



Après un voyage long et fatigant, les Héros apperçoivent au loin un village. Shevatas le corps luisant de sueur conseilla à ses compagnons d'y faire une halte juste le temps d'une nuit. A quelques mètres du village, ils observent quelque chose d'assez étrange: des hommes très bien armés montent la garde. Comme s'ils recherchaient quelque chose...

Les héros remarquent que certains habitants du village gisent non loin de leur position. Si tout les héros son d'accord pour rebrousser chemin (après tout cela ne les concerne pas), Belit une jeune fille très curieuse fait remarquer qu'il doit très certainement avoir des richesses dans ce village. Conan piqué par la cupidité, prend sa grosse épée à deux mains et s'élance vers le village...



## Objectifs



Pour gagner les héros doivent découvrir ce que recherchent les soldats et récupérer l'artéfact.




Pour gagner l'Overlord doit trouver l'artéfact ou empêcher les joueurs de faire le rituel.



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Epée de Conan, Ecu)
- Shevatas (Kriss, Lames de lancer)
- Belit (Lance d'ornement)
- Hadratus (Dague)

 Les Héros débutent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue.



 L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'Énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



: Au cinquième tours, si les héro ou Zaporavo n'ont pas réussi à effectuer le rituel, la princesse se transforme en Dark démon. Les joueurs doivent donc tuer le Dark démon pour réussir la mission. Mais les soldats continuent à protéger leur princesse

