



Con l'eco dei tamburi da guerra delle tribù Pitta situate dietro il Fiume Nero e con l'aumento della frequenza di incursioni lungo il corso del Fiume Tuono, diversi contadini sono scappati dai territori di Conajohara verso terre più sicure nel Regno di Aquilonia.

Mentre esplora il confine per aiutare Valannus, il Comandante di Forte Tuscelan, Conan è testimone del massacro di una colonia di rifugiati provenienti da Velitrium. I Pitti si ritirano vittoriosi con un prigioniero femminile che Conan riconosce in Yselda, la figlia del Governatore della città. Il Cimmero sa che la vita di Yselda adesso può essere misurata in poche ore, visto che, prima del calare del sole, verrà sacrificata sull'altare di Jhebbal Sag, il Signore delle Bestie.

Tornato a Forte Tuscelan, Conan riunisce un piccolo gruppo di esperti guerrieri per salvare la figlia del Governatore e, sotto richiesta del Comandante Valannus, riportare la testa di Zogar Sag, il capo della tribù dei Pitti.



Condizioni di vittoria dello scenario



Gli EROI vincono se uno o più eroi riesce a fuggire dal villaggio con Yselda e la testa di Zogar Sag prima della fine del TURNO 8.



Il SUPREMO vince se al termine del TURNO 8 gli eroi non sono riusciti a fuggire dal villaggio con Yselda e la testa di Zogar Sag. *"Numerosi Pitti arriveranno in massa al villaggio per assistere al sacrificio e gli eroi dovranno fuggire prima di aver compiuto la loro missione per non essere sopraffatti dalla moltitudine di nemici"*.




Lo scenario inizia con il turno degli eroi.

Lista per 3 eroi:


- **Conan** (Battle Axe, Shield, Leather Armor).
- **Shevatas** (Kris, Throwing Knives).
- **Hadrathus** (Dagger, **Teleportation**, **Mitra's Halo**, **Lightning Storm**). Hadrathus inizia lo scenario con Mitra's Halo attivo.

Lista per 4 eroi:

- **Bêlit** (Ornamental Lance e Pirate Saber). Bêlit inizia in un'area con un qualsiasi altro eroe.


 Dopo la preparazione ogni eroe sposta 5 gemme dalla Zona Riserva alla Zona Fatica.



 **3 eroi:** Il Supremo inizia con **13 gemme** di cui 10 nella Zona Riserva e 3 nella Zona Fatica. Posizionate il Tassello Recupero del Supremo con il **valore 5** nel Libro di Skelos.

4 eroi: Il Supremo inizia con **13 gemme** di cui 10 nella Zona Riserva e 3 nella Zona Fatica. Posizionate il Tassello Recupero del Supremo con il **valore 7** nel Libro di Skelos.



Rinforzi: 4 punti rinforzo. 






5



7



Regole Speciali

- **Yselda:** Durante la preparazione, il Supremo dispone sulle aree Capanna i Gettoni Numerati da 1 a 8, come illustrato sulla mappa dello scenario. Poi sceglie e annota segretamente in quale Capanna nascondere Yselda. Quando un eroe entra in una Capanna, se non contiene Yselda allora rimuovete il Gettone Numerato, altrimenti piazzate la miniatura di Yselda. Yselda è priva di sensi, va considerata come un oggetto con Valore Ingombro pari a 6 e può essere raccolta da un eroe eseguendo una Manipolazione Semplice. L'eroe prende la miniatura di Yselda e la piazza vicino alla sua Scheda Eroe. Yselda ha 1 Punto Vita, Valore Armatura 0, e muore se subisce un qualsiasi danno (ad esempio con un attacco ad area). **Se Yselda muore la fazione che ne ha causato la morte perde immediatamente lo scenario.**
- **Zogar Sag:** Non può fuggire dal villaggio. Quando Zogar Sag muore, sostituite la miniatura con il suo Gettone Punti Vita per rappresentare la sua testa. La testa va considerata come un oggetto con Valore Ingombro 2. Un eroe può raccogliere la testa effettuando una Manipolazione Semplice, quindi prende il gettone e lo piazza vicino alla sua Scheda Eroe.
- **Fuggire dal Villaggio:** Un eroe può fuggire dal villaggio portando la sua miniatura al di fuori del tabellone di gioco attraverso un'area adiacente al bordo esterno del tabellone di gioco stesso (come se muovesse verso un'area adiacente). Rimuovete la sua miniatura dal tabellone. Un eroe che fugge dal villaggio non può più rientrare in gioco.
- **Tende delle Capanne:** Una miniatura che entra o esce da una Capanna deve spendere 1 Punto Movimento EXTRA a causa delle pesanti tende. Le Tende bloccano la linea di vista.
-  **Sfondare:** Una miniatura con l'abilità Sfondare può usarla per muovere attraverso i bordi delle aree Capanna di Legno (1, 2, 3, 5, 6 e 7) ma non attraverso quelle di Pietra (4 e 8) e non attraverso la Palizzata che circonda il villaggio.
-  **Muro:** Solo una miniatura con l'abilità Scalare  può oltrepassare il muro in pietra, spendendo 2 Punti Movimento EXTRA.
- **Forzieri:** Durante la preparazione il Supremo piazza un segnalino Forziere in ciascuna delle aree Capanna (8 totali). Il Mazzo Risorse contiene: 2 Esplosive Orb, 3 Life Potion, 1 Buckler, 1 Crossbow, 1 Bossonian Bow.



6



2