



La choppe de Conan martèle la table de la taverne, son rire gras retentit dans tout la salle commune. Balthus essuie les miettes projetées par le rire du cimmerien, ils peinent tous deux à reprendre leur souffle. Les compères sont hilares et toute la taverne en profite. Les deux compagnons se remémorent un rapt de jeunesse dans un village picte...

Balthus déguisé en Oracle du fleuve noire, s'était présenté à l'orée de la nuit avec une déclaration à faire, une déclaration de la plus haute importance ! Usant de son verbe et de son charme naturel, Balthus avait, en quelques instants, drainé l'attention de la majeure partie du village Picté, la voie était libre. enfin quasiment libre... L'oreille du cimmérien possède la réputation d'être infallible et reconnaît avec effroi les feulements des familiers tapis derrière les murs de pierres. Il faut dire que les sauvages avaient un goût prononcé pour les animaux de compagnie... Il fallait que Balthus gagne du temps, beaucoup de temps. Dérober les reliques des Pictes ne sera pas simple, Belit le sais. Agera pouvait rentrer à tous moments...



Objectifs



Financer une beuverie mémorable en mettant à sac un village picté. Les héros gagnent en récupérant au moins 10 unités de Reliques sacrées cachées dans les coffres du village et en s'enfuyant avant l'aube à la fin du tour 12 ou décimer tous les habitants du village.



victoire majeur : Conservez au moins 20 unités de Reliques jusqu'au retour de la horde de guerriers du village (à la fin du tour 12).
victoire mineur : Conservez au moins 11 unités de Reliques jusqu'au retour de la horde de guerriers du village (à la fin du tour 12).



La partie débute par le tour des Héros.

- Balthus (Bouclier tribal, Dague sacrificielle) balthus est d'écuyer (voir règle d'écuyer)
- Belit la Tigresse (Sabre de pirate, Armure de cuir)
- Conan le Vagabond (Hache de bataille, Javelot)

 Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 4 gemmes en zone d'Énergie disponible et 8 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renforts

La m'écoulerie : l'homme bête et le scorpion, rendus hystériques par l'odeur du sang, gagnent la compétence : "d'écouler les cloisons" qu'ils peuvent activer gratuitement ce tour-ci pour se libérer de leurs prisons de pierre. (Cet écouvernement peut être activé par l'overlord en plus des 2 tuiles autorisées par tour).

La fin de l'écoulerie : ageera est de retour, sa tuile remplace la tuile écouvernement. Il met fin définitivement à l'écoulerie de Balthus et donne l'alerte dans l'ensemble du village. L'overlord reprend à présent 5  par tour mais ne peut plus jouer aucun événement



le scorpion et venimeux/ si il blesse un héros, celui si recevra 1 d'écouler jaune de blessure juste après chaque déclaration d'état.



le scorpion et venimeux : si il blesse un héros, celui recevra 1 d'écouler jaune de blessure juste après chaque déclaration d'état.

Règles spéciales

les 7 Coffres à reliques : les reliques sacrées des Pictes sont cachées dans les coffres du village.

Ouvrir un coffre est une manipulation complexe de difficulté 2. Quand un héros ouvre un coffre, il pioche 2 cartes instantanément.

Le paquet se compose des 14 cartes suivantes :

Les reliques qui se revendent :

3x trésor sacré
1x idole yag kosha
1x fétiche picte
1x masse tribal
1x Grimoir
1x septre de sorcier
1x artefact stygien

Les reliques qui ne se revendent pas :

1x anneau
1x cœur d'ahriman
1x ongent
2x potion de vie

Le poids d'une relique représente son prix de vente. Les cartes qui pèsent 0 ne peuvent pas se revendre.

A la fin de la partie, tous les joueurs qui ont réussi à fuir le village, additionnent le fruit de leur rapt pour constituer leur butin. si il totalise 10 unités ils gagnent la partie et finance leur beuverie à pique.

Le costume d'Oracle : balthus porte un fort lourd déguisement.

Pour symboliser cela, remettez aux joueur les équipements suivants : "cape, couronne de xuthal, bouclier tribal, bâton de shaman".

Le déguisement complet représente un poids de 7 (se défaire du déguisement est une manipulation simple). Tant que Balthus est déguisé, il gagne la compétence "baratin".

Compétence "Baratin" : Le joueur peut, une fois par tour, effectuer un jet d'une difficulté 2 en manipulation pour réussir un "Baratin" sur les pictes pour l'ensemble du tour.

Balthus doit effectuer se jet juste après sa phase d'activation.

Au tour de l'overlord, les Pictes dans la même case que Balthus et dans les cases attenantes sont sous l'emprise de sa compétence "baratin".

Ils ne peuvent ni attaquer, ni se déplacer, tant qu'ils sont sous l'emprise du "Baratin". les figurines sont tournées vers balthus à la fin de son déplacement.

Le Baratin n'est pas assujettie au phénomène de "gène", et le joueur peut se déplacer librement. les bêtes sauvages ne sont pas victime du baratin et peuvent attaquer Balthus librement.

Le subterfuge de Balthus : tant que le baratin est maintenu l'overlord ne reprend que 3  par tour.

Le Baratin est maintenu si :

- Balthus est actif et qu'il réussit son baratin à chaque tour et qu'il ne vole pas dans les coffres.
- si Ageera n'est pas revenu au village, mettre fin au Baratin. (tuile évènement).
- si Conan n'utilise pas sa compétence défoncer les portes.
- si aucun Pictes n'est attaqué pendant qu'il est sous l'emprise du Baratin.
- que aucune ligne de vue n'existe entre les Pictes (qui ne sont pas sous l'emprise du Baratin) et les héros à la reprise du tour de l'overlord.

quand le subterfuge tombe l'overlord reprend 5  par tour.

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

Les portes : les portes sont fermées et nécessitent une manipulation complexe de difficulté 2 pour être ouverte.

Les huttes en pierres n'ont pas de tenture.

les portes maintiennent les animaux enfermés. seul le crochetage d'un joueur ou l'évènement Mâgagerie permettent d'ouvrir la porte.

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

une sortie de secours : la barricade est infranchissable et bloque les lignes de vue. Mais elle peut être attaquées selon les règles de combat.

- La barricade à 3 points de vie.

Une fois à 0, on retire le pion barricade et la voie est libre. (Les barricades n'ont pas de défense passive).

