

Mode Solo/Coopératif

Il se passe des choses sacrément étranges le long de cette côte. Mais ça se passe toujours comme ça lorsque les hommes civilisés arrivent dans une région sauvage. Ils sont tous complètement fous.

« *Le maraudeur noir* »

UNE APPROCHE DIFFERENTE

Cette règle permet de jouer une campagne de scénarios liés, sans avoir besoin d'un joueur Overlord. Les joueurs choisissent leurs Héros parmi une variété de profils types et progressent en termes d'équipement et d'aptitudes. Cette règle ne remplace pas celle du jeu original ni ne

diminue son esprit ni son style. C'est un mode distinct, avec ses propres saveurs et motivations. Ces règles étaient à l'origine présentées dans le Livre « *Conan Monolith Sourcebook* » (publié par Modiphius) et ont été légèrement retravaillées dans ce livre.

REGLE DU JEU SOLO / COOPERATIF

Les règles suivantes présupposent que les joueurs ont une bonne connaissance des règles du jeu de plateau Conan de Monolith. Ces règles ne sont pas rappelées ici, mais il y est fait référence. Il est donc nécessaire d'y avoir déjà joué.

Ces règles du mode solo / coopératif permettent aux joueurs de jouer des scénarios spécialement conçus qui éliminent le rôle de l'Overlord. A la place, les joueurs suivent un système de commandes automatiques pour contrôler les tuiles et les figurines de l'Overlord. Les règles et le scénario s'occuperont de mettre en œuvre la stratégie de l'Overlord. Si il survient une situation qui n'est pas couverte par les règles ou le scénario, les joueurs

peuvent choisir n'importe quelle option qui est dans leur intérêt.

Pour les Héros, les règles ne changent pas.

La première chose à comprendre est que les règles des Héros sont les mêmes que dans le jeu d'origine. Ils se déplacent, attaquent, manipulent et lancent des sorts comme ils l'ont toujours fait. Leur mise en place initiale reste inchangée et est dictée par chaque scénario. La seule différence est d'ordre stratégique. Cela requiert une approche stratégique légèrement différente quand on affronte les commandes pré-définies de cet Overlord non joueur par rapport à un opposant humain.



Mise en place pour l'Overlord

En plus de contrôler un ou plusieurs héros, le ou les joueurs de ce mode solo/coop doivent également prendre en charge cet Overlord. Cette tâche peut être assignée à un seul joueur ou être partagée par les personnes autour de la table.

Heureusement le process est simple. Chaque scénario montrera quelles fiches de personnage utiliser, où placer les figurines durant l'installation, et quelles tuiles de l'Overlord placer sur le Livre de Skelos. Une fois ces composants en place, sortez de la boîte les jetons double faces qui seront nécessaires.

Il est important d'en avoir un pour chaque tuile correspondante de la Rivière. Dans la plupart des cas, vous aurez besoin des numéros 1 à 6, mais cela dépendra du scénario. Rappelez-vous d'utiliser les jetons ayant la même forme étoilée grise au verso, afin d'être sûr que vous ne saurez pas quelle est la prochaine tuile de l'Overlord à être activée (voir ci-dessous).



Une fois que vous avez ces jetons, placez-les face cachée dans la zone Réserve du Livre de Skelos, là où l'Overlord place normalement ses gemmes (dans ce mode de jeu, l'Overlord n'utilise pas de gemmes). Notez cependant que certains scénarios ont leurs propres règles pour les activations de l'Overlord. Il s'agit juste de la méthode par défaut.

Détermination des actions de l'Overlord.

L'Overlord a une série de commandes automatiques, et c'est aux joueurs de suivre les instructions du scénario, bouger les figurines de l'Overlord et lancer les dés pour les attaques contre leurs propres Héros. Avant que nous ne décrivions ces commandes, nous devons savoir dans quel ordre, par quel processus et quand l'Overlord active ses tuiles.

A chaque tour, l'Overlord active un nombre de tuiles égal au nombre de Héros sur le plateau. Si à un moment un Héros est tué, l'Overlord perd une activation (voir Nombre d'actions de l'Overlord plus bas).

Pour activer une tuile :

1. Un des joueurs prend au hasard un jeton d'activation et le retourne pour révéler son Numéro.
2. Placez temporairement ce jeton dans l'emplacement supérieur gauche du Livre de Skelos (normalement réservé pour l'action de mouvement). Ce numéro doit correspondre à l'un des nombres dans la Rivière.
3. La tuile correspondant à ce numéro doit immédiatement être activée (voir Commandes de l'Overlord / Activation de l'Overlord ci-dessous).

4. Une fois l'activation finie, prenez un jeton d'activation supplémentaire si l'Overlord en possède encore (encore une fois, ceci est dicté par le nombre de Héros actuellement sur le plateau ou par les règles spéciales du scénario). Placez ce second jeton d'activation dans l'emplacement de l'action Défense et le troisième dans l'emplacement de l'action Relance. Si vous jouez avec quatre héros, placez le quatrième jeton d'activation directement dans la zone de Fatigue puisque c'est le nombre maximum d'activations que l'Overlord peut avoir par tour.
5. Une fois l'activation des tuiles terminée, enlevez tous les jetons d'activation utilisés des trois emplacements d'action et placez-les face visible dans la zone de Fatigue du Livre de Skelos.

Rafraîchir le pool de jetons d'activations.

Si, à n'importe quel moment du tour de l'Overlord, celui-ci a encore une ou des activations disponibles, mais que tous les jetons sont dans la zone de Fatigue, il est temps de rafraîchir le pool de jetons d'activation.

Pour ce faire, retournez les jetons dans la zone de Fatigue pour que les nombres soient cachés, mélangez-les et placez-les dans la zone de Réserve. Ainsi, il est possible qu'une tuile puisse être activée deux fois dans le même tour de l'Overlord. Cela va s'accroître au fur et à mesure que les tuiles sont retournées (voir xxxx ci-dessous).

(Solution alternative : vous pouvez disposer les jetons dans un bol ou un sac de façon à les tirer aléatoirement)

Nombre d'activations de l'Overlord

Si l'un des Héros meurt, l'Overlord perd immédiatement une activation. Par exemple, au début de son tour, avec trois Héros sur le plateau, l'Overlord reçoit trois activations. Si un Héros est tué pendant sa seconde activation, ce Héros est immédiatement retiré du plateau et l'Overlord ne recevra pas sa troisième activation. Lors de son prochain tour, l'Overlord ne recevra que deux activations (s'il reste bien deux Héros sur le plateau et que l'un d'eux ne s'est pas fait exploser avec une Orbe ou n'est pas tombé, victime d'une contre-attaque).



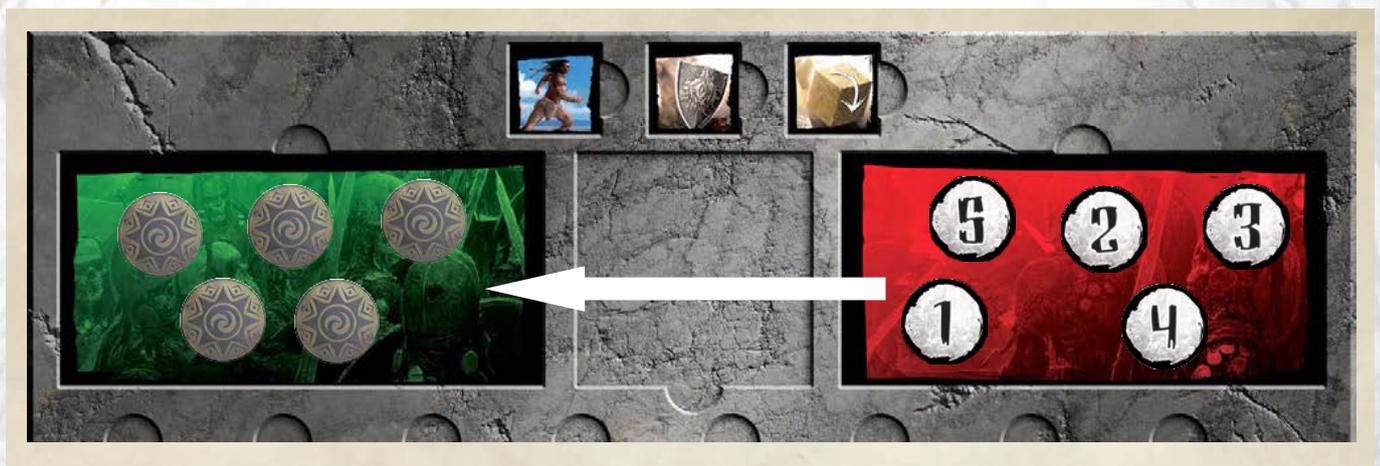
Ci-dessus, vous pouvez voir un joueur en train de jouer la troisième activation de l'Overlord pour le tour. Les tuiles 4 (Acolytes Khitan) et 5 (Thak) ont déjà été activées ce tour-ci et le numéro vient juste d'être tiré, ce qui signifie que le Serpent Géant doit s'activer. Comme décrit dans la règle ci-dessus, ces jetons d'activation sont tirés un à la fois et la tuile avec le numéro correspondant est activée. Ces jetons sont placés de gauche à droite, dans les emplacements normalement réservés pour dépenser les gemmes bonus de l'Overlord. Ainsi vous vous souvenez à quelle activation vous êtes et combien vous en avez utilisées. Une fois que l'Overlord a activé un nombre de tuiles égale au nombre de Héros sur le plateau, les joueurs bougent ces jetons vers la zone de fatigue du plateau de l'Overlord.

Si vous jouez à 4 Héros, le 4^e jeton va directement dans la zone de Fatigue, car c'est la dernière activation possible. Une fois que tous les jetons d'activation possibles ont été dépensés, vous rafraîchissez le pool d'activation (voir ci-dessus).

Tuiles « mortes » et jetons d'activation correspondants

Comme dans les règles normales de Conan, il y aura des fois où une tuile donnée peut être tuée et ne pourra pas revenir (via les renforts, par exemple). Quand vous tirez un jeton d'activation associé à une tuile qui n'a plus de figurine sur le plateau et qui ne pourront pas revenir, retournez cette tuile, retirez le jeton d'activation du Livre de Skelos et tirez un jeton d'activation de remplacement

de la Réserve. Ainsi, la tuile retournée (et ensanglantée) reste dans la Rivière comme indicateur visuel que cette tuile ne vous embêtera plus et que son jeton a été retiré de la rotation.



Guide de référence rapide de l'Overlord

1. Déterminez le nombre d'activations de l'Overlord (nb d'activations = nb de Héros sur le plateau).
2. Chaque fois que la zone de Réserve est vide, remettez tous les jetons d'activation dans la Réserve (face numérotée cachée). Puis piochez au hasard un jeton d'activation (s'il reste des actions disponibles à l'Overlord).
3. Activez la tuile de la Rivière qui correspond au numéro sur le jeton d'activation que vous venez de tirer.
4. Si l'Overlord a encore des activations disponibles, activez-le encore en tirant un nouveau jeton.

Commandes de l'Overlord / Activation des tuiles de l'Overlord

En règle générale, une figurine de l'Overlord qui s'active va



essayer d'attaquer la cible la plus vulnérable, qu'on appellera désormais le Héros Ciblé (voir comment déterminer le Héros Ciblé ci-dessous). La (ou les) figurine(s) associée(s) avec la tuile activée va(vont) tenter d'attaquer le Héros Ciblé en se déplaçant dans sa zone pour une attaque au corps à corps, en tirant avec une arme à distance ou en bougeant et tirant avec une arme à distance. Si certaines figurines de l'unité activée peuvent attaquer ce Héros, elles le feront, même si les autres ne le peuvent pas. Celles qui ne peuvent pas vont essayer d'attaquer un Héros Ciblé Alternatif, si c'est possible (voir 'Déterminer un Héros Ciblé Alternatif'), ou vont tout simplement se déplacer le plus près possible du Héros Ciblé. Ces règles seront détaillées plus bas. Une fois que vous les aurez lues, nous vous encourageons à consulter 'Déterminer le Héros Ciblé' et 'Table de référence rapide des Héros Ciblés Alternatifs, page xx).

Détermination du Héros Ciblé

Si possible, toutes les figurines associées avec la tuile activée vont attaquer le Héros Ciblé en utilisant une action d'attaque à distance ou d'attaque au corps à corps (ou toute action spéciale telle qu'un sort, détaillée dans le scénario). Le Héros Ciblé est le héros avec le moins de gemmes d'énergie dans sa zone de Réserve. Cela signifie que, tant que la figurine de l'Overlord activée peut attaquer le Héros Ciblé en se déplaçant dans sa zone pour une attaque au corps à corps, tirer avec une arme à distance, ou par une combinaison de mouvement et d'attaque à distance, elle attaquera ce héros. S'il y a deux héros ou plus avec le même nombre de gemmes d'énergie dans leur Réserve, et qu'elles peuvent être atteintes par la figurine active de l'Overlord pour une attaque, celui de ces Héros qui a le plus de gemmes dans sa zone de Blessures deviendra la cible. Si ces deux valeurs sont égales, les joueurs peuvent choisir le Héros qui sera attaqué.

Notez que la plupart des scénarios ont des règles spéciales indiquant quel Héros une tuile Overlord particulière va attaquer. Dans certains cas, il s'agira d'attaquer le Héros avec le plus de gemmes dans sa réserve. Dans ces cas, les règles du scénario prévalent toujours sur celles-ci.

Chemin de moindre résistance

Une unité activée pour l'Overlord va toujours suivre le chemin de moindre résistance pour effectuer une attaque. Parfois cela signifie ne pas bouger du tout (si elle partage sa zone avec le Héros Ciblé), et parfois cela signifie bouger d'un nombre de zones égal à sa capacité de mouvement pour effectuer une attaque (au corps à corps ou à distance). Les chemins avec des conditions de gêne qui pourraient causer des dégâts doivent être pris en compte lorsqu'on détermine le chemin de moindre résistance.

Attaquants Astucieux

Dans ce mode de jeu, lorsqu'une tuile de l'Overlord, associée à plusieurs unités, est activée, chacune de ces unités va se déplacer et résoudre son attaque. Et ensuite l'unité suivante associée à cette tuile est activée. Cela diffère des règles normales où les unités de l'Overlord doivent se déplacer avant de pouvoir attaquer sous peine de perdre les points de mouvements inutilisés. Les joueurs choisissent dans quelle ordre ces unités sont activées.

Gêne et Attaques à distance

Une fois que la ligne de vue est établie vers le Héros Ciblé, mais avant d'effectuer une attaque à distance qui pourrait être affectée par la gêne, la figurine active de l'Overlord va d'abord essayer de bouger pour éviter la pénalité. Dans la plupart des cas, des compétences particulières rendent ce mouvement aisé (*Insaisissable*) ou inutile (*Tireur d'élite*). Si la figurine active de l'Overlord qui effectue une attaque à distance ne peut pas éviter ou ignorer la pénalité causée par la gêne, ou si elle perd sa ligne de vue en bougeant, alors elle attaque néanmoins le Héros Ciblé en recevant la pénalité.

Gêne et Attaques au corps à corps

Si une figurine active de l'Overlord rencontre de la gêne sur son chemin pour effectuer une attaque au corps à corps, il n'effectuera le mouvement que s'il peut réellement atteindre la zone du Héros Ciblé dans ce même mouvement. Sinon, il sélectionnera un Héros Ciblé Alternatif (voir 'Déterminer un Héros Ciblé Alternatif') qu'il peut atteindre pour une attaque lors de cette activation. S'il ne peut atteindre de Héros Ciblé Alternatif pour une attaque, il bougera simplement aussi près que possible du Héros Ciblé. Comme les unités résolvent leur activation les unes après les autres, les conditions de gêne doivent être réévaluées après chaque activation.

Tuiles avec des Unités dans différentes Zones

Il faut noter que toutes les unités associées avec une même tuile n'occupent pas nécessairement la même zone lorsqu'elles sont activées. En ayant ceci à l'esprit, cela peut signifier que certaines unités vont attaquer le Héros Ciblé alors que d'autres vont se rapprocher de ce Héros Ciblé ou, si ce n'est dans leur possibilités, vont sélectionner un Héros Ciblé Alternatif à la place. (voir 'Détermination d'un Héros Ciblé Alternatif').

Le Héros le Plus Fort

Dans beaucoup de scénarios, une règle indique que certaines tuiles attaquent le « Héros Le Plus Fort ». Dans ce cas, suivez ces directives pour déterminer le Héros Ciblé :

1. D'abord, vérifiez quel Héros à le plus de gemmes d'énergie dans sa zone de Réserve. Ce Héros devient le Héros Ciblé.
2. Si deux Héros ont le même nombre de gemmes dans leur Réserve, le Héros Ciblé sera celui qui a subi le moins de blessures.
3. Si ces deux valeurs aussi sont égales, les joueurs choisissent lequel de ces Héros devient le Héros Ciblé.

Détermination du Héros Ciblé Alternatif

Les conditions suivantes empêchent une unité active de l'Overlord d'attaquer le Héros Ciblé (qui, rappelons-le, est le Héros avec le moins de gemmes d'énergie dans sa Réserve), provoquant la détermination d'un Héros Ciblé Alternatif.

1. L'unité active ne peut pas atteindre le Héros Ciblé pour une attaque au corps à corps (à cause d'autres Héros gênant le mouvement de cette figurine ou simplement parce qu'il n'a pas une valeur de mouvement suffisante pour atteindre le Héros Ciblé).
2. Cette unité active ne peut obtenir une ligne de vue permettant d'attaquer le Héros Ciblé à distance (même après avoir effectué tout son mouvement).
3. Le Héros Ciblé a un pouvoir ou un effet qui empêche ce héros d'être pris pour cible par une attaque (la compétence « *Sous protection* », par Exemple).
4. Un événement ou une règle spéciale peut indiquer qu'une certaine tuile doit attaquer un certain Héros. Dans certains cas, ce sera le Héros avec le plus de gemmes d'énergies dans sa Réserve qui sera ciblé. Ces cas seront détaillés dans le scénario.

Si n'importe quelle de ces circonstances empêche l'unité active de l'Overlord d'attaquer le Héros Ciblé, elle attaquera un Héros Ciblé alternatif. Dans ce cas, le héros qu'elle attaquera sera le 2ème Héros avec le moins de gemmes dans sa zone de Réserve et qui peut être atteint pour un combat au corps à corps ou à distance (selon les mêmes conditions que ci-dessus).

Si deux ou plus Héros ont le même (plus faible) nombre de gemmes dans leur zone de Réserve, alors l'unité active de l'Overlord attaquera celui ayant le plus de gemmes dans leur zone de Blessures. Si toutes ces valeurs sont égales, les joueurs peuvent choisir quel Héros sera la cible de l'attaque.

Si l'unité active de l'Overlord est incapable d'attaquer un héros sur le plateau, il se rapprochera autant que possible du Héros Ciblé.

Relances

Les unités actives de l'Overlord qui possèdent le symbole de relance sur leur dé d'attaque 🎲🎲🎲 relanceront toujours un résultat blanc, mais jamais les autres résultats. Ils utiliseront toutes les options de relance dont ils disposent, mais uniquement pour relancer des résultats blancs. La compétence *Soutien* fonctionne en complément, et selon les mêmes règles de ces symboles de relance, bien que les joueurs doivent noter que *Soutien* fonctionne différemment pour les Héros dans ce mode de jeu. Voir plus bas.

Rappel

La figurine active de l'Overlord va toujours essayer d'attaquer le Héros Ciblé. Même si cette figurine est dans la même zone qu'un autre héros, elle s'en détachera pour attaquer le Héros Ciblé, si elle peut l'atteindre dans la même activation.

Éviter la gêne avec les attaques à distance

Disons que Xaltotun occupe la même zone que deux Héros, mais qu'aucun d'eux n'est le Héros Ciblé. Si Xaltotun a une ligne de vue vers le Héros Ciblé et qu'il est à plusieurs zones de là, Xaltotun va essayer d'éviter tout malus dû à la gêne avant de faire son attaque à distance. Comme Xaltotun n'a pas la compétence *Tireur d'élite* ou *Concentration*, il doit bouger vers une autre zone (non occupée par des Héros) où il a encore une ligne de vue, afin d'éviter le malus de gêne. Si Xaltotun avait la compétence *Insaisissable*, il n'aurait pas de malus pour quitter la zone, mais comme il ne l'a pas, il doit compter sur son mouvement de base de 2. Et comme les deux Héros réduiraient effectivement le mouvement de Xaltotun de 2, celui-ci ne pourrait pas quitter la zone. Bien qu'il n'y ait aucun moyen pour Xaltotun d'éviter le malus de gêne, il va néanmoins attaquer le Héros Ciblé.

Guide référence rapide pour déterminer le Héros Ciblé / un Héros Ciblé Alternatif.

L'unité active de l'Overlord doit déterminer un Héros Ciblé.

- D'abord, vérifiez quel Héros a le moins de gemmes d'énergie dans sa zone de Réserve. Ce héros devient le Héros Ciblé.
- Si deux Héros ont le même nombre de gemmes dans leur Réserve, le Héros Ciblé sera celui des deux qui a subi le plus de blessures.
- Si les deux ont également le même nombre de blessures, les joueurs choisissent lequel de ces Héros sera le Héros Ciblé.

Détermination du Héros Ciblé Alternatif.

- Si l'unité active de l'Overlord est incapable d'attaquer le Héros Ciblé pour n'importe quelle raison (même après mouvement), les joueurs vont déterminer un Héros Ciblé Alternatif.
- Le Héros Ciblé Alternatif est le second Héros avec le moins de gemmes dans sa zone de Réserve, et qui peut être atteint par une attaque.

Si deux ou plusieurs Héros (qui peuvent être atteints par une attaque) ont le même nombre de gemmes dans leur Réserve, le Héros Ciblé Alternatif sera celui qui a subi le plus de blessures. Si ces montants sont égaux, les joueurs choisiront quel Héros sera le Héros Ciblé.

Dans le cas ultra-rare où les joueurs ne peuvent déterminer quel Héros doit être attaqué par l'unité de l'Overlord, les joueurs choisissent n'importe quel Héros à portée (d'une attaque au corps à corps ou à distance) comme cible de l'attaque.

Nous pensons que ces scénarios sont meilleurs lorsqu'ils sont joués lors d'une campagne, où l'équipement, les points de victoire, les avantages et l'histoire contribuent tous à une impression de progression. Toutefois, ces scénarios peuvent être joués indépendamment de la campagne dans un mode *Hors-Campagne*. La section « Options » de chaque scénario fournit les équipements et les sorts que devraient utiliser vos archetypes de héros dans ce mode *Hors-Campagne*.

Compétences

Sacrifice, Garde du corps, Lanceur de sort, Fascination : les unités de l'Overlord n'utilisent ces compétences que si le scénario indique comment elles sont utilisées. Effectivement, certains scénarios fournissent les règles pour qu'une unité de l'Overlord puisse lancer des sorts.

Défoncer les cloisons, Natation, Intangible, Saut et Vol : les unités de l'Overlord n'utilisent ces compétences que lorsque cela leur permet d'atteindre le Héros Cible plus facilement. Si utiliser ces compétences leur permet d'éviter un mouvement ou toute restriction d'attaque imposée par des Héros non Ciblés, ou d'arriver dans la zone du Héros Ciblé (ou dans une zone d'où ils peuvent attaquer les Héros Ciblés), alors ils utiliseront ces compétences. Sinon ils vont simplement se déplacer vers la zone du Héros Ciblé pour une attaque au corps à corps ou vers la zone la plus proche d'où ils peuvent effectuer une attaque à distance.

Escalade, Saut, Poison : les unités de l'Overlord n'utiliseront ces compétences que si le scénario donne les règles pour le faire.

Projection de toile : les unités de l'Overlord utiliseront cette compétence dès que possible si elles ne sont pas affectées par la gêne.

Soutien : pour les unités de l'Overlord, cette compétence fonctionne de la même façon que les règles de relance pour le mode solo/coopératif, et viennent en plus d'éventuels symboles de relance sur la valeur d'attaque des tuiles. Pour les héros, cela fonctionne selon les règles normales.

Riposte : pour les unités de l'Overlord, cette compétence fonctionne selon les règles normales. Pour les Héros qui la possèdent, ils ne peuvent l'utiliser qu'une fois par tour de l'Overlord.

Bloqueur : pour des raisons d'équilibre ; un Héros qui possède cette compétence ne peut pas l'utiliser dans ce mode de jeu. Pour les tuiles de l'Overlord, cela fonctionne normalement.

Malchance : les Héros qui possèdent cette compétence peuvent l'utiliser normalement mais elle peut leur donner un avantage significatif. Utilisez-là à la discrétion des joueurs. Pour les unités de l'Overlord, elle fonctionne normalement.

Commandement : les héros qui possèdent cette compétence peuvent l'utiliser normalement. Les unités de l'Overlord ne ciblent pas les alliés s'ils peuvent atteindre un Héros pour une attaque au corps à corps ou à distance.

Règles de campagne

Les scénarios fournis dans ce chapitre sont prévus pour être joués lors d'une campagne où les Héros vont accumuler équipements, sorts, points de victoire et autres éléments progressifs. Que les joueurs aient l'intention de jouer en mode campagne ou non, nous recommandons que les joueurs jouent d'abord le scénario Un : la Baie de la Mort

(partie 1) Il a été conçu dans un souci de simplicité, pour que les joueurs puissent facilement apprendre le système sans être submergés.

Pour ceux qui jouent en mode campagne, il est hautement recommandé que les joueurs fassent le décompte des équipements, avantages et points de victoire qu'ils acquièrent. Ces concepts sont détaillés ci-dessous.

Équipement et cache

Chaque scénario donne l'opportunité aux héros de gagner du meilleur équipement. L'équipement est cumulatif. Une fois acquis, les héros y ont accès pour le reste de la campagne. Il y a toutefois quelques limitations et exceptions.

Commencer un scénario

Avant de jouer un scénario, chaque héros choisit un équipement depuis sa *cache* (voir plus bas). Les joueurs sont encouragés à lire le scénario afin de choisir leur équipement en conséquence. L'équipement n'est pas lié à un Héros et les joueurs peuvent l'échanger entre eux entre les scénarios ou pendant les scénarios, s'ils veulent lâcher ou passer les objets selon les règles normales.

Cache

La cache est l'ensemble de tous les équipements collectés au cours de la campagne. Si vous lâchez ou jetez un objet et ne le récupérez pas pendant un scénario, et que vous perdez ce scénario, alors vous perdez cet équipement. Si vous gagnez le scénario, ajoutez-le, ainsi que tout équipement acquis pendant le scénario, à votre cache. Certains scénarios stipulent que vous pouvez ajouter des objets à votre cache si vous perdez le scénario.

Équipement de départ

L'équipement de départ est assigné à chaque Héros au début de la campagne. Ils ont accès à cet équipement pendant le premier scénario, et chaque scénario qui suit. L'équipement de départ n'est jamais perdu, même lorsqu'il est lâché ou jeté. Cet équipement est stocké dans votre cache et peut être partagé entre les Héros comme les joueurs le souhaitent. Si les joueurs veulent jouer un scénario en mode Hors-Campagne, leur équipement de départ est listé dans la section Options du scénario.

Sorts

Les Héros trouvent des sorts de la même façon que les autres équipements. En mode Campagne, toutefois, les Héros ne perdent pas leurs sorts, mêmes après une défaite. Lorsque vous constituez la pioche des actifs, placez la carte d'équipement *Livre de Sorts* dans cette pioche. Cela permettra que, une fois face cachée, elle ne soit pas distinguable des autres cartes d'équipement. Dans beaucoup de scénarios, un *Livre de Sorts* contiendra plus d'un sort.

Une fois obtenus, assignez ces sorts au profil Sorcier (voir '*Profils et équipements*', plus bas) afin que le joueur ait toujours accès aux sorts, même s'il choisit un personnage sorcier différent entre les scénarios.

Avantages

En plus d'accumuler de l'équipement, les joueurs accumulent des bonus additionnels pour leurs efforts. A la fin des scénarios 3 et 5, chaque joueur peut choisir un Avantage à assigner au profil de leur héros. Ces Avantages sont attachés de façon permanente au profil, ce qui offre au joueur la possibilité de changer de héros pour les autres scénarios, et de ne pas perdre les progrès effectués. Ainsi un Avantage n'est jamais perdu.

Sélection du Héros

Avec cette campagne, nous voulions donner aux joueurs pleins d'options, jusqu'au choix des Héros. Toutefois, ceci est assez difficile à équilibrer. Certaines compétences et caractéristiques particulières ont le potentiel pour briser l'équilibre du jeu. En gardant cela à l'esprit, nous avons compilé une liste de héros où les joueurs peuvent choisir et les avons groupés en trois profils de Héros : *Guerriers*, *Voleurs* et *Sorciers*. Veuillez noter que certaines compétences des héros seront moins puissantes ou potentiellement inutiles dans ce mode solo/coop (voir '*Compétences*' ci-dessus).

Chaque scénario a été écrit pour trois joueurs en assumant qu'il y aurait un Héros de chaque profil. Les joueurs peuvent ainsi jouer le même héros d'un scénario à l'autre, tel que décrit dans le texte, échanger qui joue tel héros, ou en sélectionner un complètement nouveau avec le même profil.

Ajouter un quatrième joueur

Pour jouer avec quatre héros, ajoutez un héros avec le profil Mercenaire (voir plus bas) et augmentez le nombre de départ d'activations de l'Overlord de 3 à 4. Suivez bien les règles pour ajouter un quatrième joueur dans la section Options de chaque scénario.

Profils et équipement de départ

Pour une partie standard à trois joueurs, décidez qui va jouer chaque profil de héros.

Guerrier

Les guerriers sont de gros cogneurs, tels que Conan ou Gorm. On s'attend à ce que ces personnages distribuent la mort lors de chaque scénario.

Les choix comme guerrier sont : *Conan*, *Conan le pirate*, *Conan le voleur*, *Conan le seigneur de guerre*, *le Roi Conan*, *Conan le vagabond*, *Constantius*, *Gorm*, *Baal Pteor*, *le Roi Kull*, *Shentu*, *Olgerd Vladislav*, *Pallatides*, *Amra le lion*, *Conan le mercenaire*, *Valéria la guerrière*.

Les Héros suivants sont considérés comme guerriers mais ne sont pas recommandés pour des raisons thématiques ou pour leur potentiel pour affecter l'équilibre : *le Général Conan*, *Conan le conquérant*, *Thak*, *la Valkyrie Vanir*, *Zaporavo*.

Équipement de départ : *Epée*.

Voleur

Les voleurs comptent sur leur dextérité et leur mobilité en plus de leurs prouesses martiales. Ils peuvent être très utiles pour sécuriser des objectifs et/ou acquérir de l'équipement dans les coffres.

Les choix comme voleurs sont : *Zenobia*, *Octavia*, *Brule*, *N'Gora*, *Amboola*, *Kerim Shah*, *Taurus*, *Belit*, *Savage Belit*, *Belit la princesse*, *Balthus*, *Shevatas*, *Ikhmet*, *Niord*, *Valeria*, *Valeria la guerrière*.

Équipement de départ : *Dague et Couteaux de lancer*.

Sorcier

Les sorciers sont adeptes du lancer de sorts. Ces sorts peuvent fournir de l'aide aux autres Héros, les rendre plus difficile à toucher et/ou leur permettre de distribuer leur part de dommages.

Les choix comme sorciers sont : *N'Yaga*, *Xaltotun*, *Skuthus*, *Hadratus*, *Taramis*, *Zelata*, *Pelias*.

Le héros suivant peut être considéré comme un sorcier mais n'est pas recommandé pour raison thématique : *Zogar Sag*.

Équipement de départ : *Dague*, *Halo de Set*, *Rétribution d'Ymir*.

Mercenaire (option du quatrième joueur)

Les mercenaires peuvent remplir plusieurs rôles. Certains sont adeptes du combat, alors que d'autres jouent un rôle de *Soutien*. Nous recommandons les choix suivants pour une expérience la plus équilibrée possible : *Amboola*, *N'Gora*, *Taurus*, *Belit*, *Shnetu*, *Ikhmet*, *Constantius*, *Belit Reine de la Côte Noire*.

Équipement de départ : choisir deux équipements parmi *Masse tribale*, *Bouclier*, *Lance ornementale*, *Javelot*.

Défaite

Les Héros « tués » pendant un scénario sont inconscients plutôt que morts. Ils se relèveront pour combattre un autre jour dans les scénarios suivants. Mais ça ne veut pas dire qu'il n'y aura pas de conséquence pour un scénario perdu. Si tous les héros sont inconscients durant un scénario, les héros subissent une défaite et doivent faire face aux conséquences. Premièrement ils perdent un point de victoire de leur réserve (voir '*Points de Victoire et Rang*' ci-dessous). De plus ils peuvent ne pas gagner tout l'équipement disponible dans ce scénario (voir la description individuelle de chaque scénario). Certains scénarios incluent aussi quelques punitions thématiques. Tout ceci est décrit à la fin de la description des scénarios.

Points de Victoire et Rang

Pour ajouter du challenge supplémentaire à des scénarios déjà stimulants, les joueurs peuvent vouloir tenir un décompte de leurs faits d'armes. A la fin de chaque scénario, les joueurs vont acquérir des points de victoire suivant comment ils ont réussi le scénario. Chaque scénario détaille les conditions de victoire, mais en général un point de victoire est accordé pour chaque Héros qui ne « meurt » pas durant le scénario. Certains scénarios vont offrir aux joueurs la chance de collecter des points de victoire supplémentaires. Si les joueurs subissent une défaite, ils perdent un point de victoire de leur réserve (et n'en gagnent pas, évidemment). S'ils n'ont pas récolté de points de victoire alors qu'ils subissent une défaite, leur décompte tombe à -1.

Rang

A la fin de la campagne, les joueurs additionnent tous les points de victoire reçus durant la campagne et compare leurs gains avec le tableau ci-dessous.

Points de victoire et l'option quatre joueurs

Si vous avez décidé de jouer un ou plusieurs scénarios avec un quatrième joueur, ignorez le quatrième joueur quand vous calculez les points de victoire. Par exemple, si lors d'une partie à quatre joueurs tous les Héros survivent, ils ne gagneront seulement que trois points.