

NUIT TORRIDE

3 JOUEURS - MOYEN

Épuisés après une longue chevauchée, Conan et Valéria s'arrêtent à l'Auberge du Bouclier Brisé. La bonne nourriture servie ainsi que les nombreuses chopes de bière bues enflamment les sens des deux héros qui montent dans leur chambre sans dissimuler ce qu'il allait se passer entre eux. Au bout de plusieurs heures, les clients de l'auberge, ne pouvant plus supporter les cris et gémissements de plaisir, vont trouver l'aubergiste pour qu'il fasse cesser le vacarme érotique. Ayant été rabroué sèchement par les deux amants, il décide de faire appel au guet de la ville.

Le Capitaine du guet envoie deux de ses hommes devant la porte du Cimmérien et de sa maîtresse pour leur sommer d'arrêter ce tapage. Ne recevant en guise de réponse que râles et soupirs, les deux gardes retournent faire leur rapport à leur Capitaine qui les renvoie devant la chambre afin d'enfoncer la porte. Les deux amants, surpris en plein ébats, ont juste le temps d'empoigner leurs armes et se jettent sur les intrus avec la ferme intention de leur faire comprendre qu'ils avaient mieux à faire ce soir que de se battre !



Pour ce scénario, il vous faudra 11 marqueurs Porte, 3 marqueurs Coffre, 4 pions numérotés, 1 pion Renforts ainsi que 2 tuiles Capitaine, 3 tuiles Gardes Bossoniens (rouge, bleue et verte), 1 tuile Événement, 12 figurines Garde (4 avec socles rouge, 4 en bleu et 4 en vert), 1 figurine Capitaine, 1 figurine Conan, 1 figurine Valeria, 6 cartes Équipement (1 potion de soin, 1 dague de parade et 1 bouclier pour les coffres et 1 armure de cuir, une hache de bataille et 1 épée pour les Héros), le pion Point de vie du Capitaine et prévoir des marqueurs « Cloison défoncée »

Objectifs :

☞ Pour gagner, les Héros doivent faire fuir les clients mécontents et éliminer le Capitaine de la garde ainsi que tous ses hommes.

☞ Pour gagner, l'Overlord doit arrêter les Héros. Si un Héros tombe à 0 PV, il est en réalité assommé et capturé.

☞ Il n'y a pas de limite de tour dans ce scénario mais plus vite les conditions seront remplies et plus vite nos Héros pourront retourner à leur activité nocturne !

Les Héros :

La partie débute par le tour de l'Overlord (mettez le pion Compte-tour sur la case 1).

Pour ce scénario, nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (Hache de bataille),
- Valéria (Épée),

Valéria et Conan commencent avec 4 Gemmes en zone de fatigue.

L'Overlord :

L'Overlord commence avec 12 Gemmes dont 5 en zone de fatigue. Il récupère 3 Gemmes par tour.

Renforts :

- Première activation de la tuile : 4 points de renforts, 



- Deuxième activation de la tuile : si à la fin du Tour 10, les Héros n'ont pas fait fuir 3 clients, l'Overlord ajoute à la fin de la Rivière une nouvelle unité de 4 Gardes (tuile verte). Les nouveaux gardes arrivent sur le pion Renforts. Si les Héros ont fait fuir 3 clients (ou plus), cet événement est sans effet.



L'Overlord place 4 pions (face cachée) sur le plateau aux endroits indiqués pour représenter les clients mécontents.



Règles Spéciales :

- **Renforts** : la tuile Renfort ne peut être utilisée que deux fois dans la partie. Une fois activée pour la seconde fois, la tuile reste et pollue la Rivière. Elle peut être retirée de la Rivière comme les autres tuiles « mortes » en défaussant définitivement 2 Gemmes d'énergie.
- **Vêtements éparpillés** : dans sa fougue, Conan a arraché les vêtements de Valéria et a jeté sa propre armure de cuir dans la chambre. Mettez 1 carte Armure de cuir dans la chambre où se trouvent les deux Héros. Lors de son tour, Conan peut dépenser 2 Gemmes en manipulation pour ramasser et revêtir son armure (une seule dépense de 2 Gemmes).
- **Adrénaline** : Conan et Valéria, ayant été surpris en plein ébats, sont encore sous l'effet du plaisir. Pendant les deux premiers tours, ils ne pourront pas se déclarer en récupération.
- **Beauté époustouflante** : Valéria étant complètement nue, ses courbes splendides perturbent les gardes. Tant qu'elle reste nue (c'est-à-dire tant qu'elle ne revêt pas l'armure de cuir de Conan pour une dépense de 2 Gemmes en manipulation), ils la combattent avec 1 dé de moins (le plus faible). Cette règle s'applique également à la Défense de l'Overlord qui ne peut pas utiliser plus d'  par garde attaqué par Valéria (et seulement par elle dans le cas où les Héros sont ensemble dans la même zone). Le Capitaine n'est pas soumis à cette règle du fait de son entraînement et de son expérience.
- **Cri d'intimidation** : pour faire fuir les clients mécontents, Conan et Valéria poussent leur cri de guerre, les insultant et les menaçant. Lorsqu'un Héros entre dans une chambre contenant un client, il lance   . S'il obtient 1 dégât, le client prend peur et s'enfuit à toute jambe sans demander son reste. Le cri d'intimidation ne nécessite pas de dépenser une Gemme d'énergie. On ne peut réaliser qu'une tentative de cri par Héros par Client et par Tour. En cas d'échec, il n'est pas nécessaire de sortir de la pièce pour rentrer à nouveau. Si un ou plusieurs gardes se trouvent avec un client, il faut obtenir 1 dégât supplémentaire (donc 2 au lieu d'1) pour que le client s'enfuie.
- **Murs** : tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles (par une figurine ayant la compétence Défoncer les cloisons) à l'exception des murs d'enceinte de l'auberge y compris ceux donnant sur la rue.

● **Portes** : toutes les portes de l'auberge sont verrouillées de l'intérieur par les clients. Les chambres vides ont été fermées par l'aubergiste, les troupes de l'Overlord ne peuvent donc pas les ouvrir. Pour les Héros, ouvrir une porte est une manipulation complexe de difficulté 1. Ils peuvent aussi la détruire avec 3 symboles en attaquant la porte au corps-à-corps. Une porte ouverte ou détruite est retirée du plateau. Si Conan entre dans une pièce où se trouve un client en défonçant un mur et qu'il réussit son cri d'intimidation, le client ouvre la porte et s'enfuit. Dans ce cas, retirez également la porte.

● **Saut/Escalade depuis la balustrade** : sauter de la balustrade inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 gemmes pour un personnage ayant la compétence Escalade.

● **Saut/Escalade depuis un escalier** : sauter d'un escalier inflige  sans défense possible et  si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur l'escalier coûte 1 gemme pour un personnage ayant la compétence Escalade.

● **Coffres** : 3 coffres sont placés comme indiqué sur le plan. Le paquet de cartes Équipements est composé d'1 potion de soin, 1 dague de parade et 1 bouclier.

Version 2

Pierre Russell