



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 :



Pour gagner, les Héros doivent tuer au moins quatre des monstres d'argile, le Comte tiendra parole et leur laissera la vie sauve... s'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.



Pour gagner, l'Overlord doit tuer les Héros pour satisfaire l'avidité du Comte.



La partie débute par le tour des Héros.
 Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan le Mercenaire (cotte de mailles, épée de Conan, poignard Yuetshi),
- Olgerd Vladislav (hallebarde, javelot, plastron zingaréen)

 Tous 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.



Attention

Les jetons de coût d'activation ne sont pas dans l'ordre habituel sur le livre de Skelos. Le  est un emplacement vide dont la figurine ne peut être activée.

Règles spéciales :

Monstres d'argile : la capacité "bloqueur" des monstres est inactive si le monstre n'a pas été activé lors du dernier tour de l'Overlord. En guise d'aide-mémoire, on ajoute un marqueur  sur la tuile de chaque figurine activée par l'Overlord pendant son tour. Ainsi, seuls les monstres équipés d'un marqueur  peuvent être bloqueurs s'ils en ont la capacité. Les marqueurs  sont défaussés à chaque nouveau tour de l'Overlord.

Poignard Yuetshi : le poignard Yuetshi fait baisser l'armure de Khosatral Khel à 2.

Coffres : 4 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé de 2 potions de vie, une arbalète et un arc Bossonien.

Joe

