1

MISSION DE SAUVETAGE

LE VILLAGE DES PICTES

Une récente patrouille d'éclaireurs qui a traversé la Rivière Noire pour se rendre en territoire Pict n'est pas revenue au fort Tuscelan. Conan et ses compagnons soupçonnent qu'ils ont été enlevés par une des tribus pictes voisines. Refusant d'abandonner leurs camarades au sort effroyable qui les attendait aux mains des sauvages, Conan et son équipe sont repartis de nuit dans la jungle pour sauver les hommes disparus. En approchant du village Pict, Conan et son équipe entendent des tambours frénétiques dans la jungle ainsi que des cris au loin, alors que le célèbre sorcier Pict, Zogar Sag, dirige la tribu lors d'une cérémonie effrayante.

TERRAIN

Utilisez une aire de jeu de 30”x30” délimitée de tous les côtés de 1 à 20 par incréments de 1,5”. Disposez le village sur le côté ouest de l'aire de jeu; dispersez les terrains boisés/jungle autour du reste de l'aire de jeu. Ces éléments dispersés devraient bloquer la ligne de vue et ralentir le mouvement des joueurs de 50% (s'ils essaient de se déplacer), bien que les Pictes puissent se déplacer à travers des terrains épars en toute liberté. Laissez un chemin assez direct entre le centre du côté est et l'entrée du village, et placer un marqueur **Ennemi caché** sur ce côté est pour le tigre à dents de sabre. Placez le Zogar Sag au milieu du village entre les deux captifs attachés à des potences de sacrifice. Placez une demi-douzaine de Pictes supplémentaires dans le village face au Zogar Sag (ils sont absorbés par la cérémonie en cours). Placez également trois huttes dans le village pour que les joueurs puissent éventuellement se faufiler derrière. Enfin, placez une demi-douzaine de jetons **Ennemi caché** à travers la jungle/les bois hors du champ de vision des positions de départ des joueurs. Chacun d'entre eux représente soit une brute Picte, soit une horde de trois archers Pictes, ou une horde de trois guerriers Pictes.

ENNEMIS

Mandrin, chef de bande

X Brigands des montagnes

(X = nombre de PJs x2)
La moitié des Brigands est équipée d'arcs.
L'autre moitié est regroupée en horde.

DÉPLOIEMENT

Jusqu'à six joueurs, contrôlant chacun deux personnages (un personnage concentré sur la mêlée et un archer) pour un total de 12. S'il y a moins de joueurs, chacun peut contrôler plus de personnages, mais en conservant le maximum de 12 personnages. Certains personnages resteront inutilisés entre deux scénarios et les joueurs peuvent les recruter pour remplacer les personnages qui meurent au cours de la première mission. Les personnages, peut-être beaucoup, mourront.

Les joueurs peuvent diviser leurs personnages et peuvent commencer la partie sur l'un des côtés nord et sud du plateau ou sur les deux côtés à au moins la moitié de la distance de l'aire de jeu par rapport au village.

TRÉSORS

Les piles de débris et caisses empilées contiennent le butin des Brigands. Un PJ adjacent peut dépenser 1 action pour fouiller les monticules. Lancez 1D6 :

1	Rien
2-3	2D6 PA
4-5	Une potion aléatoire
6	Un parchemin aléatoire

CONDITION DE VICTOIRE

Faufilez-vous vers le village, sauvez vos compagnons capturés (une action pour couper leurs liens), puis accompagnez-les hors de l'aire de jeu via le point de départ du joueur.

RÉCOMPENSE(S)

Chaque joueur gagne **5 XP et 50 PA**.

Vaincre Mandrin rapporte **1 XP** supplémentaire et une prime additionnelle de **20 PA**

Si Dame Petronelle est hors-de-combat, un PJ doit réussir un jet de Charisme ou la récompense est diminuée de moitié (arrondi à l'inférieur).

Mandrin

***Leader**, Humain, Roublard, Épée*

ND	PV	Blessures
10	3	1
Butin : 2D6 PA		

Chef de bande : A chaque fois que Mandrin s'active, la figurine de Brigand ou la Horde de Brigands la plus proche s'active aussi.

RÈGLES SPÉCIALES

Raisonner Petronelle : Un PJ adjacent à Petronelle peut dépenser 1 action pour tenter de la convaincre de rentrer. Effectuer un jet de Charisme (ND Petronelle) :

- **Succès** : Petronelle suit docilement le PJ jusqu'à la fin du tour.
- **Echec** : Petronelle se déplace dans une direction aléatoire (sauf vers le Sud).

Tant que Petronelle est située à moins de 4" de Mandrin, elle ne peut pas être raisonnée.

Forcer Petronelle : Un PJ adjacent à Petronelle peut dépenser 1 action pour tenter de l'emmener de force. Effectuez un jet de Force (ND Petronelle) :

- **Succès** : Le PJ et Petronelle peuvent se déplacer à une vitesse réduite de -1" Mouvement.
- **Echec** : L'action est perdue.

Assommer Petronelle : Un PJ peut tenter de neutraliser Petronelle en effectuant une attaque non létale contre elle. Effectuez un jet de Mêlée ou de Tir (ND Petronelle) avec un malus de -4 :

- **Succès** : Petronelle est mise hors-de-combat et peut être transportée. A la fin du scénario, en cas de victoire, lancez 1D20 sur la table Hors-de-combat pour connaître l'état de Petronelle.
- **Echec (Mêlée uniquement)** : Petronelle se rebiffe et blesse le PJ.

ÉVÉNEMENTS

Scénario

Dame Petronelle, dans un cri éperdu, supplie son amant d'empêcher les PJs de les séparer.

Déplacez Petronelle et Mandrin l'un vers l'autre. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Si Petronelle et Mandrin sont déjà en contact, Mandrin s'active et charge le PJ le plus proche, tandis que Petronelle se déplace dans la direction le plus éloignée de tout PJ.

Si Petronelle est dans l'incapacité de se déplacer, Mandrin s'active et charge le PJ le plus proche de Petronelle. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Lors de cette activation, le Mouvement de Mandrin est multiplié par 2.

Remélangez toutes les cartes

Monstre errant

Un ours domestiqué par les Brigands entre par un bord de table aléatoire et charge le PJ le plus proche.

Il est costaud celui-là !

Mandrin saisit une fiole accrochée à sa ceinture, la débouche et l'avale d'un trait.

Mandrin gagne +1 PV à sa valeur de base.

Ça pourrait pas être pire !

Petronelle devient hystérique et hurle des obscénités indignes de sa condition aux PJs abasourdis.

Le ND de Petronelle est augmenté de +1.