

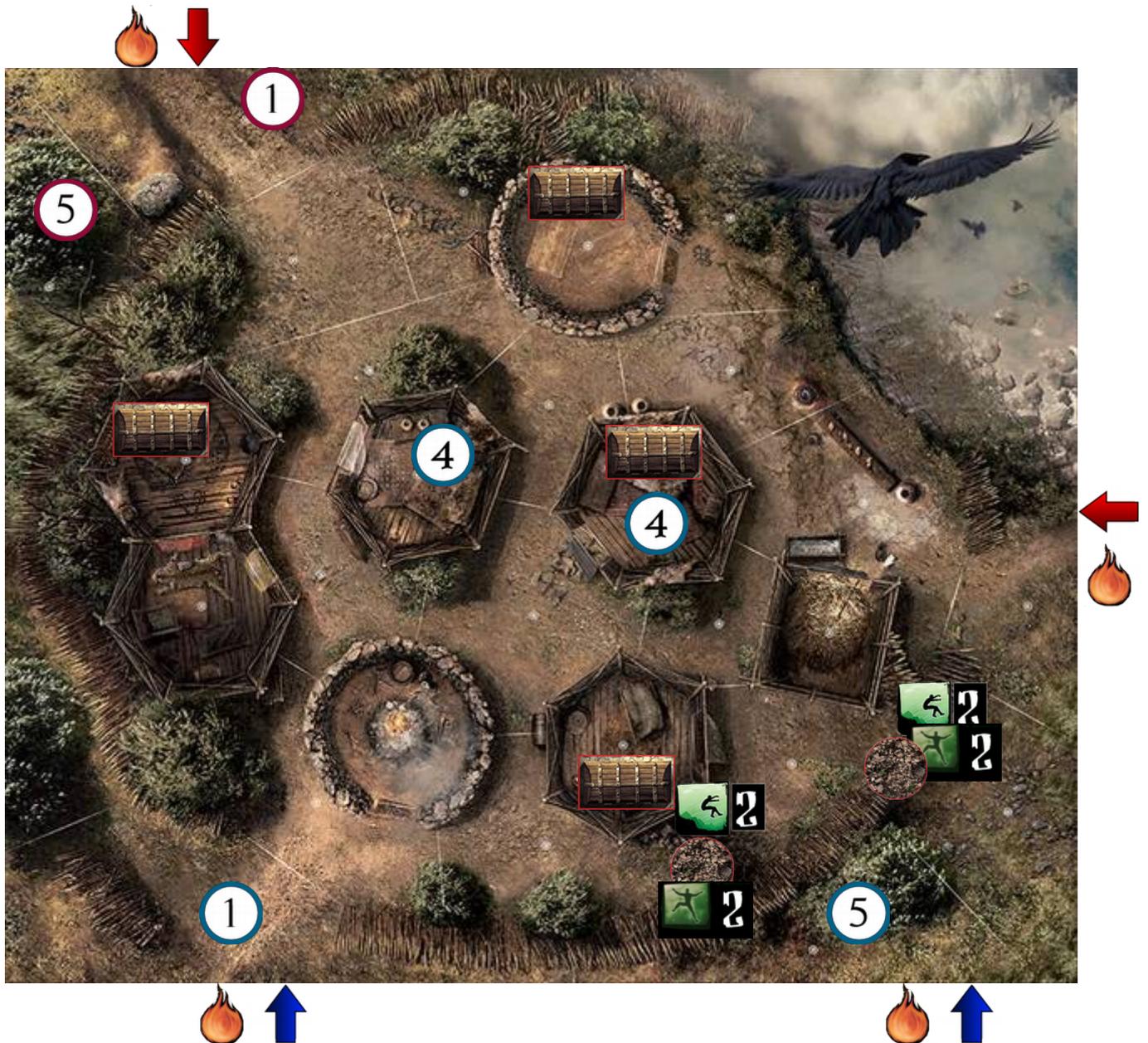
Razzia chez les pictes

Profitant des périodes de grandes chasses au loin chez les pictes, une troupe prévoit de faire une razzia dans un village peu protégé. Mais la chasse ayant été bonne, les chasseurs ont décidés de rentrer plus tôt que prévu...

Cette partie se joue suivant les règles versus de Batman, voir rappel en fin scénario.
Les règles sont disponibles ici :

<https://the-overlord.com/index.php?/files/file/163-batman-gotham-city-chronicles-livret-mode-versus/>

Cependant, cela ne nécessite pas d'utiliser du matériel spécifique Batman.



La partie se joue entre un camp attaquant, à choisir parmi les factions disponibles, et les pictes. Le camp « attaquant » commencent la partie.

Condition de victoire :

Prendre le contrôle de trois des quatre coffres. Un coffre est contrôlé par un camp lorsqu'il est le seul présent dans cette zone.

Le contrôle ne peut être revendiqué **qu'à partir du tour 3** (pour éviter un contrôle prématuré avec des hyènes/loups... insaisissables et rapides)

La partie prend fin dès que le contrôle est atteint à partir du tour 3.

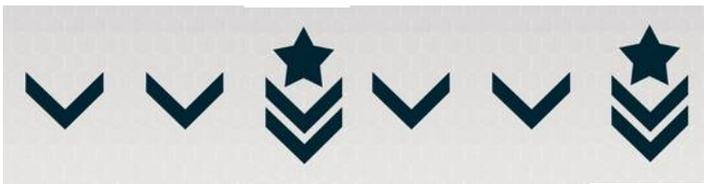
Rivière Pictes (camp bleu) :

On utilise la tablette de Conan. On utilise les gemmes bleues pour l'activation (normalement) et les gemmes rouges comme disque (voir règle versus).

Les trois cases améliorations peuvent contenir au maximum 4 gemmes (essayez d'en mettre plus, ça ne tient pas...), y compris celle de mouvement. On ne peut donc pas (comme dans Batman) acheter plus de 4 améliorations par case.

L'armée picte se constitue en 16 points. Elle doit comprendre deux boss et 4 tuiles troupes de niveau 1 ou 2. Les tuiles n°3&6 sont les boss.

Les tuiles 1&5 sont sur les zones indiquées 1&5 bleues. La tuile 4 se sépare en deux sur les deux zones marquées 4. Les tuiles 2 3 6 entrent comme des renforts via les flèches bleues.



Les pictes commencent avec 8 gemmes bleues dispo, 3 gemmes bleues en fatigue, récupération 5.

Les pictes commencent avec 3 gemmes rouges (disque d'activation) en zone disponible, 7 en zone indisponibles, récupération 2.

Rivière Vilain (camp rouge) :

On peut utiliser les cases en cartons de la tablette conan ou une tablette Batman, ou une feuille de papier reproduisant la tablette...

On utilise les gemmes bleues pour l'activation (normalement) et les gemmes rouges comme disque (voir règle versus).

Les trois cases améliorations peuvent contenir au maximum 4 gemmes (essayez d'en mettre plus, ça ne tient pas...), y compris celle de mouvement. On ne peut donc pas (comme dans Batman) acheter plus de 4 améliorations par case.

L'armée attaquante se constitue en 16 points. Elle doit comprendre deux boss et 4 tuiles troupes de niveau 1 ou 2. Les tuiles n°3&6 sont les boss.

Les tuiles 1&5 sont sur les zones indiquées 1&5 rouges. Les tuiles 2 3 4 6 entrent comme des renforts via les flèches rouges.



Les attaquants commencent avec 8 gemmes bleues dispo, 3 gemmes bleues en fatigue, récupération 5.

Les attaquants commencent avec 3 gemmes rouges (disque d'activation) en zone disponible, 7 en zone indisponibles, récupération 2.

Événement picte : pas de tuile événement dans cette partie

Événement vilain : pas de tuile événement dans cette partie

Règle spéciale

Eboulis : Deux zones d'éboulis sont présentes sur le plateau. On peut les franchir avec un surcoût de 2, moyennant la compétence escalade ou saut ou parkour (si faction batman)

Zone de renfort : Les figurines entre sur le plateau par les flèches de la couleur du camp.

Ligne de vue : consulter la carte dynamique sur le forum the overlord. Les buissons ne gênent pas les lignes de vue.

Rappel sur les règles versus/Batman :

Les règles déplacement attaque sont celle de Batman et s'appliquent aux deux camps : Pour une tuile activée, on active les figurines une par une, déplacement et attaque dans l'ordre souhaité.

Il n'y a pas de pouvoir spécial pour les héros (pas de tuile événement).

Dés explosifs :

Certaines troupes n'attaquent qu'avec un seul dé. Dans ce cas, elles sont limitées à 2 de dégât (dé jaune ou orange) ce qui ne permet pas de détruire une troupe de 2 de défense.

On introduit donc la règle du dé explosif :

Toute attaque réalisée avec **un seul dé** qui obtient le **maximum** (2 touche pour un dé jaune ou orange, 3 pour un dé rouge), peut **immédiatement** lancer un **dé jaune supplémentaire**.

Cette règle est nécessaire pour pouvoir jouer toutes les troupes dans un mode versus « bricolé ».

Constitution de l'armée :

+Choix à tour de rôle d'une tuile.

+Cout maximum de 16

+On peut dépenser 1 point pour augmenter d'un point de vie un boss.

+On peut récupérer 0,5 point pour réduire d'un point de vie un boss.

+Un magicien peut choisir deux sortilèges.

+Deux tuiles boss et 4 tuiles troupes niveau 1 ou 2

Dans cette partie, la compétence « défoncer les cloisons » peut être utile, voir indispensable...

