4 Le chagrin de Balthus

Les trois Héros marchaient avec prudence sur les berges de la sombre rivière. Ils progressaient avec peine sur le sol glissant et boueux, rendu plus instable encore par la végétation et les grandes racines noueuses qui semblaient se jeter dans l'eau. Suite à une embuscade tendue par une tribu de pictes, Balthus s'était retrouvé séparé de son compagnon Slasher. Profondément affecté par la perte de son compagnon de fortune, il avait reçu l'aide de Conan et de Taurus, toujours en quête d'exploits et ignorant la peur des pictes. Après des heures de chasse le long de la Rivière Noire, nos Héros se retrouvèrent face à un village picte caché dans la sombre forêt. En l'absence de sentinelle visible, Conan s'approcha de la palissade de bois avec discrétion, faisant attention à ne pas faire craquer de branches sous ses pas.

Au centre du village, Zogar Sag imposait sa volonté à un chien gris massif et terrible. Invoquant le nom du Dieu oublié Jhebbal Sag, le chaman dominait l'esprit de Slasher. A mesure que l'esprit de l'animal cédait, ses yeux devenaient plus sauvages encore, laissant parler la Bête qui était en lui.

Objectifs :

Pour gagner, les Héros doivent faire sortir Slasher et Balthus du village par l'entrée 1 située sur la zone de départ des Héros avant la fin du tour 8.

Pour gagner, l'Overlord doit empêcher les Héros de faire sortir Slasher et Balthus avant la fin du tour 8.

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

- Conan le Vagabond (épée),
- Taurus (poignard Yuetshi),
- Balthus (arc bossonien et cotte de mailles)

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 5 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort.

Faveur de Jhebbal Sag : une créature est envoyée pour aider Zogar Sag. Placez au choix le scorpion géant ou l'araignée géante sur une zone de renfort. Jouez immédiatement l'attaque à distance (Poison pour le scorpion / Jet de toile pour l'araignée). La tuile de la figurine se place dans la rivière à l'emplacement où se trouvait la tuile Événement lors de son activation. Lorsque le scorpion géant ET l'araignée géante ont été tous les deux étés mis en jeu, enlevez la tuile Événement de la rivière.

9

Zogar Sag ne dispose pas de sort pour ce scénario.

Règles spéciales :

Chacun dans ses pénates : en plus des figurines représentées sur la carte ci-dessus et avant le placement des Héros, l'Overlord dispose de 12 pictes à répartir dans les huttes. Il doit constituer 4 groupes de 3 pictes parmi les suivants : 5 chasseurs, 5 archers et 2 guerriers.

Gentil chien : Slasher a été charmé par la magie chamanique de Zogar Sag. Il obéit à l'Overlord jusqu'à sa libération par les Héros. Les troupes de l'Overlord ne peuvent pas infliger de blessures à Slasher tant qu'il est sous contrôle. Néanmoins, les attaques spéciales (scorpion ou araignée) sont efficaces. Slasher ne peut pas quitter le village ni utiliser la compétence Sacrifice tant qu'il est sous le contrôle de l'Overlord.

Libération : les Héros peuvent libérer Slasher du charme de 2 façons : (1) tuer Zogar Sag ou (2) Balthus lui donne une potion de soin (manipulation simple). La tuile de Slasher est alors immédiatement retirée de la rivière et donnée à Balthus. Slasher ne pourra être activé qu'au tour suivant des Héros.

Appel à Jhebbal Sag : jouez la tuile de Zogar Sag en appliquant les mêmes effets que l'événement "Faveur de Jhebbal Sag" Placez alors la tuile dans la rivière à l'emplacement où se trouvait la tuile de Zogar Sag. Lorsque le scorpion géant ET l'araignée géante ont été tous les deux étés mis en jeu, enlevez la tuile événement de la rivière.

Jet de Poison incapacitant (scorpion géant) : la compétence Poison du scorpion lui donne la possibilité, plutôt que de réaliser une attaque classique, de projeter un jet de poison sur un adversaire. Le scorpion réalise une attaque à distance avec
Si l'attaque dépasse la défense, elle n'engendre pas de blessure mais la victime voit son mouvement de base réduit à 2 jusqu'à la fin de la partie.

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

Escalade : franchir les rochers demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Coffres : 4 coffres et 4 caisses sont répartis par l'Overlord dans les huttes (un par hutte). Les 4 coffres contiennent : 2 coffres vides, 2 potions de soin. Les 4 caisses contiennent : 1 alcool picte, 1 javelot, 1 hache de bataille, 1 écu. Alcool picte : déplacez jusqu'à 4 gemmes de la zone de fatigue vers la zone d'énergie disponible du Héros et prenez une blessure. L'alcool picte permet aussi de dissiper le poison du scorpion. Mais Slasher refuse absolument d'ingurgiter un breuvage aussi infâme!

Beeeeeeh