

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 (épée et armure de cuir) et Valéria (Dague de parade et dague). Les héros se déploient comme figuré sur la carte.

Tous les héros débutent avec 4 gemmes en zone de fatigue



L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Berserker: Khemsa lance un sort provoquant une folie meurtrière aux chasseurs qui sont présents dans une zone contenant des héros. Pour un coût d'1 gemme par figurine activée, ils peuvent bénéficier d'une attaque gratuite mais meurent immédiatement.

Renfort: 3 points de renfort.

Résurrection: Yar Afzal (incarné par Thak) revient à la vie au centre du village(3). La tuile renfort est retournée et ne peut plus être utilisée.



5 pv



8 pv

Coffres:

- Les coffres contiennent : potion de vie, potion de vie, urne magique, cote de mailles, hâche

Règles spéciales :

- Thak ne débute pas sur le plateau. Il n'arrive en jeu que grâce au pouvoir de résurrection disponible avec la tuile événement. **IL NE DISPOSE PAS DE SA COMPÉTENCE BLOQUEUR DANS CE SCENARIO**

- La princesse suit automatiquement l'un des héros quelque soit le nombre de cases de déplacement. **Elle ne peut pas être ciblée tant qu'un héros vivant est sur la même case.**

- La bibliothèque (dans la zone de départ des héros) peut être déplacée pour empêcher les figurines de pénétrer une hutte. Son déplacement nécessite 3 gemmes en manipulation.
Pour renverser l'obstacle il faut 4 points de mouvements, plus 1 par figurine dans la zone protégée; moins 1 par figurine dans zone extérieure adjacente.

- Il n'y a pas de tentures dans la hutte (2)

- Franchir une tenture coûte 1 déplacement supplémentaire.

- Un jet de manipulation est nécessaire pour monter à cheval. Un autre pour «charger» la princesse.

- A cheval les héros disposent des compétences insaisissable et . Ils se déplacent de 4 cases

Scénario de Batav, avec le concours de Tofu, Jbt et bien d'autres!



