



La qualité des scénarios proposés dans Conan tiennent pour beaucoup dans l'équilibre entre les aventuriers sur la grille de départ et les forces alignées par l'Overlord. Il paraît donc difficile de s'éloigner de cet équilibre sans remettre en cause l'intérêt du jeu et la fluidité de sa mécanique.

Pour autant, il semble plus difficile encore d'imaginer un jeu à l'image de Conan, figure d'indépendance et de liberté, qui resterait cloisonné par ses personnages « pré-tirés » ou un mode Campagne étriqué.

Alors, ci-dessous, pour ajouter à l'immersion dans le monde Hyborien, vous trouverez une proposition de règles pour créer vos personnages et les faire évoluer de scénario en scénario, en fonction de leur résolution et selon les modalités présentées sur les fiches de campagne officielle (gains d'XP).

Evidemment, le système manquera de l'équilibre des scénarios officiels avec des probabilités et des compétences liés à des personnages qui ont fait l'objet de centaines, voire de milliers de tests –bien que certaines mauvaises langues en doute...

Evidemment, il passera par des accords implicites et des régulations formelles entre joueurs et Overlord.

Evidemment, on pourra regretter l'imperfection de tel ou tel point de règles...

Mais, pour celles et ceux qui adhèrent à ces principes, il présente l'avantage de préférer le plaisir de créer et de jouer un personnage à toute autre mécanique de jeu, en privilégiant l'imaginaire des joueurs au détriment du juste équilibre de la balance statistique théorique de l'aventure présentée par l'Overlord.

Bref, il s'adresse aux aventuriers qui estiment que ce qu'il y a de meilleur dans la vie, au-delà de la couleur de vos D8 ou de votre seuil d'encombrement maximal, c'est l'immense steppe, un rapide coursier, des faucons à ton poing et le vent dans tes cheveux... Ou écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leurs femmes. Au choix... Et bon jeu !

CRÉATION DES PERSONNAGES

NB : il peut être dans l'intérêt des joueurs de procéder à une création des personnages collégiale, qui permette de constituer des points forts, des orientations de jeu ou une stratégie d'équipe.

Chaque personnage commence avec le capital de base suivant :

- Un Dé **JAUNE** en Corps à Corps, Combat à Distance, Défense Passive et Manipulation ;
- 2 en Mouvement ;
- Une Saturation de 2 dans chaque action concernée par cette règle ;
- Un Encombrement maximum de 8 ;
- 3 compétences, dont à minima une parmi Saut, Escalade ou Natation. Par ailleurs, les personnages ne peuvent bénéficier –à la création comme par la suite– des compétences Bloqueur, Constriction, Fascination, Malchance, Sous Protection, Projection de toile et Vol, sauf entente préalable et adaptation des règles avec l'Overlord de la campagne ;
- 8 Points de Vie (gemmes d'énergie)

Chaque joueur dispose ensuite de 50/ 55 ou 60 (selon le niveau de difficulté ou la durée de la campagne à venir, estimé par l'Overlord : Facile/ Moyen/ Difficile) Points de Création (PC) pour personnaliser son personnage, qu'il peut utiliser comme suit :

- **Augmenter un niveau de Dé**
 - De JAUNE à ORANGE : 3 PC
 - D'ORANGE à ROUGE : 7 PC
- **Passer de 2 à 3 en Mouvement gratuit par tour** : 9 PC
- **Augmenter son capital de Points de Vie** : par Point de Vie (Gemme d'Energie) supplémentaire à son capital de départ : 1PC (aucun personnage ne peut bénéficier d'un capital de départ supérieur à 12)
- **Augmenter les niveaux de Saturation des Actions**
 - Passer de 2 à 3 ou de 3 à 4 : 2 PC
 - Passer de 4 à 5 : 5 PC
 - Passer de 5 à 6 : 8 PC
- **Augmenter la capacité d'Encombrement maximal**
 - Passer de 8 à 9 ou de 9 à 10 : 1 PC
 - Passer de 10 à 11 : 2 PC
 - Passer de 11 à 12 : 3 PC
- **Apprendre de nouvelles Compétences** : Dans la limite de 6 compétences maximum –et Sortilèges, pour les Lanceurs de Sorts (Nota : un personnage débutant ne peut commencer le jeu avec plus de 5 Compétences/ Sortilèges) par personnage.
 - Pour toute nouvelle Compétence de Mouvement ou tout nouveau Sortilège : 5 PC
 - Pour toute nouvelle Compétence autre qu'en Mouvement : 9 PC

Par principe, le seuil d'encombrement au-delà duquel la compétence est inutilisable -quand cette règle s'applique, notamment pour les compétences de Mouvement- est fixé à la moitié du seuil d'encombrement maximal du personnage (arrondi à l'inférieur). Le joueur peut investir ensuite 1 PC par augmentation de ce seuil d'un point, qui ne pourra cependant jamais dépasser le seuil d'encombrement maximal -1.
- **Créer un compagnon pour son personnage** : pour 7 PC
 - Chaque compagnon débute avec 1 en Défense Passive, 1 dé JAUNE, 1 en Mouvement, 1 Compétence –dont à minima une parmi Saut, Escalade, Natation ou Vol- et 1 Point de Vie.

Le joueur peut ensuite augmenter :

 - La Défense Passive de son Compagnon : 1PC pour passer de 1 à 2, 2PC pour passer de 2 à 3 ;
 - Augmenter le niveau de son Dé d'attaque, selon les mêmes coûts que pour les personnages ;
 - Ajouter un Dé (et 1 seul) d'attaque JAUNE à son Compagnon, pour 1 PC, qu'il peut ensuite indépendamment augmenter, selon la règle précédente ;
 - Augmenter le Mouvement de son Compagnon, jusqu'au niveau 4 maximum et pour 2 PC par niveau supplémentaire ;
 - Ajouter 1 compétence (et 1 seule) à son Compagnon pour 5PC, sans limite dans le choix. S'il s'agit de Lanceur de Sort, le Compagnon gagne immédiatement 2 sortilèges, mais ne pourra jamais en apprendre davantage.
 - Augmenter le nombre de Points de Vie de son Compagnon, jusqu'à 4 maximum et pour 2 PC par point supplémentaire ;

Par la suite, l'ensemble de ces règles permettra aux personnages d'évoluer dans la Campagne, les Points d'Expérience (PeX) obtenus après chaque scénario remplaçant alors les points de Création. Les PC non-dépensés au moment de la création du personnage sont perdus et ne peuvent donc être transformés, « économisés » sous forme de PeX.

Chaque joueur peut ensuite choisir l'équipement de départ de son personnage, qui ne se limitera qu'à des armes, armures ou boucliers parmi un panel déterminé en amont par l'Overlord (tri des « objets de quête » ou spécifiques à certains personnages/scénarios), pour un global maximum égal à la moitié de la capacité d'Encombrement du personnage, arrondie à l'inférieur.

Joueurs et Overlord peuvent s'entendre pour éventuellement personnaliser cet équipement (ex : l'épée de... qui sera un peu différente d'une épée classique)

Les personnages auront l'occasion de voir leur réserve d'équipement s'étoffer au fil des scénarios, chacun emportant son butin avec lui à l'issue de chaque aventure. Les joueurs peuvent s'échanger, entre chaque scénario, autant d'équipements qu'ils le souhaitent (échange des cartes correspondantes), mais aucun personnage ne pourra débiter un scénario au-delà de « la limite de la moitié » évoquée précédemment, ni avec plus d'une potion de vie chacun.

Des règles supplémentaires de troc ou de revente d'objets pourraient aussi permettre d'acheter des équipements entre deux scénarios, au bon vouloir des joueurs et de l'Overlord.

EXPERIENCE DE L'OVERLORD

1] EVENEMENTS RECCURENTS/ + 1 par scénario joué au-delà du premier, cumulables dans le temps.

Chaque scénario joué permet à l'Overlord de choisir dans la liste suivante un Evènement Récurrent dont il bénéficiera gratuitement à chaque nouveau scénario :

Liste des Evènements Récurrents :

- ❖ Faveur de Set : gain de 2 gemmes en zone d'Énergie disponible au début du prochain scénario ;
- ❖ Set est avec moi ! : gain d'un Dé **ROUGE** relançable, utilisable 1 fois sur n'importe quel jet de dés au cours du prochain scénario ;
- ❖ Nul n'échappe à Set : au début du prochain scénario, l'Overlord place 1 jeton relique sous **une** de ses figurines de base (et pas l'ensemble constitué par la tuile). Celle-ci gagne la compétence Blocage pour toute la durée de la partie ;
- ❖ Guérison de Set : au cours du prochain scénario, l'Overlord fait regagner 5 PV à l'une de ses figurines. Cet avantage ne peut être joué qu'une fois mais à n'importe quel moment dans le scénario.
- ❖ Hors-norme : au début du prochain scénario, l'Overlord choisit **une tuile** de base, qui bénéficiera, jusqu'à la fin de la partie, soit d'1 point de Défense Passive supplémentaire, soit d'un Dé **ORANGE** supplémentaire en Attaque, soit d'un Point de Mouvement supplémentaire. Les joueurs doivent être informés de ce choix, qui doit apparaître clairement sur le plateau (marqueur, jeton...).

Ces Evènements Récurrents ne sont pas cumulables entre eux : entre chaque scénario, l'Overlord doit en choisir un qui diffère de ceux dont il bénéficie déjà, sauf dans le cas où la Campagne comporterait plus de 6 scénarios consécutifs avec les mêmes personnages.

2] EVENEMENTS PONCTUELS/ Jusqu'à 3, à usage unique

Comme les Héros, l'Overlord gagne aussi des PeX à l'issue de chaque scénario. Il peut donc « acheter » avec ses PeX jusqu'à 3 Evènements Ponctuels supplémentaires pour le scénario à venir, dans la liste ci-dessus et pour 5 PeX par Evènement.

Par opposition aux Evènements Récurrents, ces Evènements sont considérés comme Ponctuels, dans le sens où l'Overlord en perdra le bénéfice à l'issue de chaque scénario et qu'ils peuvent se cumuler entre eux (le même peut être pris plusieurs fois).

A la manière des joueurs, l'Overlord peut aussi thésauriser ses PeX dans l'attente de les dépenser, tout ou partie.



DE L'IMPACT D'UN SCÉNARIO SUR L'AUTRE...

D'autres critères, scénaristiques, pourront aussi venir impacter les capacités des personnages ou de l'Overlord, en fonction du succès ou de la défaite de chacun aux scénarios précédents, sous forme d'Avantages, d'Inconvénients ou d'Evènements particuliers.

Par exemple, si les aventuriers n'ont pas été discrets dans la résolution de leur quête précédente, on peut imaginer que l'Overlord débutera son prochain scénario avec plus de renforts sur table ; à l'inverse, si les aventuriers sont en possession de tel ou tel équipement ou artefact récupéré précédemment, ils pourront sans doute trouver un raccourci, ouvrir un coffre ou échapper à un piège, ou toute autre action impossible autrement sans cet objet...

Ces impacts d'un scénario sur l'autre doivent être anticipés par l'Overlord dès l'écriture et expliqué aux joueurs en fin de scénario avant qu'ils ne débutent le suivant, de manière à ce qu'ils puissent, à l'envie, orienter la dépense de leurs PeX.