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 réuni les représentants des trois 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 ...

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) avant l'arrivée des renforts (tour 8)

La partie débute par Le tour des Bossoniens

BOSSONIENS

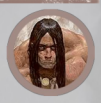
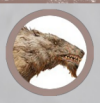
L'overlord commence avec 12 gemmes en zone d'énergie disponible et 0 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour..

Evénements

Renfort : 4 points de renfort ; les 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.

10  8 5 

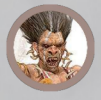
8PV, seulement après que l'événement (Arrivée du Capitaine) ait été activé

PICTES

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.
Les pictes sauvés (sortis du village) sont comptabilisés pour l'objectif du clan Picte et ne peuvent plus être remis en jeu.

8  8

Avec les sorts : Noirceur de Gwahlur, Rage de Jhebbal

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
coût : 2, max : 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 déjà ciblée réinitialise simplement le marqueur à 2.
Rage de Jhebbal Sag
coût : 4, max : 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 clans sont représentés par les couleurs : bleu, rouge et vert ; les guerriers pictes violets constituent la garde rapprochée de Zogar Sag et ne figurent donc pas dans l'objectif du clan Picte.
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.