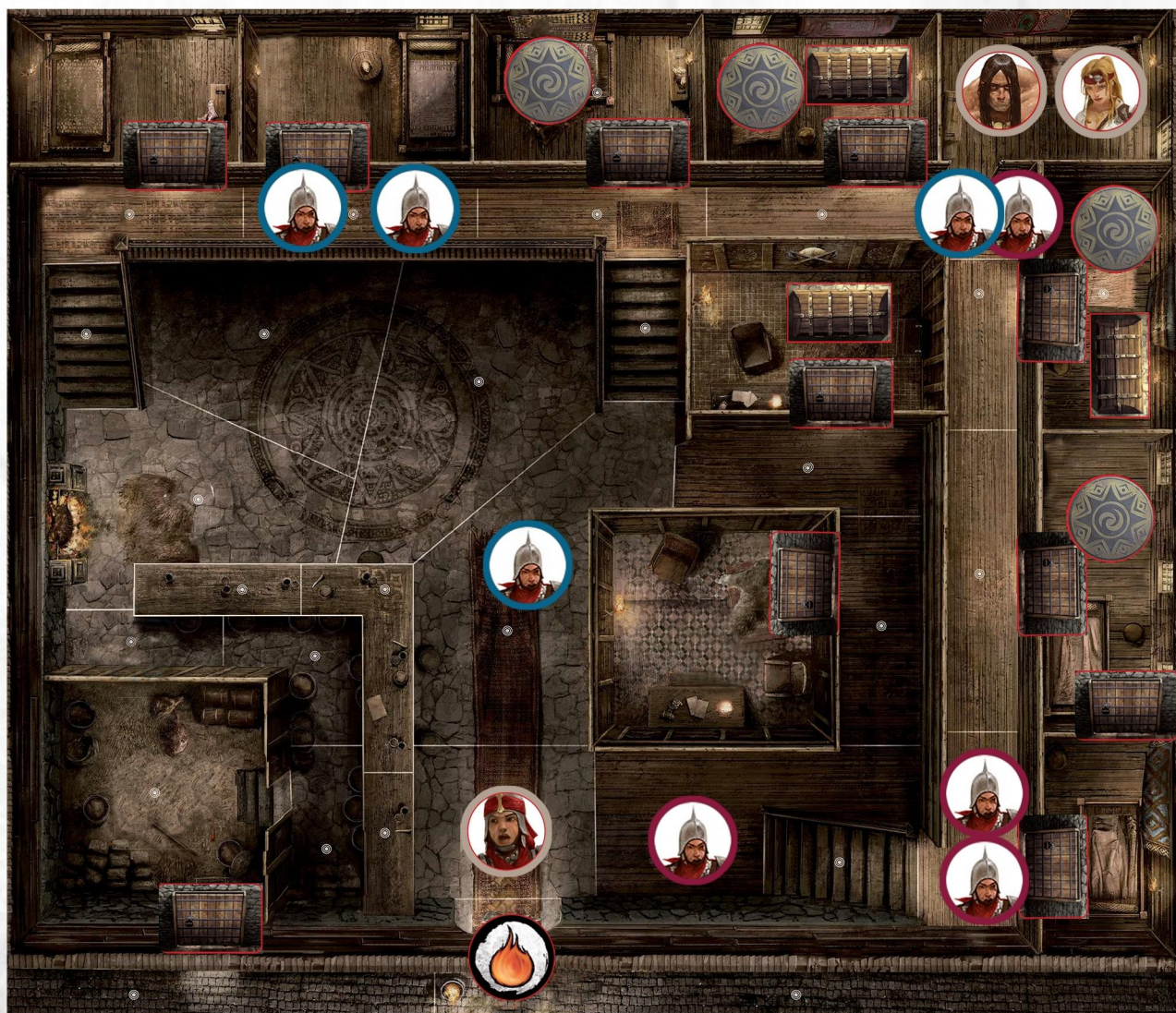




Épuisés après une longue chevauchée, Conan et Valeria s'arrêtent à l'auberge du Bouclier Brisé. La bonne nourriture ainsi que les nombreuses chopes de bière enflamment les sens de nos deux héros qui montent dans leur chambre sans dissimuler ce qui allait se passer entre eux. Au bout de plusieurs heures, les clients de l'auberge, ne supportant plus 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, ils retournent faire leur rapport à l'officier, qui les renvoie devant la chambre avec l'ordre d'enfoncer la porte. Surpris en plein ébat, les deux amants 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 !



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

Objectifs :



Pour gagner, les Héros doivent faire fuir les clients mécontents et éliminer le capitaine ainsi que tous ses hommes.



Pour gagner, l'Overlord doit capturer les Héros. Si un Héros tombe à 0 PV, il n'est pas mort mais capturé.

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



La partie débute au tour 1, par le tour de l'Overlord.
Nous vous suggérons d'utiliser :

- Conan (Hache de bataille)
- Valeria (Épée)



Tous les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de Fatigue.



L'Overlord commence avec 7 gemmes en zone d'Énergie disponible et 5 en zone de Fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort .

La deuxième activation ne peut avoir lieu qu'à partir du tour 11 et uniquement s'il reste au moins 2 clients. Dans ce cas, l'Overlord appelle en renfort une nouvelle unité de 4 gardes et ajoute la tuile verte des gardes à la fin de la Rivière. Après deux activations, la tuile n'a plus d'effet (mais elle reste polluer la Rivière).



Règles spéciales :

Vêtements éparpillés : dans sa fougue, Conan a arraché les vêtements de Valeria et a jeté sa propre armure de cuir dans la chambre. La carte Armure de cuir est posée dans la chambre où se trouvent les deux Héros. Conan peut revêtir l'armure pour un coût de 2 gemmes (sans phénomène de gêne).

Adrénaline : surpris en plein ébat, Conan et Valeria sont encore sous l'effet de l'excitation et ne peuvent pas se reposer lors des tours 1 et 2.

Beauté époustouflante : les courbes splendides de Valeria perturbent les gardes. Tant qu'elle ne revêt pas l'armure de cuir, ils la combattent avec 1 dé jaune de moins et subissent une limite de 1 dé orange de défense par garde attaqué par Valeria (non applicable à leur stoïque capitaine).

Cri d'intimidation : pour faire fuir les clients, Conan et Valeria poussent un cri de guerre menaçant. Une fois par tour et par client, lorsqu'un Héros est sur la même zone qu'un client, il peut lancer gratuitement  . Un symbole (ou deux en présence d'au moins un garde) est nécessaire pour que le client prenne peur et s'enfuit.

Murs : tous les murs situés entre deux salles du même étage sont destructibles avec la compétence Défoncer les cloisons à l'exception des murs d'enceinte de l'auberge.

Portes : ouvrir les portes est une manipulation complexe de difficulté 1, seul un Héros situé dans une zone adjacente peut la tenter. En cas de succès, la porte est retirée du jeu. Il peut aussi la détruire avec 3 symboles en l'attaquant au corps-à-corps. Si Conan réussit son cri d'intimidation dans une pièce fermée, le client ouvre la porte et s'enfuit (le jeton porte est retiré).

Saut/Escalade : sauter de la balustrade inflige   (ou  depuis l'escalier) sans défense possible et  (ou  depuis l'escalier) si la figurine possède la compétence Saut. Remonter sur la balustrade coûte 2 Gemmes (1 gemme pour remonter par la rambarde de l'escalier) 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.

Pierre Rousseil - Pipsire