Les Loups du Roi

À la recherche du fabuleux trésor de Tranicos le Sanguinaire, l'expédition conduite par Bêlit 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 Bêlit 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 heros sont alors surpris par le silence. Plus un bruit, pas un cri d'oiseau... Un froissement dans les buissons les fait sursauter lorsque apparait 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 fremir. Le regard enflamme par ce qu'il vient d'entendre, le barbare sentant des forces plus puissantes que lui à l'œuvre, decide de l'accompagner. La farouche pirate et son lieutenant refusant de suivre aveuglement cette inconnue, submergent cette dernière de questions. Dans un demi sourrire, 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 enclaves 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, a risquer leurs vies pour de simples loups et sur la demande d'une inconnue... Mais les mots étranges de cette dernière résonnent encore a 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.

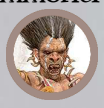
- Conan le Vagabond (Hache)
- Belit la Tigresse (Dague)
- Ngora (Dague sacrificielle)
- Zelata (Baton de Mitra et 4 sort(s) : Larmes de Dagon, Inversion, Téléportation, Blocage magique)

Les Héros débutent avec 5 gemme(s) 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.

Renforts : 8 points de renfort

immortel



Avec les sorts : Retour des braves, Contrôle mental, Possession de Set Zogar Sag ne peut pas bouger, ni Ãªtre attaquÃ©, ni Ãªtre tuÃ©, sa hutte ne peut pas Ãªtre enflammÃ©e, personne ne peut pÃ©netrer 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)

Règles spéciales

La meute de loups : les loups ont 1 point de vie, 0 dÃ©fense. Ils n'attaquent pas, ne se dÃ©fendent pas.

Placez 5 figurines loups en zone 1 si Ã la fin du tour des HÃ©ros aucun picte ne se trouve sur les zones flÃ©chÃ©es. Si cette condition n'a pu etre remplie avant, placez les figurines au tour 7.

Les loups suivent le chemin flÃ©chÃ© en direction de la zone 2 . Ils avancent de 2 zones maximum, avant le tour des HÃ©ros. Les loups sâ€™arrÃªtent si un picte au moins se trouve sur leur zone ou sur la zone immÃ©diatement en avant.

La guerre du feu : les hÃ©ros peuvent prendre du feu en 3 c'est une manipulation simple : 1 . Ils peuvent le conserver plusieurs tours. A la fin de son tour, un heros ayant du feu et se trouvant Ã cÃ´tÃ© d'une hutte en bois, peut l'enflammer. C'est une action gratuite. Lancez (non relanÃ§able) et placez dans la hutte une valeur de marqueur feu Ã©gale nombre de symboles. Les figurines se trouvant dÃ©jÃ dans la hutte prennent les dÃ©gÃ¢ts. Le feu que le hÃ©ros transportait sâ€™Ã©teint.

Alchimie : la compÃ©tence Alchimie (Zelata) permet de relancer les lorsqu'elle tente d'incendier une hutte.

Eteindre les huttes en feu : pour chaque symbole obtenu sur les placez immÃ©diatement dans la hutte un picte se trouvant en zone adjacente (ou dÃ©jÃ dedans). Ces pictes ne pourront pas agir au tour prochain. S'il n'y a pas assez de pictes pour Ã©teindre le feu, l'Overlord peut -lors de son tour- dÃ©placer ses troupes en activant normalement ses tuiles. Une fois les pictes Ã proximitÃ©, ils sont immÃ©diatement mis dans la hutte sans surcoÃ»t de dÃ©placement.

ConsÃ©quences du feu : A la fin du tour de l'Overlord, par symbole obtenu sur les ignorÃ©s par les pictes, retirez immÃ©diatement 1 du livre de Skelos . Ceci traduit la perte de pouvoir du village face Ã la destruction. Les huttes en feu sont sauvÃ©es, retirez les marqueurs feu. Les pictes seront libres d'agir au tour prochain.

Soif de Sang : par le sang versÃ© par les pictes, le pouvoir est restaurÃ©. L'Overlord regagne 1 gemme de d'Ã©nergie par hÃ©ros et membre de la meute tuÃ©. Il place la gemme ainsi rÃ©cupÃ©rÃ©e dans sa zone de fatigue. Il ne peut pas avoir plus de 11 gemmes d'Ã©nergie en tout.

Tonneaux : contenu : Javelot, Ecu, Dague de parade, Sabre de pirate, 2 armures de cuir, plastron zingarÃ©en.
Les ouvrir est une manipulation complexe de difficultÃ© 1. Si une hutte Ã un niveau de flammes de 3 ou plus, le tonneau qui s'y trouve est perdu dÃ©finitivement.

Le sol : dans la zone 4 se trouve au sol un cadavre plutÃ´t frais. Il est Ã©quipÃ© d'un bouclier et d'un javelot que les hÃ©ros peuvent ramasser au prix d'une manipulation simple chacun.

Tentures : entrer ou sortir dâ€™une hutte demande 1 point de mouvement supplÃ©mentaire Ã cause des tentures.

Huttes en bois : les parois des huttes peuvent Ãªtre dÃ©foncÃ©es par la compÃ©tence "dÃ©foncer les cloisons".

Escalade : franchir les rochers PION ROCHER demande la compÃ©tence Escalade et 2 points de mouvement supplÃ©mentaires.

Zogar Sag en rituel : zogar Sag s'est protÃ©gÃ© pour son rituel, il ne peut pas bouger, ni Ãªtre attaquÃ©, ni Ãªtre tuÃ©, sa hutte ne peut pas Ãªtre enflammÃ©e, personne ne peut pÃ©nÃ©trer 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)