



La main serrée sur la poignée de son épée à s'en faire blanchir les jointures, Conan s'avance avec précaution aux abords des ruines d'un village de pêcheurs abandonné depuis longtemps. Telle une panthère à l'affût, le guerrier cimmérien semble paré à bondir sur sa proie. Pourtant, aujourd'hui, il n'est pas le chasseur, mais bien le gibier. Accompagné d'Olgerd Vladislav, l'ancien chef des Kozaki de la rivière Zaporoska, il s'apprête à livrer un combat sans merci pour sa survie. Une semaine auparavant, la bande de pillards zuagirs menée par Olgerd a été défaite par les Turaniens, lassés de leurs exactions à travers le pays. Avec Conan, ils sont les seuls à avoir survécu au massacre dans les sables du désert. Contraints de fuir vers la Mer de Vilayet, ils ont été capturés par le Comte Zariff, un noble turanien en mal de sensations fortes. Plutôt que de les exécuter sur le champ, le Comte les a conduits sur une île où il pratique son sport favori : la chasse à l'homme. Pour les deux Zuagirs, les règles édictées par le Comte sont simples : il leur faudra triompher de la meute de créatures lâchée à leurs trousses s'ils veulent retrouver leur liberté.



Objectifs



Si les héros tuent au moins quatre des monstres d'argile, le comte tiendra parole et les laissera partir la vie sauve... si ils parviennent à s'échapper. L'objectif est donc de s'enfuir en sortant du plateau depuis l'une des cases marquées d'un [1] après avoir tué 4 monstres.



Tuer les héros pour satisfaire l'avidité du comte.



La partie débute par le tour des Héros.

- * Conan le Mercenaire (Cotte de mailles, Epée de Conan, Poignard Yuetshi)
- * Olgerd Vladislav (Hallebarde, Javelot, Platron Zingaréen)

 Les Héros débutent avec 2 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 2 gemmes en zone d'énergie disponible et 10 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Commence avec 9 points de vie



Commence avec 9 points de vie



Commence avec 9 points de vie



Commence avec 9 points de vie



Commence avec 9 points de vie



Commence avec 9 points de vie

Règles Spéciales

Monstres d'argile : La capacité "bloqueur" des monstres est inactive si le monstre n'a pas été activé au dernier tour de l'OL.
Pour se faire, on ajoute sur la tuile de chaque figurine activé par l'OL pendant son tour un marqueur.
Seuls les monstres équipés de marqueurs peuvent être bloqueurs si ils en ont la capacité.
Les marqueurs sont défaussés à chaque nouveau tour de l'OL.

Poignard Yuetshi : le poignard Yuetshi fait baisser l'armure de Khosastral Khel à 2 (si il est utilisé au corps à corps ou qu'il est lancé sur Khosastral Khel).

Coffres : les quatre coffres contiennent : 2 potions de soin, une arbalette et un arc bossonien

Activation : !!Attention!! L'éditeur de scénario ne le permet pas pour l'instant mais les jetons d'activation doivent être placés de la manière suivante sur le livre de skelos :
2-4- 5-X-X- 3-X-X
ou X est vide et ne permet pas l'activation de la troupe.

Remerciements :

La communauté The Overlord et particulièrement :

- Pallantides pour le fluff
- Foussa, Artzok pour les remarques
- Genesteal28 et Tet2Brick pour les outils