



La Tigre viaggia sulle acque scure del fiume Zarkheba, le cui rive misteriose sono costeggiate da una lugubre giungla. La Regina della Costa Nera sa che, dietro l'agrovigliato muro di vegetazione, una città antica nasconde favolosi tesori. Ma le leggende narrano di spettri che la infestano e per questo le tribù locali evitano con cura quelle zone.

Dopo diverse ore spese a navigare in un silenzio sovranaturale, Conan scorge la punta nera di alcune torri che si ergono sopra gli alberi. Soffocate dall'eccessiva vegetazione, le rovine trasudano di decadenza e desolazione.

Ignorando gli avvertimenti dei suoi uomini riguardo le supersizioni, Bêlit sbarca con il suo amante Cimmero, Shevatas, ed un paio di riluttanti uomini dell'equipaggio. In una cripta abbandonata, scoprono una manciata di gemme colorate ed uno strano pugnale ricurvo, spronandoli così ad addentrarsi più a fondo nelle rovine.

Giunti al centro della città, arrivano ad una piccola fortezza le cui torri diroccate e le pareti sgretolate sono tenute insieme da una fitta vegetazione. Solo allora sentono gli echi di una voce provenire dall'oltretomba: *"Ridatemi i miei averi, profanatori pagani, o bagnerò l'altare di Set con il vostro sangue!"*. Un necromante sulla torre più lontana sta muovendo le mani nell'aria mentre pronuncia una incomprensibile litania. Sotto i loro occhi la statua di un enorme demone nel cortile della fortezza prende vita e si dirige verso di loro per attaccarli.



Condizioni di vittoria dello scenario



Gli EROI vincono se riescono ad eliminare Skuthus entro la fine del TURNO 8. *"Eliminato Skuthus, la magia che tiene in vita i mostri svanirà e gli eroi riusciranno a fuggire dalla fortezza con il tesoro trafugato"*.



Il SUPREMO vince se al termine del TURNO 8 ha ancora Skuthus in gioco. *"Gli eroi si attarderanno troppo, sempre più statue prenderanno vita grazie alla magia del necromante, finchè non resterà altra alternativa che fuggire dalla fortezza lasciandosi alle spalle il tanto agoniato bottino"*.



Lo scenario inizia con il turno degli eroi.


Eroi per lo scenario:

- **Conan** (Sword, Shield, Leather Armor)
- **Shevatas** (Kris, Throwing Knives)
- **Bêlit** (Ornamental Lance, Yuetshi Knife) controlla 2 Bêlit's Guards come Alleati.




 Dopo la preparazione ogni eroe sposta 4 gemme dalla Zona Riserva alla Zona Fatica.



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



Il Supremo sceglie uno dei seguenti effetti:

- **Rinforzo:** 4 punti rinforzo. 
- **Liberare un Mostro:** vedi Regole Speciali.











7  6  8 



Skuthus possiede **Set's Bite** e **Set's Halo**. Inizia lo scenario con Set's Halo Attivo.



Regole Speciali

- **Yuetshi Knife:** Quando un eroe attacca Khosatral Khel con lo Yuetshi Knife, l'armatura di Khosatral Khel's scende a 3 per quell'attacco.
-  **Frana:** Una miniatura priva dell'abilità Scalare  deve spendere 3 punti movimento per entrare in un'area con un segnalino Frana.
-  **Mura:** Una miniatura può saltare da un'area delle Mura ad un'area del Pianterreno, adiacente ad essa, spendendo 1 Punto Movimento. La miniatura riceve   per Danni da Caduta (vedi regolamento) OPPURE solo  se possiede l'abilità Salto . Una miniatura sulla Mura ha linea di vista su tutte le aree del Cortile Interno, ma non il contrario.
-  **Torri:** Solo le aree direttamente adiacenti alle Torri hanno una linea di vista con l'area al loro interno e viceversa.
- **Liberare un Mostro:** I 3 Mostri nelle aree delle Torri sono pietrificati e inattaccabili. Il Supremo può annullare l'incantesimo che imprigiona uno dei Mostri:
 - Khosatral Khel (7 Punti Vita)
 - Outer Dark Demon (6 Punti Vita)
 - Giant Serpent (8 Punti Vita)

Piazzate la tessera del mostro liberato nello spazio libero più a destra del Fiume. Skuthus può controllare solo 2 Mostri contemporaneamente. Quindi non è possibile avere più di 2 Tessere Mostro allo stesso tempo sul Fiume (incluso il Dark Demon). Le Tessere dei Mostri eliminati non contano ai fini del limite, quindi non è obbligatorio rimuoverle (scartando 2 gemme permanentemente) prima di liberare un altro Mostro.

- **Forzieri:** Durante la preparazione piazzate 5 segnalini Forziere come indicato dalla mappa di gioco. Il Mazzo Risorse contiene: 2 Life Potion, 2 Explosive Orb e 1 Javelin.