Ce scÃ©nario est un "dÃ©fi" pour 1 joueur incarnant les HÃ©ros. L'Overlord jouant toujours de maniÃ¨re optimale, l'enjeu pour le joueur est de trouver le moyen de l'emporter.

Face Ã l'expansion grandissante de Koth au delÃ de la RiviÃ¨re Noire, les tribus pictes sont contraintes de migrer plus Ã l'ouest dans des contrÃ©es dÃ©sertiques. Zogar Sag veut convaincre les autres chefs de clans de s'unir et fonder leur propre nation afin de lutter contre l'hÃ©gÃ©monie Koth. Lors d'un raid oÃ¹ pÃ©rirent l'ensemble de ses guerriers pictes, Zogar Sag rÃ©ussit Ã enlever la princesse de Koth. Son meurtre sera le point de dÃ©part de l'alliance picte. Conan et ses compagnons font route jusqu'au village oÃ¹ est dÃ©tenue la prisonniÃ¨re. Lorsqu'ils arrivent sur place, Zogar Sag est sur le point de tuer la fille. Le cimmÃ©rien charge les hyÃ¨nes protÃ©geant le chaman, aprÃ¨s quelques coups pourtant dÃ©vastateurs, il constate Ã sa grande stupeur que leur peau est impÃ©nÃ©trable. En ce jour spÃ©cial du Solstice d'Hiver, les jarres contenant les cendres des anciens chamans du village protÃ¨gent les pictes. Zogar Sag brandit son couteau, il va frapper.

Objectifs

Pour gagner, les HÃ©ros doivent tuer tous les personnages de l'Overlord.

L'Overlord gagne si la princesse meurt.

La partie débute par le tour des Héros.

- Hadratus (Dague et 2 sort(s) : Tempête d'éclairs, Téléportation) Hadratus commence avec 3 gemmes en zone de fatigue.
- Shevatas (Poignard Yuetshi) Shevatas commence avec 9 gemmes en zone de fatigue.
- Conan (Epée) Conan commence avec 11 gemmes en zone de fatigue.
-

Les Héros débutent avec X gemme(s) en zone de fatigue.

L'Overlord commence avec 0 gemmes en zone d'Énergie disponible et 1 en zone de Fatigue. Il récupère 1 gemmes par tour.

2 4

Règles spéciales

Reliques : tant qu'au moins une relique est active les personnages de l'Overlord ne peuvent subir de dÃ©gÃ¢t.
Si toutes les reliques sont dÃ©sactivÃ©es les personnages de l'Overlord n'ont plus de dÃ©fense passive.
DÃ©sactiver une relique demande une manipulation simple effectuÃ©e dans la zone de cette relique.
Conan est le seul a pouvoir dÃ©sactiver la relique de la double-hutte.

EfficacitÃ© : un dÃ©s obtient automatiquement le rÃ©sultat "1" quelque soit le chiffre qu'aurait pu obtenir ce dÃ©s. Aucun jet n'est donc Ã faire.

Princesse : la princesse a 1 point de vie et ne peut Ãªtre transportÃ©e.

Persistance : lorsqu'une tuile est morte elle n'est pas replacÃ©e au bout de la RiviÃ¨re. Il faut l'activer pour la renvoyer au bout de la RiviÃ¨re.

Tentures : entrer ou sortir d'une hutte demande 1 point de mouvement supplÃ©mentaire Ã cause des tentures.

Huttes en bois : les parois des huttes peuvent Ãªtre dÃ©foncÃ©es par la compÃ©tence "DÃ©foncer les cloisons".