



Le Khauran est attaqué par une forte troupe d'envahisseurs orientaux. Nul ne connaît leur motivation, mais les villages qui tombent les uns après les autres sont réduits en cendre après leur conquête. La ville même de Khauran est menacée, et le dernier rempart contre la déferlante ennemie est un village situé sur une rivière barrant le passage. Taramis, reine de Khauran, pense pouvoir infliger de lourdes pertes aux orientaux si ceux-ci tentent de traverser par les ponts. Accompagnée de son fidèle capitaine, elle dirige elle-même la défense du village. Mais elle devra tenir bon contre ces ennemis fanatiques qui lancent des vagues successives afin d'écraser les défenseurs.

Règle Solo/Coop :

http://www.monolithedition.com/download/Conan/Rulebook/ConanTheConqueror_Solo-Rules_WIP-FR.pdf



Objectifs



Pour gagner les héros doivent résister aux trois vagues d'assaut et ne doivent pas perdre plus qu'un drapeau (relique) à l'issue du tour 12.



L'Overlord doit prendre le contrôle du village en prenant possession d'au moins 2 drapeaux (reliques). Pour cela, il suffit que les troupes de Suang soient en supériorité numérique dans la pièce d'une relique. Le jeton est alors automatiquement défaussé. Les chiens seuls ne peuvent pas prendre possession d'un drapeau, mais compte pour la supériorité.



La partie débute par le tour de l'Overlord.

- Taramis (Dague sacrificielle, Baton Noir, Arc Zingaréen et 3 sort(s) : Oeil de Faucon, Peau d'anguille, Rage d'Ymir)//Alternative : Belit. Elle conserve les sorts de Taramis, qui sont considérés comme des compétences liées à son statut de reine.
- Contantius (Masse Tribale, Armure de cuir) //Alternative : Conan + hache de bataille sans armure de cuir

 Les Héros débutent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue.



Kamikaze : La dernière tuile de la rivière à avoir été activée, ou la prochaine si le tour débute, est activée une fois supplémentaire.



6



Avec le sort Khitai-Brasier



Règles spéciales

Fonctionnement de la rivière :

Préparer 6 jetons. Pour la première vague, utiliser les jetons 1 à 4. A chaque tour de l'OL, on tire 2 jetons aléatoirement.

Les gardes et javeliniers se dirigent en priorité vers les reliques, et attaquent les troupes les plus faibles.

Les chiens attaquent les troupes les plus faibles.

Le sorcier attaque les troupes les plus fortes. Il utilise une fois le sort brasier par activation.

Ordre des attaques du moins fort au plus fort : Archer-garde-Héros

Les trois vagues : L'assaut est composé de trois vagues. La deuxième vague apparaît au début du tour 4. La troisième vague apparaît au début du tour 8.

Deuxième vague : 4 javeliniers, 4 gardes d'honneur, 5 gardes Khitan, 2 chiens de fo. Ajouter le jeton "5"

Troisième vague : 4 javeliniers, 4 gardes d'honneur, 5 gardes Khitan, 4 chiens de fo, Shuang Mian. Ajouter le jeton "6"

Répartition : Gardes&Javeliniers comme la vague n°1. Shuang Mian zone 2. Chiens zone 1&2

Piège : Les héros et les gardes peuvent poser un piège. Cela nécessite une manipulation complexe de difficulté 2. Les gardes utilisent  . Poser un jeton . Toute figurine ennemie entrant dans cette zone subit  de dégat. Le piège est retiré.

Les troupes de Taramis : Pour chaque gemme engagée par la compétence commandement, Taramis peut activer DEUX gardes ou DEUX archers (sans panacher).

Coffres : Ouverture par une manipulation simple. Prendre au hasard 2 objets parmi : 2 javelots, 2 orbes et 2 potions de soin.

Ponts : Les trois ponts peuvent chacun contenir trois figurines maximum.