



De nombreux sujets d'Aquilonie ont disparu près de ruines maléfiques. Intrigué et inquiet, le roi Conan se rend sur place pour enquêter. A l'aide de son général, d'un voleur habile requis pour ses compétences et ses connaissances des ruines et de quelques gardes, il explore peu à peu les différentes caches possibles.

C'est alors que le groupe tombe sur le repère d'une démonsse. Celle-ci pond sans relâche pour constituer une armée et semer la destruction sur le royaume. Conan en tête, le groupe s'élance pour exterminer cette monstruosité...

Ce scénario est une expérimentation croisant le mode aventure de Conan et le joueur démoniaque de Claustrophobia. Il nécessite donc les deux jeux...



Objectifs



Pour gagner les héros doivent tuer la nurse avant la fin du tour 10.



Pour gagner l'Overlord doit protéger la nurse. Attention, celle-ci ne peut pas revenir une deuxième fois en jeu (sauf si victoire trop facile des héros...).



La partie débute par le tour des Héros.

- Conan le Général (Epée  deux mains, Cotte de mailles)
- Pallantides (Epée, Bouclier)
- Shevatas (Dague d'assassin, Dague d'assassin) Il s'agit d'Ikhmet et non de Shevatas, pb éditeur :

 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.



Mise en place :

Les jetons ① sont pour les troglodythes.

Le jeton ② est pour la nurse.

Forces infernales en présence :

Démons :

La nurse ②, déjà sur le plateau.

Un possédé en réserve.

Deux molosses en réserve.

11 troglodythes ①

0 Prima Materia 

Règles à appliquer :

Les règles pour le joueur démoniaque sont celles de Claustrophobia, aux adaptations suivantes :

+Les dés de combat sont remplacés par les dés "orange conan" .

+Précision sur les cartes événement :

Pris de panique : retirer une gemme d'une case lors d'une action d'un héros, et passer la en fatigue. Par exemple, lors d'une attaque, cela retire un dé au héros.

Possession démoniaque : L'humain effectue une attaque avec une gemme disponible (qui sera passée en fatigue ensuite), et son bonus d'arme.

Coup critique : Premier effet : +1 dégât.

Vapeurs toxiques : lancer un dé orange, pas de défense possible.

Frénétique = dés d'attaque relancable.

Déplacement :

On applique les règles conan. Imposant = Bloqueur. Insaisissable = Insaisissable !

Combat :

On applique les règles conan. Par exemple, la défense passive d'un troglodythe est de 3, et son attaque de un dé orange.

Variante :

On pourrait être tenter de dépenser les gemmes de PM  pour obtenir relance, défense et achat de déplacement. Ce n'est pas possible, car les mécanismes existent déjà dans Claustrophobie (pouvoir démon, cartes événement...)

Règles spéciales

Puits : Le plateau est composé de deux niveaux, dont le niveau 1 est exactement superposé au niveau 0. Six puits permettent potentiellement de passer d'un niveau à l'autre, mais un seul est suffisamment grand pour laisser passer un homme. Au début de la partie, l'OL prend les 5 pions "puits fermé" et le pion "puits ouvert" et les dispose face caché dans l'ordre qu'il veut sur les emplacements indiqués sur la carte. Un héros dans la zone d'un puit peut révéler le pion en réussissant une manipulation complexe de difficulté 1.

Emprunter un puit : Un personnage (ni démon, ni possédé, ni molosse) peut emprunter le puit ouvert pour changer de niveau pour un surcoût de 2 points de mouvement. Un troglodyte peut emprunter n'importe quel puit sans surcoût.

Passage secret : Un personnage peut se déplacer entre deux pions "passage secret", AU MEME NIVEAU, pour un surcoût de 2 points de mouvement.

Ikhmet et les troglodytes ignorent cette pénalité.

Les zones de départ et d'arrivée DOIVENT être LIBRE d'ennemis.

Obscurité : Du à l'obscurité, il n'est possible d'effectuer un tir qu'entre deux zones contigües, et ayant une ligne de vue valide. Attention, règle différente des règles de base.

Renfort : L'overlord peut faire apparaître ses unités sur les zones de passage secret. Un surcoût de 1PM est appliqué pour le niveau souterrain 0. Les règles claustrophobia s'appliquent (zone libre d'ennemi sauf pouvoir).

Coffres : Les deux coffres contiennent chacun un orbe et une potion de soin. Ils nécessitent une manipulation complexe de difficulté 2 pour les ouvrir.

Orbe explosive : Le lanceur de l'orbe lance les 2  une fois par victime. Il peut effectuer des relances pour chaque victime. Il faut dépasser la défense pour obtenir des dégâts.

Angak

Illustration de la mise en place

