# 2 L'assaut décisif

*(Petite uchronie inspirée par la nouvelle "Au-delà de la rivière Noire" de R.E.Howard)*

Dans un village caché au coeur de la menaçante jungle se trouvant au delà de la rivière noire, Zogar Sag fomente l'attaque qui repoussera définitivement les colons Aquiloniens hors des territoires Pictes. Le fils de Jhabbal Sag a pour se faire réuni les représentants des quatre clans Pictes dominants et ils établissent ensemble les plans sanglants qui doivent ôter le goût de toute future conquête à leurs envahisseurs.

À la tête d'une petite troupe d'éclaireurs, Conan et Balthus tombent sur le village du shaman. L'occasion est trop belle : s'ils parvenaient à éliminer les meneurs des clans Pictes et Zogar Sag, Fort Tuscelan, Velitrium, et les autres postes avancés des marches Bossoniennes pourraient être sauvés ! Ils envoient quelques-uns de leurs hommes chercher des renforts auprès des autres troupes qui sillonnent la jungle, et se lancent sans attendre dans l'assaut qui scellera le destin du Conajohara ...



Dans ce scenario, deux overlord s'affrontent : l'un joue le camp Bossonien, l'autre le camp Picte.

## Objectifs

Empêcher Zogar Sag et les représentants des clans de fuir jusqu'à ce que les renforts arrivent (tour 8)

Faire quitter le plateau à Zogar Sag et à au moins un représentant de chaque clan (bleu, vert, rouge, violet) avant l'arrivée des renforts (tour 8)

La partie débute par le tour du Camp Bossonien

L'overlord commence avec 9 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



## Evénements

**Renfort** :
4 points de renfort ; les 2 archers hors jeu en début de partie peuvent intégrer le plateau grâce à cet événement

**Volée de flèches** :
Les achers bossoniens ont droit à un tir immédiat, sans déplacement

**Arrivée du Capitaine** :
A partir du tour 4 seulement
La tuile Capitaine remplace la tuile Événement et se place en fin de rivière. Le Capitaine joue immédiatement sans que cela compte pour une activation supplémentaire. Il est déployé dans une zone de renfort au choix avec 5 gardes bossoniens gris supplémentaires, activables normalement avec la tuile grise de la rivière.





Commence avec 8 points de vie



Commence avec 5 points de vie



Commence avec 8 points de vie
Seulement après que l'événement \\\"Arrivée du Capitaine\\\" ait été activé



Commence avec 10 points de vie

Camp Picte

L'overlord commence avec 12 gemmes en zone d'énergie disponible et 0 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



## Evénements

**Renfort** :
4 points de renfort.
Les renforts pictes peuvent surgir dans chacune des 8 huttes du village, mais en nombre limité : placer un marqueur (2) dans chaque hutte ; pour chaque renfort apparu dans une hutte, décrémenter son marqueur ; retirer le marqueur s'il arrive à 0.
Si une troupe ennemie se trouve seule dans une hutte au début du tour ennemi, le marqueur en est retiré quelle que soit sa valeur.





Commence avec 7 points de vie
Avec les sorts : Noirceur de Gwahlur, Rage de Jhebbal Sag
La double tuile permet de le jouer plus fréquemment et d'utiliser le sort \\"Rage de Jhebbal Sag\\"



Commence avec 8 points de vie



Commence avec 8 points de vie



Commence avec 8 points de vie

## Règles Spéciales

**Attaque exceptionnelle** :
Dans chaque camp, pour chaque tuile activée, l'overlord dispose d'une attaque exceptionnelle qu'il peut attribuer à son gré à l'une (et une seule) des figurines associée à la tuile. Pour ce faire, il dépense une (et une seule) gemme d'énergie, ce qui lui permet d'ajouter  à son attaque. L'attaque exceptionnelle doit être déclarée avant tout lancer de dé et la gemme payée quel que soit le résultat.

**Sorts** :
**Noirceur de Gwahlur**
*2/2, zone avec ligne de vue, 2 tours*
Zogar Sag cible une zone avec ligne de vue ; un marqueur (2) y est placé. Tous les ennemmis présents dans la zone subissent un malus de 2 pour toutes leurs actions (attaque, défense, mouvement). A chaque début de tour du camp du lanceur, le marqueur est décrémenté ; l'effet se dissipe donc au début du 2e tour suivant le lancer. L'effet n'est pas cumulatif : relancer le sort sur une zone déà ciblée réinitialise simplement le marqueur à 2.

**Rage de Jhebbal Sag**
*4/4, zone avec ligne de vue, illimité ; doit impérativement être joué avant toute autre action, immédiatement après l'activation d'une tuile ZogarSag.*
Devant les imprécations de son fils, Jhebbal Sag lui envoie un alter-ego : la tuile Zogar Sag qui vient d'être activée est remplacée par celle du Serpent Géant, du Démon des forêts ou du Tigre à dents de sabre, au choix du lanceur. L'alter-ego ainsi invoqué apparaît dans une zone en ligne de vue de Zogar Sag. Zogar Sag reste en jeu lui aussi, mais passe son tour au profit de son alter-ego, qui peut agir immédiatement.
Lorsque l'alter-ego meurt, sa tuile est retirée de la rivière et celle de Zogar Sag qu'elle avait remplacé est réintégrée en fond de rivière. Zogar Sag subit alors 2 points de blessure, sans défense possible, sans que cela puisse le tuer toutefois (il doit lui rester au minimum 1 PV).
Il ne peut y avoir plus d'un alter-ego en jeu à tout moment.

**Fuite** :
Les représentants de clans ayant fuit le plateau sont retirés du jeu définitivement : il ne peuvent revenir au moyen d'un renfort ; leurs figurines sont placées près de la tablette de Skelos du joueur du cap Picte pour comptabiliser son objectif.