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

- Conan (hache à 2 mains, armure cuir),
- Shevatas (arbalète, kriss),
- Shentu (épée, dague de parade),

Tous les Héros débutent avec 3 gemmes en zone de Fatigue.

L'Overlord commence avec 11 gemmes en zone d'Énergie disponible et 0 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.

Renfort : 4 points de renfort.

Épuisement : le Sorcier cible une zone (aucune ligne de vue nécessaire). Tous les Héros présents dans cette zone doivent passer 1 gemme en zone de Fatigue.

5 3

Shuang Mian dispose des sorts suivants pour ce scénario.
Contrôle psychique (coût : 2 gemmes; saturation : 2) : oblige un Héros en ligne de vue, à attaquer un autre Héros sur la même zone que lui. Il attaque avec et sans bonus d'arme. Pour la défense aucune parade n'est possible, seule l'armure compte.
Poudre de Lotus (coût : 2 gemmes; saturation : 2) : lors de la prochaine phase, un Héros dans la ligne de vue du Sorcier sera en "repos forcé".

Règles spéciales :

Escalader la tour : en début de partie, Conan peut choisir de placer 1 ou 2 gemmes en mouvement.
Avec , il arrivera au 1er étage et avec au second.
Quel que soit son choix, son mouvement de base sera toujours consommé au terme de l'escalade.
Conan escalade toujours le bâtiment, il ne peut pas effectuer son premier deplacement à l'extérieur ni au rez-de-chaussée.

Fenêtres : les fenêtres au niveau "2" et "3" donnent une ligne de vue sur les zones à l'extérieur de la tour du niveau "1" directement placées à la verticale de celles-ci.

Mur de pierre : un personnage disposant de la compétence Défoncer les Parois ne peut pas défoncer les parois extérieures de la tour ni les murs en pierre.

Pas de porte : chaque franchissement de pas de porte coûte 1 mouvement supplémentaire.

Eric Bouvlett et Eric Galiad