



Après la mort du terrible Nathok, Conan est parti en quête des origines du sorcier dans les sables brûlants du désert au sud-est des terres de Shem. Il a fini par localiser le temple désormais enfoui sous les sables où, lorsque le sorcier stygien se nommait encore Thugra Khotan, il a reposé pendant trois mille ans après la chute de la cité de Kuthchemes.

Le Cimmérien sait que parmi les fabuleux trésors amoncelés en ce lieu, se trouverait encore l'énorme gemme rouge et maléfique, capable de faire revenir une nouvelle fois le sorcier à la vie. Celle-ci est cependant cachée dans un coffre, lui-même dissimulé dans les souterrains situés sous le temple.

D'après des textes très anciens, une série d'énigmes cachées dans de sombres recoins permettrait d'identifier le coffre renfermant la gemme à coup sûr, car d'autres coffres semblables seraient également présents en ces lieux et mortellement piégés afin de décourager les pillards trop audacieux.

Afin de relever ce défi, Conan a réuni une petite équipe capable de déjouer les pièges des sinistres souterrains, ainsi que d'affronter les effroyables dangers dont parlent les légendes entourant la cité enfouie et oubliée de Kuthchemes... serpent géant, myriade de scorpions noirs et une horreur sans nom rôdant dans la plus obscure des cavernes.

Inspiré de la nouvelle « Le colosse noir ».

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



Objectifs



Si les héros sont tous morts, leur échec est désastreux. Leur victoire est écrasante si l'un d'eux sort avec la pierre sur le ponton avant la fin du tour 12. A moins que...



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan (Armure de cuir, Hache de bataille)
- Shevatas (Dague de parade, Lames de lancer) plus un équipement d'encombrement 1 au choix du joueur.
- Hadratus (Dague sacrificielle et 3 sort(s) : Barrière Mystique, Flétrissement, Halo de Set)

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



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



Elle attaque de préférence le héros le plus faible et non immobilisé, par une projection de toile. Lorsqu'elle est neutralisée, replacer sa figurine à son point de départ. Une nouvelle génération est née...



Ne se déplace pas. Activer gratuitement la tuile scorpion. Faire une attaque si des héros sont dans la zone. Puis ajouter 3 scorpions dans la zone de la Reine.



Cible le héros le plus fort



Cible le héros le plus fort



Cible le héros le plus proche (non protégé par barrière mystique), puis le plus fort.



Cible le héros le plus faible. A la fin de l'activation, ajouter un scorpion dans la zone de la Reine. 9 scorpions max. La compétence « poison » permet d'ajouter 1 succès automatique lors d'une attaque au corps-à-corps, si au moins un succès est obtenu.

