



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.



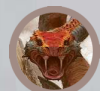
Elle attaque de préférence le héros le plus faible et non immobilisé, par une projection de toile. Lorsqu'elle est neutralisée, replacer sa figurine à son point de départ. Une nouvelle génération est née...



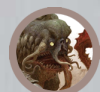
Ne se déplace pas. Activer gratuitement la tuile scorpion. Faire une attaque si des héros sont dans la zone. Puis ajouter 3 scorpions dans la zone de la Reine.



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.

Règles spéciales

Mise en place :

- ① = Coffre
 - ② = Caisse
 - ③ = Chandelier + Tas d'os
 - ④ = Chandelier
 - ⑤ = Sarcophage
 - ⑥ & ⑦ = Potion de soin
- Préparer 6 scorpions en réserve.

Livre de Skelos : Préparer des jetons de 1 à 6. On active 3 jetons par tour.
Les tuiles 1&2 ne sont jamais défaussées.

Pour trouver le bon coffre/caisse :

Il vous faudra remplir **trois** épreuves (vaincre la reine scorpion, ouvrir le sarcophage, lire les hiéroglyphes), dans l'ordre que vous souhaitez. Chaque épreuve réussie vous donnera une indication pour retirer les coffres/caisses piégés. Chaque **indication** permet d'en enlever la **moitié**. Les **indices** peuvent être des **détails sur le plateau**, des **éléments posés dessus**, ou les **deux à la fois**. A la fin des trois épreuves, il ne restera qu'un seul coffre/caisse ! Vous pouvez l'ouvrir avec une **manipulation complexe de difficulté 2**. Il contient une énorme gemme d'encombrement 1. A vous la fortune, si vous ressortez vivants bien sur...

Vaincre la reine scorpion :

Un fois la reine scorpion tuée, vous trouvez des objets parmi les restes des pilleurs de tombe qu'elle a mangés. Prenez gratuitement une potion de vie et un bâton de Mitra. Il y a aussi un vieux livre. A la lecture de celui-ci, vous apprenez que des ossements humains ont été placés dans la zone contenant la gemme de Natohk. Retirer les coffres/caisses en conséquence.

Ouvrir le sarcophage :

Cela nécessite une **manipulation complexe de difficulté 8**, compétence **crochetage** prise en compte. La manœuvre peut être réalisée pendant plusieurs tours, ou avec plusieurs héros (**ajoutez les succès**). Quand le sarcophage est ouvert, prenez gratuitement une potion de vie et un orbe explosif. Il y a aussi un parchemin. Celui-ci ne comporte qu'une seule phrase : « *Dans l'ombre repose la gemme* ». Retirer les coffres/caisses en conséquence.

Lire les hiéroglyphes :

Les héros doivent trouver **trois** zones contenant chacune un **fragment identique de bas-relief** avec des hiéroglyphes. Ils doivent **simultanément** se placer dessus, et Hadratus doit jeter un sortilège de divination. Il dépense autant de gemmes qu'il le souhaite, lance un dé orange par gemme, et doit cumuler **8 succès**. Le sortilège peut être jeté durant plusieurs tours (**ajoutez les succès**), tant que les trois héros restent vivants (actifs ou non) sur les zones de bas-relief. Sinon, tout est à recommencer. En cas de succès, il reçoit gratuitement le sort guérison de Mitra, et une voix s'élève dans son esprit : « *Oiseau ou Alligator ? La première lettre de l'animal est la seconde lettre du contenant de la gemme* ». Lisez le bas-relief et retirer les coffres/caisses en conséquence.

Portes : Les portes matérialisent les passages entre les deux zones de la carte. Elles sont franchies sans surcoût.

Ligne de vue : Les lignes de vue sont limitées aux zones adjacentes, dans la limite des lignes possibles.
Les portes bloquent les lignes de vue.

Sortilège barrière mystique :

Le lanceur empêche toutes les autres figurines d'entrer dans sa zone jusqu'au début du tour suivant du camp du lanceur, y compris les figurines amies. *Le lanceur peut révoquer le sort à tout moment. Barrière mystique n'arrête pas la projection de toile.*

Épilogue :

Pour chacune des trois épreuves, noter le nombre associé au résultat indiquant où est la gemme. Additionner les trois nombres pour obtenir le total **N**.

Epreuve de la reine : Pas d'ossement = 1 Ossement = 3

Epreuve du sarcophage : Obscurité = 4 Lumière = 2

Epreuve des hiéroglyphes : Alligator = 3 Oiseau = 5

Pour savoir si vous avez gagné, lisez le **Nième** mot dans le paragraphe « Objectif-Héros ».

Si vous avez perdu, la gemme était une fausse, frappée d'une terrible malédiction. Vous pouvez rejouer la mission avec d'autres héros en lançant 🎲 pour chaque indication :

0 succès : Pas d'ossement ou Oiseau ou Obscurité

1-2 succès : Ossement ou Alligator ou Lumière.

Ainsi, la partie sera différente à chaque fois !

Héros :

Vous pouvez choisir n'importe quel héros suivant les règles solo/coop (un guerrier, un voleur, un sorcier), en conservant l'équipement et les sorts indiqués dans la mise en place.

La partie se joue dans tous les cas avec trois héros au départ.