

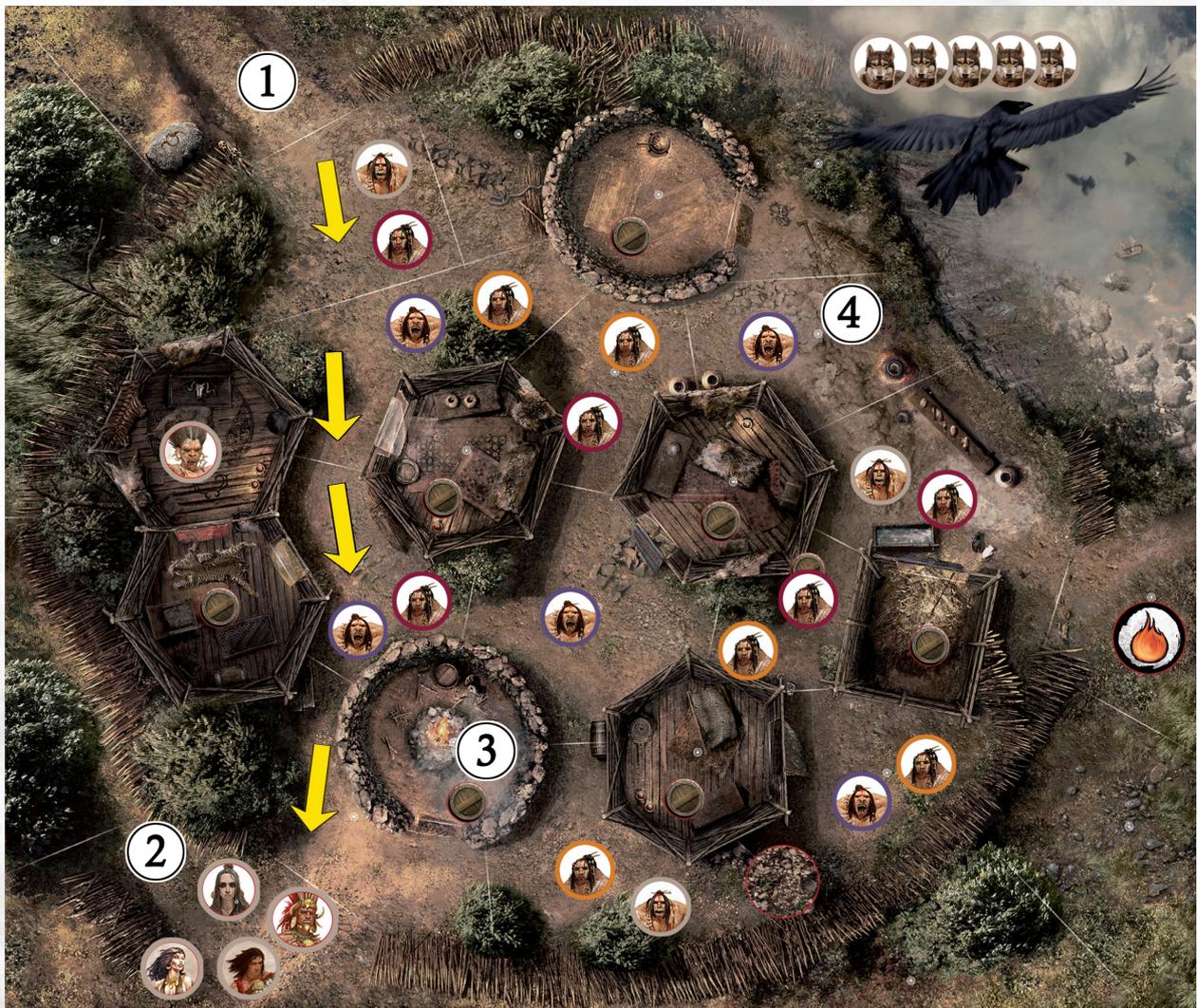


À la recherche du fabuleux trésor de *Tranicos le Sanguinaire*, l'expédition conduite par *Bélit la Tigresse* et son redoutable amant cimmérien s'est soldée par un désastre. Leur navire échoué le long des côtes du territoire picte, les survivants sont bientôt décimés par les farouches guerriers peints. 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 *Bélit* 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, 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, le barbare sentant des forces plus puissantes que lui à l'œuvre, décide de l'accompagner. La farouche pirate et son lieutenant refusant de suivre aveuglément cette inconnue, 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 enclavés en terres pictes et promis à un funeste destin par le chaman du clan des Aigles.

Nos Héros se retrouvent alors dans une bien étrange aventure, à risquer leurs vies pour de simples loups et sur la demande d'une inconnue... Mais les mots étranges 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 :



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 **3**.



Aucun loup ne doit avoir traversé à la fin du tour 10.



La partie débute par le tour des Héros.

- * Conan le Vagabond (Hache).
- * Belit la Tigresse (Dague).
- * Ngora (Dague sacrificielle).
- * Zelata (Baton de Mitra et 4 sorts : Larmes de Dagon, Inversion, Téléportation, Blocage magique).

◆ Les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de fatigue.



◆ L'Overlord commence avec 5 gemmes en zone d'énergie disponibles et 6 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Événements :

Renforts : 8 points de renfort.



commence sans points de vie : il est immortel (voir règles spéciales).

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

Zogar Sag 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 des loups : Les loups ont 1 point de vie, 0 défense. Ils n'attaquent pas, ne se défendent pas. Placez 5 figurines loups en zone **1** si à la fin du tour des Héros aucun picte ne se trouve sur les zones fléchées. 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, avant le tour des Héros. Les loups s'arrêtent si un picte au moins se trouve sur leur zone ou sur la zone immédiatement en avant.

La guerre du feu : Les héros peuvent prendre du feu en **3** c'est une manipulation simple : 1 ◆
A la fin du tour des héros chacun d'eux se trouvant à côté d'une hutte en bois, peut l'enflammer. C'est une action gratuite.

Tirer  (non relançables) 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'éteint.

Alchimie : La compétence Alchimie (Zelata) permet de relancer les  lorsque un Héros tente d'incendier une hutte.

Éteindre les huttes en feu : Pour chaque symbole obtenu sur les  placez immédiatement dans la hutte, un picte se trouvant en zone adjacente (ou déjà 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.

Conséquences 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 à 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 des reliques sacrées du village est restauré. L'Overlord regagne 1  gemme d'énergie par héros et membre de la meute tué. L'Overlord ne peut pas avoir plus de 11  gemmes d'énergie en tout.

Tonneaux : Contenu : 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 à un niveau de flammes de 3 ou plus, le tonneau qui s'y trouve est perdu définitivement.

Le sot : Dans la zone  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 en bas à droite de la carte) demande la compétence Escalade et 2 points de mouvement supplémentaires.

Zogar Sag en rituel : Zogar Sag s'est protégé pour son rituel, il ne peut pas bouger, ni être attaqué, ni être tué, sa hutte ne peut pas être enflammée, personne ne peut pénétrer 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).

Douafeuille