

SAUVER LES COLONS

La puissante magie de Zogar Sag a réussi à unir les tribus Pictes, habituellement en conflit, pour lancer une attaque contre le fort Tuscelan et tous les colons à l'est de la rivière Noire. Le raid sur le fort a commencé, et le nombre impressionnant de soldats fait comprendre à Conan et ses mercenaires que les familles de colons entre ici et la ville fortifiée de Velitrium seraient bientôt massacrées, à moins que quelqu'un ne se précipite dans les bois pour les avertir et les escorter jusqu'à Scalp Creek, où ils auront plus de chances de se mettre à l'abri.



TERRAIN



Les brigands ont élu domicile dans un ancien village de bûcherons au pied de la montagne.

- Disposez 2 petits bâtiments au centre de la table, ainsi que quelques piles de débris ou caisses empilées.
- Une piste relativement dégagée sillonne du bord Sud de la table jusqu'au centre.
- Le reste de la table est encombré d'arbres, d'arbustes et de rochers de toutes tailles, bloquant l'accès aux bords Ouest, Nord et Est de la table.

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.

PNJ

Dame Petronelle

DÉPLOIEMENT

Déployez les PJs sur la piste, au milieu du bord Sud de la table.

Déployez la horde de Brigands au centre de la table, entre les bâtiments.

Le reste des Brigands est déployé de manière aléatoire, à 8" minimum de chaque bâtiment et des PJs. Ils se mettent à couvert d'un décor dans un rayon de 4".

Mandrin et Dame Petronelle sont disposés côte à côte, derrière le bâtiment le plus éloigné des PJs.

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

Faire sortir Dame Petronelle (vivante) par le milieu du bord Sud de la table.



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.

Dame Petronelle

PNJ, Humain, Dague

ND	PV	Blessures
6	1	1

Chagrin d'amour : Petronelle gagne ND+1 pour chaque blessure subie par Mandrin.

Si Mandrin est tué, Dame Petronelle devient un ennemi.

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.



Remélanguez 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.