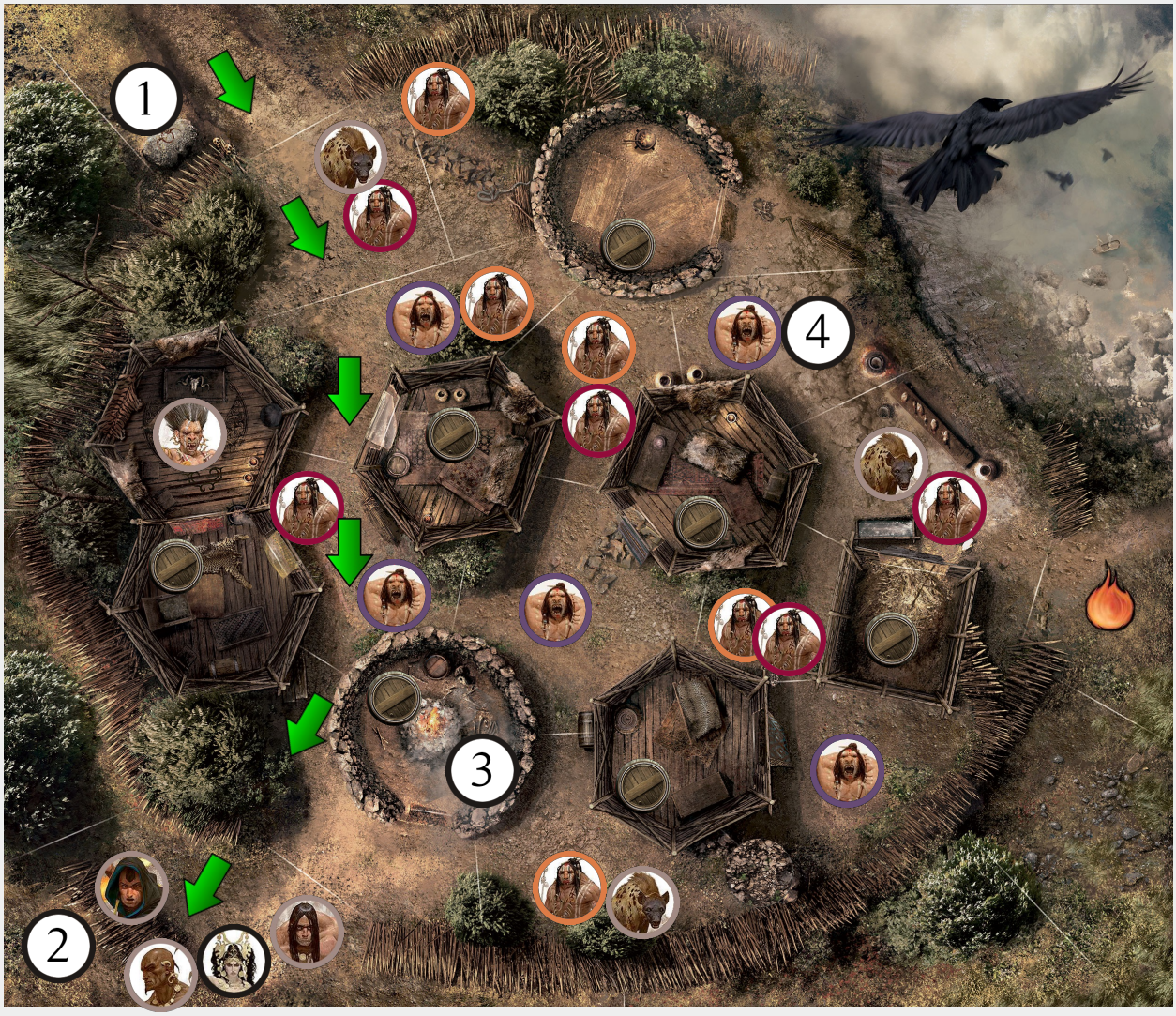
5 Le sang des innocents

À la recherche du fabuleux trésor de Tranicos le Sanguinaire, le plus fameux pirate barachan, l'expédition conduite par Bêlit la Tigresse et son redoutable amant cimmérien s'est soldée par un désastre. Après avoir essuyé une terrible tempête, leur navire s'est échoué le long des côtes du territoire picte, à des milliers de miles au nord du royaume de Zingara. Les survivants du naufrage se sont ensuite lancés dans une folle course à travers l'immense et immémoriale forêt, car d'après Conan, leur seule chance de salut est de parvenir à rejoindre les colonies aquiloniennes, premiers avant-postes de la civilisation, se situant à des centaines de miles à l'Est.
Cependant, personne ne traverse impunément les territoires pictes, et les pirates sont bientôt poursuivis puis 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 Shevats, les derniers survivants, dans un sanctuaire sacré. Ou tout du moins le pense-t-il car les guerriers pictes ont cessé de les traquer. Ils ont en fait pénétré dans un lieu maudit et craint des Pictes. A leur grande surprise ils y rencontrent Hadratus en quete de textes anciens. Ce dernier explique aux aventuriers qu'il peut les aider à traverser le dernier territoire qui les sépare de la civilisation, mais il réclame en échange leur soutien pour liberer une famille enclavée en terres pictes et promise à un funeste destin, dont le sang servirait a un chaman du clan des Aigles pour finaliser un rituel bien trop dangereux .



Objectifs

Faire traverser le village a la famille avant la fin du tour 10. Au moins un membre de la famille doit traverser et sortir de la carte à partir de (3) La famille traverse lorsque le chemin (fleches vertes) est dégagé (voir règles spéciales)

Empecher la familles de traverser le village. Aucun membre ne doit avoir traversé à la fin du tour 10

La partie débute par le tour des Héros.

* Conan (Hache)
* Belit (Kriss, Bouclier)
* Shevatas (Dague)
* Hadratus (4 sort(s) : Téléportation, Inversion, Blocage magique, Larmes de Dagon) Les sorts SG sont expliques en relges speciales.

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.

Evénements

Renforts : 8 points de renforts.

Commence avec 1 points de vie
Avec les sorts : Contrôle mental, Possession de Set, Retour des braves
Zogar Sag ne peut pas bouger, ni etre etre attaqué, ni être tué, sa hutte ne peut pas être enflammée, personne ne peut pénetrer dans sa hutte. Seuls les pictes (retour des braves) peuvent en sortir. Les pictes ne peuvent pas sortir du village. Les sorts de Zogar Sag sont sans ligne de vue (voir descriptif des sorts) Le sort retour des braves est un sort SG, il est explique dans les regles speciales

Règles Spéciales

Les colons : chaque membre de la famille a 1 point de vie, 0 défense. Ils n'attaquent pas, ne se défendent pas.
Placez 5 figurines en zone 1 si à la fin du tour des Héros aucun picte ne se trouve sur les zones flechees. Si cette condition n'a pu etre remplie avant, placez les figurines au tour 7.
Les membres de la famille suivent le chemin fleche en direction de la zone 2 . Ils avancent de 2 zones maximun, avant le tour des Héros. Ils s'arretent si un picte au moins se trouve sur leur zone ou sur la zone immediatement en avant.

Commandement : La competence de Belit lui permet de defendre les membres de la famille. Elle peut sur ce scenario utiliser ses bonus de defense active pour eux (bouclier, parade etc) si elle se trouve sur la meme zone.

La guerre du feu : Les héros peuvent prendre du feu en 3 c'est une action gratuite.
A la fin du tour des héros chaqun d'eux se trouvant à côté d'une hutte en bois, peut l'enflammer. C'est une action gratuite.
Tirer (non relancable) et placez dans la hutte un marqueur feu du total correspondant. Les figurines se trouvant déjà dans la hutte prennent les dégâts. Le feu que le héros transportait s'eteint.

Eteindre les huttes en feu : : Pour chaque symbole obtenu sur les placez immediatement dans la hutte, un picte se trouvant en zone adjacente (ou deja dedans). Ces pictes ne pourront pas agir au tour prochain. 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 à proximité, ils sont immédiatement mis dans la hutte sans surcout de déplacement.

Consequences du feu : A la fin du tour de l'Overlord, par symbole obtenu sur les ignorés par les pictes, retirez immédiatement 1 du livre de Skelos . Ceci traduit la perte de pouvoir du village face a la destruction. Le feu est alors éteint, retirez les marqueurs feu. Les pictes seront libres d'agir au tour prochain.

Soif de sang : Par le sang versé par les pictes, le pouvoir est restauré. L'Overlord regagne 1 gemme d'énergie par heros et membre de la famille tue. L'overlord ne peut pas avoir plus de 11 gemmes d'énergie en tout.

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

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

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

Tonneaux : Contenu : Bouclier tribal, Dague de parade, Epee, 2 armures de cuir, bouclier, dagues de lancer. Les ouvrir est une manipulation complexe de difficulté 1. Si une hutte à un niveau de flammes 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 ecu et d'un javelot que les héros peuvent ramasser au prix d'une manipulation simple chacun.

Sorts de Hadratus : Certains des sorts sont des SG, voici leurs descriptions :

Inversion : cout 1 - pas de saturation
Cibles une figurine avec ligne de vue. Le lanceur echange sa position avec celle de la cible en payant 1 gemme par zone le separant de sa cible, en plus du cout du sort.

Blocage magique : cout 2 - saturation 2
Ciblez une figurine avec ligne de vue. La cible gagne la competence Bloqueur jusqu'au debut du tour suivant du camp du lanceur.

Larmes de Dagon : cout 1 - Saturation 2
Ciblez une zone au terrain stable avec ligne de vue. Le sol de la zone devient instable. Quitter cette zone coute 1 point de mouvement supplementaire. LE sort se dissipe au debut du tour suivant du camp du lanceur

Zogar Sag : Zogar Sag ne peut pas bouger, ni etre etre attaqué, ni être tué, sa hutte ne peut pas être enflammée, personne ne peut pénetrer dans sa hutte. Seuls les pictes (retour des braves) peuvent en sortir.
Les sorts de Zogar Sag sont sans ligne de vue (voir descriptif des sorts).
Sort SG :
Retour des braves : cout X - saturation 5
En payant le cout de renfort d'une unite alliee, le lanceur peut ramener en renfort l'unite dans sa zone.