



Ce scénario se joue en coop (voir règles: http://monolithedition.com/download/Conan/Rulebook/Conan_Solo-Rules.pdf)

Conan, Hadrathus et Balthus (avec Slasher) rentraient d'une chasse aux Pictes.

Ils croisèrent un marchand Aquilonien richement vêtu et passablement énervé.

Le marchand leur expliqua aller en direction de la garnison la plus proche pour soudoyer son commandant et récupérer les biens que des Pictes venaient de lui voler.

Intéressé, le groupe d'aventuriers décida d'aller voir le village Pictes susceptible d'abriter les marchandises.

Sur le chemin les aventuriers trouvèrent l'un des chameaux du marchand. Ils l'emmenèrent pour porter plus facilement de potentielles trouvailles.

Arrivé au village, il épièrent: des pictes faisaient la ronde, d'autres éparpillaient les bien volés dans chaque hutte et Zogar Sag y invoquait des démons.

Les aventuriers attendirent la nuit pour passer à l'action, éviter les sentinelles, tuer les monstres dans leurs sommeil et repartir avec tous les biens précieux !



Objectifs



Pour gagner les héros doivent récupérer les 8 biens disséminés dans les huttes et quitter la carte par l'une des 3 zones de renfort (1 déplacement après être arrivé sur l'une des zones de renfort) avant le tour 11 car l'aube se lève et le marchand va arriver avec sa garnison soudoyée.

Règles spéciales

Mise en place : Vous pouvez utiliser des éléments de décors (chandeliers, tas de crânes...) pour marquer les zones vert/bleu des trajets des chasseurs Pictes.

Les figurines et jetons de vie des monstres peuvent être placés sur leur tuile sur la tablette de Skelos.

Les jetons numéros 1 à 8 sont placés face cachée aléatoirement dans les huttes.

Ajouter une tuile chasseur picte vierge à côté de la tablette de Skelos.

Le Chameau : Le Chameau peut être déplacé par un héros. Le héros doit dépenser 1 point de mouvement et une gemme en manipulation par zone.

Les héros peuvent mettre un équipement sur le chameau pour 1 gemme en manipulation (le placer sur la tuile du Chameau).

Marchandises à récupérer : Les 5 tonneaux ont une charge de 2.

Les 2 coffres ont une charge de 4.

La chaise (qui peut être remplacée par la bibliothèque) a une charge de 7.

Les ramasser coûte une gemme en manipulation.

Comme les équipements, elles peuvent être mise sur le chameau pour 1 gemme en manipulation.

Pictes bleu et vert : Les Pictes se déplacent de 2 zones en suivant les flèches à chaque tour de l'OL.

Ils lancent l'alerte si (même durant le tour des héros):

- ils voient un héros, Slasher ou le chameau depuis leur zone ou depuis une zone qu'ils traversent

- ils se font attaquer

- sur leur zone (ou la zone qu'ils traversent) se trouve un mur défoncé

- le sort "Contrôle mental" les fait sortir des zones balisées par les flèches de leur couleur

A partir du tour 8 : Tour 8: Lancer un dé jaune, si il fait 2 alors l'alerte est lancée

Tour 9: Lancer un dé orange, si il fait 2 alors l'alerte est lancée

Tour 10: Lancer un dé rouge, si il fait 2 ou plus alors est l'alerte lancée

Monstres & Zogar Sag : Les jetons numérotés sont retournés lorsqu'un héros rentre dans une hutte.

La figurine du monstre en face de ce numéro sur le livre de Skelos remplace le jeton.

Le monstre a 3 points de vie car il s'éveille juste.

Si le monstre est encore en vie au début du tour de l'OL, alors sa vie augmente de 3 points et il sonne l'alerte

Alerte sonnée : L'ensemble des jetons numérotés sont retournés et les figurines de monstre correspondants les remplacent.

Ces monstres ont 6 points de vie.

Les chasseurs Pictes bleus/verts n'ont plus besoin de leur socle. Ils ne suivent plus les flèches bleues/vertes et attaquent les héros normalement.

A chaque début de tour de l'OL 1 chasseur picte apparaît sur chaque zone de renfort.

Toutes les tuiles sont activées à chaque tour de l'OL (y compris celle des chasseurs pictes à côté de la tablette de Skelos).