la figurine possède la compétence Saut. Un personnage ayant la compétence Escalade peut remonter sur le balcon.

**Compétence Vol** : La compétence de vol peut être utilisée pour franchir les murs et obstacles à l'extérieur (zones où il y a de la neige), mais les corbeaux doivent entrer et sortir des pièces ou des couloirs intérieurs (zones sans neige) par une porte.

**Fosse** : Y entrer est un mouvement normal, en sortir coûte 1 point de mouvement supplémentaire.

**Soupirail** : Les soupiraux ne bloquent pas les lignes de vue.

**Coffres** : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 1 Elixir et 3 Potions de vie.

# ANNEXE - FICHE HÉROS DE GWAEDNERTH

**GWAEDNERTH**



**5**  

**4**  

**4**  

**4**  **2**

**3**  



**13**  **6**  **9**  **10**  **11**   **8** **10**

**-1** **-2**



**E**