



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, livre 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 le nomment 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. Assaillis de toutes parts et contraint à la retraite, le chef mercenaire et une poignée de braves guidés par l'éclaireur aquilonien Balthus 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.

Ce scénario se joue avec 2 Héros

Mais Balthus ayant un rôle très statique en défense, il est conseillé qu'un seul joueur manipule les 2



Objectifs :



Pour gagner, le camp des Héros doit faire survivre Balthus 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 Balthus et au moins un Allié sont vivants à la fin du tour 10.



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



La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan seigneur de guerre (hache, plastron zingaréen)
- Balthus (arc zingaréen, armure de cuir)



Tous les Héros débutent avec 5 gemmes 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.



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

Mort à l'Homme blanc! : une seule fois par tour toutes les figurines d'une tuile au choix de l'Overlord (hors Loups et Démon) bénéficient immédiatement d'une attaque gratuite avec  en bonus sur les Héros et Alliés présents dans leur zone (le phénomène de gêne s'applique pour les attaques à distance).

Rapide comme loup! : toutes les figurines d'une ou deux tuiles au choix de l'Overlord (hors Loups et Démon) bénéficient d'un mouvement gratuit égal à leur mouvement de base. 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 : Zogar Sag invoque le Démon des forêts (8 points de vie) dans sa zone.



Ne peut être utilisé qu'une fois par partie si Zogar Sag est en vie. Si Zogar Sag meurt le Démon des forêts est retiré du jeu.



Zogar possède les sorts :

- Halo de Set
- Morsure de Set

Il arrive en jeu avec le sort Halo de Set activé.



Règles spéciales :

Par Mitra! Ils arrivent! : avant que la partie ne commence, les figurines des 5 Chasseurs pictes, des 5 Archers pictes, des 5 Guerriers pictes et des 5 Loups géants 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 marquée d'un pion 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, Balthus 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. Balthus peut également être placé 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 dans l'ordre en commençant par le numéro 1. 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 le second et enfin 1 point de dégât pour le dernier.

Un seul pion peut être enlevé par tour. Les Loups géants, les Archers Pictes 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, l'Overlord 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 dé jaune 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  de dégâts sans défense possible. Une figurine qui a la compétence Saut ne subit que .

Escalade : escalader les remparts est possible pour les Pictes, Zogar Sag et le Démon des forêts en consommant tout leur déplacement et leurs actions. Conan peut également escalader les remparts au prix de 2 gemmes, de tout son déplacement et de ses actions.

Eboulis : entrer dans une zone d'éboulis 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. Le paquet de cartes équipement est composé de deux potions de vie, d'un bouclier, d'une hache de bataille et d'une hallebarde.

Charly Mathias alias Sabreur errant