

Khemsas est à la poursuite de Conan et de la Devi Yasmina, héritière du royaume de Vendhya. Aux portes du village, le sorcier rencontre un guerrier Wazuli, tout juste chassé après une altercation avec Yar Afzal's, chef de tribu et ami de Conan. L'ensorcelant il lui confie une pierre de Jade à remettre à Yar Afzal. Sous le coup du charme, le guerrier obéit, et apporte la pierre. Une fois dans les mains du chef de tribu elle se transforme en araignée qui lui injecte un venin mortel! Dans l'abasourdissement qui s'ensuit, une voix de commandement venue de nulle part s'impose à tous «Yar Afzal est mort! Tuez les étrangers!». Conan réagit en un éclair et pénètre dans la hutte la plus proche...

L'objectif des héros est de s'enfuir avec la Devi, et mettre de la distance rapidement entre eux et les Wazulis. Pour ce faire ils doivent atteindre l'étable(1), maîtriser chacun un étalon et chevaucher hors du plateau, avant que le puissant Khemsas ne franchisse les portes du village à la fin du tour 7.

L'Overlord doit sauver la tribu Wazuli du courroux de Khemsas. Il doit donc tuer Conan et la Devi avant l'arrivée du mage à la fin du tour 7.



Le partie débute par le tour des héros.

Pour ce scénario nous vous suggérons Conan (hache et armure de cuir) et Valéria (Dague de parade et épée). Les héros se déploient comme figuré sur la carte. A 2 joueurs, l'un des joueurs contrôle les 2 héros.

 Tous les héros débutent avec 4 gemmes en zone de fatigue



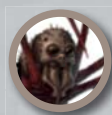
 The Overlord starts with 7 gems in his starting stamina zone and 5 gems in the fatigue zone. He recovers 5 gems by turn.



Berserker: Khemsa cast a spell that change warriors in bloodlust mode where they are in the same area as a hero. For each mini activated, the Overlord spend 1 gem in fatigue zone, making the mini attacking immediately. After the attack the mini dies.

Reinforcement: 2 reinforcement points to spend.

Resurrection: Yar Afzal (Thak's is incarnating him) back to life in the middle of the village(3). The event card is returned and it can't be used anymore.



4 pv



7 pv

Chests:

- life potion, life potion, magical urn, chainmail, dagger

Special rules :

- Thak don't start on the board. He may only be there thanks to the resurrection spell from the event card. **IN THIS SCENARIO HIS BLOCKING SKILL IS NOT ABLE**
- The princess follows one of the heroes, without any movement limits. **She can't be aimed as there is any hero in the same area**
- The bookcase (in the hero starting zone) could be moved to prevent minis to enter the area. It takes 3 manipulation gems to move. To take it down, it needs 4 movements point, plus 1 for each mini in the protected area; minus 1 for each mini in the starting area
- Entering or exiting a hut costs 1 additional movement point. Excepting moving in the big hut (2)
- The rocks(4) can be cross without any penalty or special skills
- The walls of all the huts can be broken down by the Juggernaut skill.
- A manipulation test is required to control a stallion. It needs 2 success (obstruction rules apply)
- It need another manipulation test and 2 success to load the princess behind a hero.
- Mounting a stallion, a hero get uncatchable and juggernaut skills. The free movement is 4 areas (3 if the princess is loaded behind) and they get the elevation bonus in combat (1 yellow dice)
- Mounting, it is also possible to stun ennemis within an hero area, making a manipulation test (1 stunned mini for each success). Stunned minis are laying down. It cost 1 gem for the Overlord to activate the stunned minis, plus the normal activation cost. They get up for free at the end of the Overlord turn.

Scenario by Batav, with support from Loulou, J-S Fortin, Tofu, Jbt and many others!



