



À la recherche du fabuleux trésor de Tranicos le Sanguinaire, l'expédition conduite par Bêlit la Tigresse et son redoutable amant cimmérien s'est soldée par un désastre. Leur navire échoué le long des côtes du territoire picte, les rescapés sont bientôt décimés par les farouches guerriers peints. Faisant appel aux ressources d'endurance pratiquement inépuisables qui sont la compensation de la nature pour ceux qui vivent une existence sauvage, Conan réussit à conduire Bêlit et N'Gora, les derniers survivants, dans un sanctuaire sacré. Ou tout du moins le pense-t-il, car les guerriers pictes ont cessé de les traquer...

Profitant enfin d'un instant de répit pour tenir conseil sur la route à prendre, nos héros sont alors surpris par le silence. Plus un bruit, pas un cri d'oiseau... Un froissement dans les buissons les fait sursauter lorsque apparaît une étrange femme, nu-pieds, échevelée, dotée d'un regard profond et mystérieux. En silence, elle s'approche de Conan, pose sa main noueuse sur l'avant-bras du barbare, et lui chuchote quelques mots qui le font frémir.

Le regard enflammé par ce qu'il vient d'entendre et sentant à l'œuvre des forces plus puissantes que lui, Conan décide de l'accompagner. La farouche pirate et son lieutenant refusent cependant de suivre aveuglément cette inconnue et submergent cette dernière de questions. Dans un demi-sourire, Zelata explique alors aux aventuriers qu'elle peut les aider à traverser le dernier territoire qui les sépare de la civilisation. Mais elle réclame en échange leur soutien pour libérer certains des loups de sa meute prisonniers en terres pictes et promis par le chaman du clan des Aigles à un funeste destin.

Nos héros se retrouvent alors dans une bien étrange aventure, à risquer leur vie pour de simples loups et sur la demande d'une inconnue... Mais les mots intrigants de cette dernière résonnent encore à l'oreille du Cimmérien : « Suis moi, ce que tu feras aujourd'hui te sera rendu, plus tard... futur Roi ! »



Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent faire traverser le village aux loups avant la fin du tour 10. Au moins un membre de la meute doit traverser et sortir de la carte à partir de la zone ②.



Pour gagner, l'Overlord doit empêcher les loups de traverser son village. Aucun loup ne doit avoir traversé à la fin du tour 10.



La partie débute par le tour des Héros.
Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le Vagabond (hache).
- Bêlit la Tigresse (dague).
- N'Gora (dague sacrificielle).
- Zelata (bâton de Mitra et 4 sorts : Larmes de Dagon, Inversion, Téléportation, Blocage magique).

 Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



 L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'Énergie disponible et 6 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renfort : 8 points de renfort .



Zogar Sag possède les sorts : Retour des braves, Contrôle mental, Possession de Set.

Il ne peut pas bouger ni être attaqué ou tué. Sa hutte ne peut pas être enflammée et personne ne peut y pénétrer.

Seuls les pictes (Retour des Braves) peuvent en sortir. Les pictes ne peuvent pas sortir du village.

Les sorts de Zogar sont sans ligne de vue (voir descriptif des sorts).

Règles spéciales :

La meute : les loups ont 1 point de vie, 0 défense. Ils n'attaquent pas, ne se défendent pas. Si aucun Pict ne se trouve sur les zones fléchées à la fin du tour des Héros, placez 5 figurines loups en zone ①. Si cette condition n'a pu être remplie avant, placez les figurines au tour 7. Les loups suivent le chemin fléché en direction de la zone ②. Ils avancent de 2 zones maximum, lors de la phase d'entretien du tour des Héros. Les loups s'arrêtent si un pict ou au moins se trouve sur leur zone ou sur la prochaine zone qu'ils doivent emprunter.

La guerre du feu : les Héros peuvent prendre du feu en ③. Il s'agit d'une manipulation simple coûtant 1 gemme. 

A la fin du tour des Héros, chacun d'eux peut enflammer gratuitement une hutte en bois d'une zone adjacente.

Lancer   (non relançables) et placez dans la hutte un marqueur feu du total correspondant. Les figurines alors présentes dans la hutte subissent les dégâts indiqués par les dés. Le feu que le Héros transportait s'éteint.

Alchimie : la compétence Alchimie de Zelata permet de relancer les   lorsqu'elle tente d'incendier une hutte.

Les pompiers : afin d'éteindre l'incendie, il doit y avoir un nombre de pictes dans la hutte équivalent à la puissance de l'incendie, déterminée par le marqueur feu. Chaque pict présent dans une zone adjacente à la hutte incendiée peut être gratuitement déplacé dans cette hutte. Ces pictes ne pourront pas être activés au prochain tour. S'il n'y a pas assez de pictes pour éteindre le feu, l'Overlord peut, lors de son tour, déplacer ses troupes en activant normalement ses tuiles. Une fois les pictes dans une zone adjacente, ils sont immédiatement mis dans la hutte sans surcoût de déplacement.

Conséquences du feu : à la fin du tour de l'Overlord, par point sur les marqueurs feu qui n'est pas compensé par la présence des pictes dans la hutte, 1  est défaussée du livre de Skelos (ceci traduit la perte de pouvoir du village face à la destruction). Le feu est alors éteint, les marqueurs feu sont ôtés de la hutte et les pictes seront libres d'agir au prochain tour.

Soif de Sang : le pouvoir des reliques sacrées du village est restauré par le sang versé par les pictes. L'Overlord regagne 1  (en zone d'Énergie disponible) par Héros membre de la meute tué. L'Overlord ne peut pas avoir plus de 11 gemmes d'Énergie en tout dans le livre de Skelos.

Tonneaux : ils contiennent les cartes javelot, écu, dague de parade, sabre de pirate, 2 armures de cuir, plastron zingaréen. Les ouvrir est une manipulation complexe de difficulté 1. Si une hutte reçoit un marqueur de feu de 3 ou plus, le tonneau qui s'y trouve est perdu définitivement.

Le Sot : dans la zone ④ se trouve au sol un cadavre plutôt frais. Il est équipé d'un bouclier et d'un javelot que les héros peuvent ramasser au prix d'une manipulation simple chacun.

Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplémentaire à cause des tentures.

Huttes en bois : les parois des huttes peuvent être défoncées par la compétence Défoncer les cloisons.

Escalade : franchir les rochers (pion éboulis) demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Doucefeuille et Bécassat