

Une mini-campagne pour Conan (Monolith)

L'Abomination de la Rivière Noire

Cette mini-campagne est conçue pour 4 joueurs (3 héros et un OL). Elle comprend trois scénarios, qui doivent être joués dans l'ordre. Elle utilise le matériel disponible dans la boîte de base et le matériel additionnel acquis aux souscripteurs de la campagne Kickstarter, ainsi que l'extension « Dragons Noirs ». Elle est prévue pour être jouée avec Pélias, Pallantides et Taurus.

Cette campagne ne comporte pas de règles de progression. On observera cependant les consignes suivantes :

- les héros conservent le matériel avec lequel ils ont terminé le scénario précédent. Cela implique qu'ils peuvent conserver les armes et objets trouvés dans les coffres ;
- les héros soignent toutes leurs blessures d'un scénario à l'autre ;
- à chaque début de scénario, les héros bénéficient de la présence de 4 Dragons Noirs ; les pertes subies par les Dragons au cours du scénario précédent ne sont donc pas prises en compte ;
- un héros mort au cours d'une mission est considéré comme mis hors de combat et revient au scénario suivant, avec son équipement de base (voir acte 1). La mort de tous les héros au cours du même scénario met cependant fin à la campagne, qui doit être reprise à nouveau depuis le début ;
- l'équipement d'un héros hors de combat est placé sur sa zone et sa figurine est défaussée ; il commence le scénario suivant avec l'équipement dont il disposait au début de l'acte 1 ;
- Pélias et Pallantides peuvent tous deux indifféremment commander aux Dragons Noirs.

Difficulté, échec et réussite des missions :

Les scénarios sont prévus pour être d'une difficulté croissante. L'acte 1 est ainsi assez facile, l'acte 2 plus ardu et ces deux scénarios permettent aux héros d'accumuler des éléments destinés à leur rendre le dernier acte moins difficile. L'échec lors de ces deux premiers scénarios ne rend donc pas impossible la poursuite de la campagne, mais le défi sera nettement plus élevé lors du final.

Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent rendre l'acte 3 plus aisé en décidant collectivement de s'allouer des équipements (armes, protections et sortilèges) qu'ils n'auraient pas réussi à collecter lors des actes 1 et 2.

Synopsis

Missionnés par le roi Conan, Pallantides, Pélias et Taurus, accompagnés de Dragons Noirs, entreprennent de briser le rituel avec lequel Zogar Sag espère invoquer un Grand Ancien destiné à dévaster l'Aquilonie. Ils enquêtent tout d'abord dans un village abandonné (plateau « Village picte »), puis vont capturer une nécromancienne du culte (plateau « Fortin en ruines »), avant de se diriger sur le repaire de Zogar Sag, afin de s'attaquer à l'avatar du Grand Ancien (plateau « Marais »).

Préambule

Désormais installé sur le trône d'Aquilonie, Conan doit faire face aux multiples intrigues destinées le renverser. Aussi, lorsqu'une suite d'ignobles crimes rituels lui apprend que le sorcier Zogar Sag a entrepris de réveiller une Abomination de l'outre-monde, Conan n'a d'autres choix que de confier l'affaire à son meilleur général, Pallantides, et au sorcier Pélias, lesquels s'adjoignent l'aide d'un bon connaisseur des bas-fonds en la personne de Taurus. Accompagnés d'une petite escorte, les trois hommes se mettent en route vers un village abandonné des Marches occidentales de l'Aquilonie, où subsisteraient des indices sur le rituel entrepris par le shaman.