



La Nuit écarlate est un scénario pour 2 joueurs d'une complexité 3 corbeaux. Bien que ce scénario soit jouable jusqu'à 3 joueurs, La Nuit écarlate offrira plus de plaisir de jeu à 2 joueurs. Le joueur qui incarne les Héros jouera conjointement Bêlit et Conan.

La fureur des clans Pictes s'abat telle une tempête de sang et de feu sur la Bossonie, balayant tout sur son passage, ravageant les forts et brisant les lignes des défenseurs.

Conan, alors chef d'une compagnie de mercenaires et son amante, la farouche Bêlit, livrent un combat inégal aux côtés de l'armée régulière des Marches. Lorsque le général bossonien et son commandement tombent sous les haches des Pictes, c'est naturellement que les soldats nomment Conan général de ce qui reste des forces bossoniennes. Malgré d'audacieux et sanglants assauts, l'armée de Conan n'est pas de taille à lutter, ses hommes se font tailler en pièces. Assailli de toutes parts et contraint à la retraite, Conan, la Reine de la Côte Noire et une poignée de braves, se retranchent dans les décombres encore fumants d'un fort. Alors qu'ils dressent des défenses de fortune, les tambours Pictes résonnent dans l'obscurité et implacablement, l'ennemi fauve s'avance. Bientôt les murs du fort se teinteront d'écarlate.



Objectifs



pour gagner, le camp des Héros doit faire survivre Bêlit ainsi qu'au moins un Allié jusqu'à l'arrivée de l'armée de renfort aquilonienne à la fin du tour 10. Conan étant un Héros, ce dernier n'est pas considéré comme un Allié, ainsi il peut mourir dans le cadre de ce scénario mais le camp des Héros pourra tout de même gagner la partie si Bêlit et au moins un Allié sont vivants à la fin du tour 10.



pour gagner, l'Overlord doit tuer Bêlit ou tous les Alliés des Héros avant la fin du tour 10.



La partie débute par Le tour des Héros

- * Conan (Armure de cuir, Hache de bataille)
- * Belit (Armure de cuir, Lance d'ornement, Arc Bossonien)



Tous les Héros commencent avec 5 gemme(s) en zone de fatigue..



L'overlord commence avec 6 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour..



Evénements

Il en arrive de partout ! : 6 points de renfort.

Mort à l'homme blanc ! : l'Overlord sélectionne une tuile parmi les tuiles Chasseurs Pictes, Guerriers Pictes et Zogar Sag. Toutes les figurines de la tuile choisie peuvent attaquer avec un bonus de 1 🍊 des figurines de Héros et d'Alliés se trouvant dans la même zone.

Rapide comme Loup ! : l'Overlord sélectionne 1 ou 2 tuiles parmi les tuiles Chasseurs Pictes, Guerriers Pictes ou Zogar Sag. Toutes les figurines en jeu des tuiles ainsi sélectionnées peuvent effectuer un mouvement gratuit égal à leur caractéristique mouvement.
Le Phénomène de Gêne ainsi que les obstacles du terrain sont pris en compte normalement.
Cet événement ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Invocation impie : cet événement ne peut être utilisé que si Zogar Sag est en vie.
Zogar Sag invoque le Démon noir.
Si Zogar Sag meurt le démon est retiré du jeu.
Le Démon noir a 8 points de vie et apparaît dans la même zone que Zogar Sag.



Commence avec 6 points de vie
Avec les sorts : Morsure de Set, Halo de Set
Le Zogar Sag arrive en jeu avec le sort Halo de Set activé.



Commence avec 8 points de vie

Règles spéciales

Par Mitra ! Ils arrivent ! :

avant que la partie ne commence, les figurines des 10 Chasseurs pictes, des 5 Guerriers pictes et des 5 Hyènes sont placées librement par l'Overlord sur n'importe quelle zone sur laquelle se trouve un pion de Renfort.

La figurine de Zogar Sag apparaît gratuitement dans une zone sur laquelle se trouve un pion de Renfort au choix de l'Overlord au début du tour 1 après que l'Overlord déplace le pion compte-tour.

Par Crom ! Recevons ces chiens ! :

au tour 0, lors de la Phase d'entretien de début du tour des Héros, Bêlit peut placer sur n'importe quelle zone à l'intérieur du fort, remparts compris, un ou plusieurs Alliés en payant une gemme d'énergie par figurine ainsi déplacée.

Bêlit peut également être placée de la sorte.

Conan ne peut être déplacé.

Barricades de fortune : les 3 pions barricades ne peuvent être franchis et bloquent les lignes de vue.

Empilez les en commençant par celui numéroté 1, puis celui numéroté 2 et enfin celui numéroté 3.

Pour enlever le premier pion, il faut au moins infliger 3 points de dégâts cumulés avec une ou plusieurs figurines, 2 points de dégâts pour ôter la seconde et enfin 1 point de dégât pour le dernier.

Un seul pion peut être enlevé par tour.

Les Hyènes et la Morsure de Set ne peuvent infliger de dégât aux barricades.

Gloire des Clans : après la Phase d'activation de l'Overlord et avant le Tour des Héros, celui-ci bénéficie d'un nombre de points de renfort égal au chiffre figurant sur la case sur laquelle se trouve le pion compte-tour.

Lignes de vue : depuis les remparts, les figurines ont une ligne de vue sur toutes les zones de la cour ainsi que sur les zones à l'extérieur du fort directement adjacente à celle de la zone du rempart sur laquelle se trouve les tireurs.

Du fait de la différence de niveau, seules les zones directement adjacentes aux tours partagent une ligne de vue avec leur intérieur.

De plus, les tireurs à l'extérieur des remparts du fort peuvent tirer sur une zone de rempart directement adjacente à celle où ils se trouvent.

Le bonus de  de surplomb est accordé pour les tirs depuis les remparts dans la cour ou dans une zone à l'extérieur du fort.

Saut : sauter depuis les remparts inflige 1 et 1 de dégâts sans défense possible.

Seulement 1  de dégâts est infligé à une figurine qui possède la compétence Saut.

Escalade : escalader les remparts est possible pour les Pictes, Zogar Sag et le Démon noir en consommant tout leur déplacement et leur action.

Conan peut également escalader les remparts au prix de 2 gemmes, de tout son déplacement et de ses actions.

Éboulis : la zone d'éboulis fonctionne comme un escalier mais coûte 2 points de mouvement supplémentaires.

Cependant, si la figurine possède la compétence Escalade, il n'y a pas de coût supplémentaire.

Coffres : 5 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. L'ouverture de ces coffres demande une manipulation complexe et l'obtention de deux symboles sur les dés.

Le paquet de cartes Équipement est composé de deux Potions de vie, d'un Bouclier, d'une Cotte de mailles et d'une Arbalète.