



A lors qu'ils festoient dans une taverne Zingarienne, nos Héros sont « invités » par la garde de la ville à rencontrer le Comte Zaranico. Celui-ci leur explique qu'une semaine auparavant, il a fait convoier dans une caravane marchande sa fille unique, Yselda, vers Kordova la capitale, pour y épouser le roi Rimanendo. Lors du trajet, une meute de Pictes a fait une razzia sur le convoi, massacrant toute la troupe, s'emparant des coffres de marchandises et capturant la demoiselle. Le satrape promet de couvrir nos Héros d'or s'ils sauvent sa fille et lui ramènent la tête du chef de village, le sorcier Zogar Sag..

Après une semaine de marche dans la forêt, à l'aube, les Héros tombent enfin sur le camp picte. Les pictes sont noctambules. La plupart d'entre eux sont partis chasser et ne reviendront qu'au lever du soleil (à l'issue du tour 8). Les Héros disposent donc de 9 tours pour trouver la fille, la transporter en dehors du plateau (elle est inconsciente et doit donc être portée) et faire de même avec la tête du sorcier. A l'issue du tour 8, il sera trop tard et les Héros ploieront sous le nombre des nouveaux arrivants : la partie sera alors remportée par l'Overlord.



La partie débute par le tour des Héros.

Pour ce scénario, nous vous suggérons d'utiliser Conan, Shevatas, Hadrathus et Valeria.



Les Héros se déploient comme ils le veulent sur les zones de Renfort.




Tous les Héros débutent avec 5 gemmes en zone de Fatigue.



◆ A 3 Héros, l'Overlord commence avec 8 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

◆ A 4 Héros, l'Overlord commence avec 9 gemmes en zone d'énergie disponible et 4 en zone de Fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de Renfort .



5



8



Règles Spéciales :

- * Avant le déploiement des Héros, L'Overlord choisit secrètement la hutte dans laquelle est Yselda en choisissant un des pions chiffrés, face cachée. Yselda se trouvera dans la hutte correspondante.
- * Entrer ou sortir d'une hutte demande un point de Mouvement supplémentaire à cause des tentures.
- * Les parois des huttes peuvent être défoncées par la compétence « défoncer les parois ».
- * Franchir les rochers **①** demande la compétence escalade et 2 points de Mouvement supplémentaires.
- * Zogar Sag ne peut pas sortir du village. Sa tête est représentée par son pion de vie.
- * La fille du satrape a un encombrement de 6.
- * La tête de Zogar Sag a un encombrement de 2.

Coffres :



Un coffre est placé dans chacune des huttes, soit huit coffres au total.

Le paquet de cartes coffres est composé des cartes n°3, 5, 7, 11, 12, 18, 22 et 33.

