



Constantius, l'un des sinistres chefs de guerre du Royaume Frontière qui borde la Cimmérie, est parti de son fort d'Atzel avec sa troupe de soudards pour mener un raid contre un clan cimmérien afin de s'emparer d'hommes et de femmes pour les revendre comme esclaves. Mais le vieux chef Wulfgar, alerté par un chasseur, a eu le temps de regrouper ses guerriers. Face à leur résistance acharnée, Constantius a dû se replier, réussissant néanmoins à emmener avec lui la fille de Wulfgar comme otage.

Wulfgar, blessé dans le combat et devant remettre son village en état, a lancé quelques-uns de ses meilleurs hommes à la poursuite de Constantius avec pour mission de ramener sa fille Atali et si possible la tête de Constantius.

Après trois jours de poursuite, Conan et ses guerriers arrivent de nuit aux abords d'un fortin abandonné où Constantius a fait halte pour attendre un détachement de renfort en provenance d'Atzel.



Objectifs



Pour gagner les héros doivent, avant la fin du tour 8 :

- Libérer Atali et lui faire quitter le fortin (hors carte)
- Tuer Constantius



Pour gagner l'Overlord doit :

- Retenir Atali prisonnière jusqu'au tour 8 ou, si Atali a été libérée et se trouve avec les Héros, la tuer avant qu'elle ne s'échappe.

- et/ou Garder en vie Constantius jusqu'au tour 8

A la fin du tour 8, le détachement de renfort de Constantius investit le fort : les héros ont perdu s'ils n'ont pas rempli leurs objectifs avant.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Mercenaire (Epée, Hache, Armure de cuir) Conan dispose de la compétence Commandement
- Niord (Epée, Epée, Armure de cuir) Niord est armé de 2 épées Aesir. Il dispose de la compétence Commandement
- Zelata (Dague, Potion de vie et 2 sort(s) : Guérison de Mitra, Tempête d'éclairs) Zelata a son Loup comme allié. Elle dispose de la Compétence Commandement.
- Valeria (Epée, Epée, Armure de cuir) Valéria dispose de la Compétence Commandement.

 Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 8 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Les Archers entrent en action : Lorsque la carte Evènements est activée tous les archers de l'Overlord peuvent tirer sur des cibles potentielles, sans que la carte "Archers" de la Rivière soit bougée. L'Overlord choisit les cibles en fonction des lignes de vue.

A vos ordres : : Lorsque la carte Evènements est activée, l'Overlord peut intervertir gratuitement 2 autres tuiles (hors cette même tuile Evènements) dans sa rivière.

Précisions : - Les 2 évènements sont déclenchés par l'activation de la carte Evènements.

- La carte Evènements n'est pas comptée dans les cartes pouvant être interverties par son activation.



Règles spéciales

ATALI :

Atali est placée sur la carte par l' Overlord sous la forme d'un jeton numéroté sur l'un des emplacements 1 à 4. L' Overlord écrit sur un papier, mis de côté et face cachée, le numéro du jeton représentant Atali. Les héros doivent trouver la fille de Wulfgar : quand un héros entre dans une case avec un jeton, celui-ci est retourné. S'il s'agit du bon numéro, Atali est trouvée. L' Overlord positionne alors la figurine "Atali" du jeu (extension Nordheim), à la place du jeton, en position couchée : elle git inconsciente et ligotée. Pour la libérer et la réveiller, un héros doit faire une manipulation complexe de niveau 2.

Une fois libérée, la figurine d'Atali est mise debout sur la carte. La tuile d'Atali (fichier joint) est activée. Atali est dirigée, comme un Allié, par le joueur du héros qui l'a libérée. Pour le joueur qui la dirige, son héros est devenu le garde du corps d'Atali et il doit la protéger des troupes de Constantius qui, la voyant libre, peuvent la tuer. La tuile d'Atali est celle du fichier joint. Elle diffère de la tuile originelle du jeu avec les modifications suivantes : Le mouvement est de 2 au lieu de 3, et la compétence "Lanceur de sorts" a été remplacée par la compétence "Sous protection". Une fois libérée, Atali peut être attaquée par l'Overlord et peut participer au combat. Elle dispose de 2 points de Vie, ce qui signifie qu'elle peut subir 1 blessure.

Nota : Pour qu'un autre héros prenne en charge Atali, il faut que les deux héros et Atali soient sur la même case et le donneur, ou le receveur (au choix), doit faire une manipulation simple (= coût 1 gemme d'énergie). Atali est alors dirigée par le nouveau joueur.

COFFRES :

Il y a 4 coffres sur la carte. L'ouverture d'un coffre est une manipulation complexe de niveau 2. A l'ouverture d'un coffre, le héros tire une carte Equipement dans un talon où ont été mélangées les cartes suivantes : 2 potions de vie, 1 armure d'écailles, 1 arc bossonien.

ALLIES CIMMERIENS :

Les héros ont tous la Compétence "Commandement" et disposent de 5 guerriers cimmériens alliés (représentés par des figurines de guerriers aesirs). Un Héros peut activer les Alliés en dépensant des Gemmes sur leur tuile. Les tuiles des guerriers Aesirs à utiliser sont celles dont le **bord est grisé** : 1 dé orange et 1 dé jaune en attaque, 2 en défense passive, pas de compétence.

Rappel : par défaut, tout Allié peut être commandé par un Héros ayant la compétence Commandement, peu importe avec quel Héros le personnage Allié est arrivé en jeu et peu importe la Zone qu'il occupe sur le plateau. Chaque Allié ne peut être activé qu'1 fois par tour (un même allié ne peut pas être activé plusieurs fois successivement par des joueurs différents).

PORTES :

Pour les héros, ouvrir une porte est une manipulation complexe de difficulté 2. Ils peuvent aussi la détruire avec 4 symboles en attaquant la porte au CàC. Une porte ouverte ou détruite est retirée du plateau. Les personnages de l'Overlord ouvrent et referment les portes gratuitement.