Scénario Dungeon crawler Conan

Principe :
Le but est de neutraliser le boss de fin de niveau, et de sortir le plus de trésor possible de la carte. Le tout sans jamais donner l'alarme.
Un certain nombre de pièces sur la carte seront indiquées comme des antres. Un antre est indiqué par un jeton flamme, qui indiquera les monstres présents dans cet antre. Il comprend aussi un jeton coffre qui indiquera la quantité de trésor dans cette pièce, une fois le coffre ouvert.

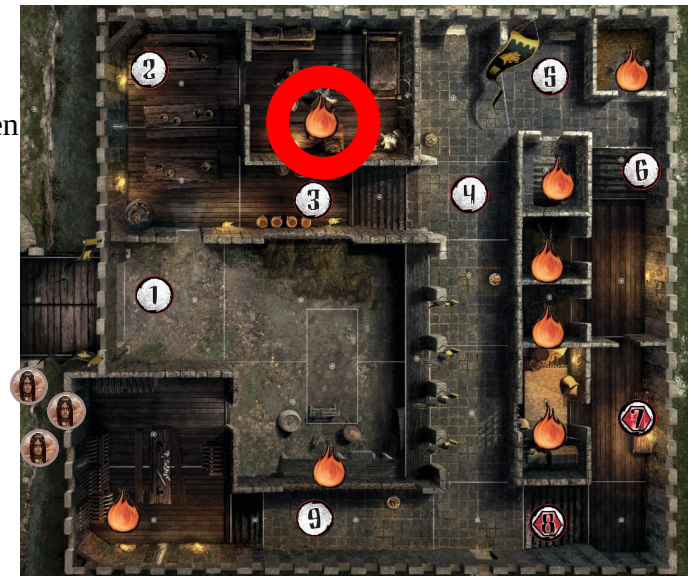
Des patrouilles ou des rencontres aléatoires égaieront cette balade bucolique...

Mise en place.
Déterminer le nombre d'antres possibles sur la carte. Idéalement, 8.
Exemple

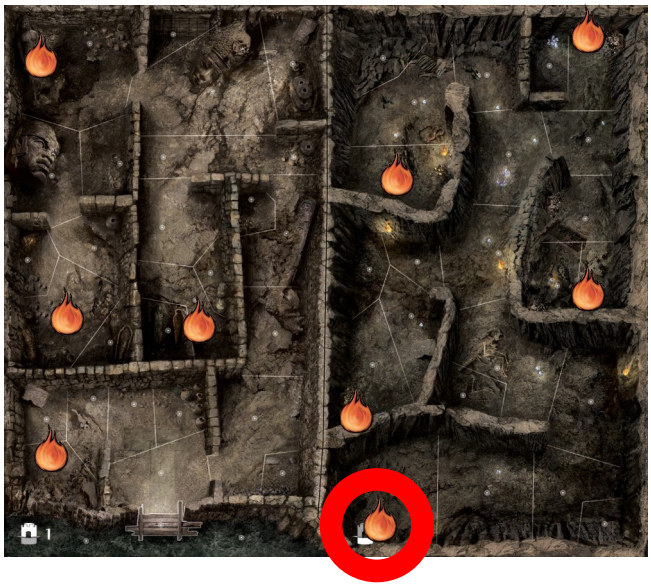
Carte picte, 8 antres



Carte new citadelle, 7 antres + une antre souterraine (dans la cour) avec une « hidden chamber ».



Carte grotte, 9 antres possibles



Déterminer l'emplacement de l'antre du boss (cercle rouge).
Choisissez un boss, et positionner sa figurine dans son antre, et sa tuile à droite de la rivière.

Suivant le nombre d'antre, prendre autant de jetons flamme, la moitié avec le chiffre 2, l autre moité avec le chiffre 3. retourner les sur la face 1, mélangez, et mettez un jeton par antre.
Prendre autant de jeton coffre, la moitié numéroté 1, l'autre moitié numéroté 2. Retournez les, mélangez et mettez un jeton par antre.

Positionnez la carte trésor idole Yag Kosha (ou tout autre trésor d'encombrement 4 ou plus) et mettez la dans l'antre du boss.

Positionnez une porte devant chaque antre. Et une double porte devant l'antre du boss.



Pour les cartes permettant un circuit de ronde, type village picte ou Citadelle, positionner un circuit à l'aide des jetons  ad hoc.

Choisissez une tuile pour les patrouilleurs. Il faut une tuile correspondant à 10 figurines au moins (chasseurs pictes, goules, garde, acolythe…). Placez la tuile en première position de la rivière. Utiliser des sous socles si besoins.

Créer une pile de sbires de niveau 1, en choisissant ce qui vous fait plaisir ! Mais éviter de piocher dans de nombreuses boites, ce qui rendrait la pratique du jeu compliqué (chercher dans telle ou telle boite). Il faut au moins autant de tuile que la moité du nombre d'antres.
Mélanger les tuiles et recouvrir la pile avec la tuile évènement 1



Créer une pile de sbires de niveau 2, en choisissant ce qui vous fait plaisir ! Mais éviter de piocher dans de nombreuses boites, ce qui rendrait la pratique du jeu compliqué (chercher

dans telle ou telle boite). Il faut au moins autant de tuile que la moitié du nombre d'antres. Mélanger les tuiles et recouvrir la pile avec la tuile évènement 2

Créer une pile de monstres, en choisissant ce qui vous fait plaisir ! Mais éviter de piocher dans de nombreuses boites, ce qui rendrait la pratique du jeu compliqué (chercher dans telle ou telle boite). Il faut au moins autant de tuiles que le nombre d'antres moins 1 (le boss étant déjà choisi). Mélanger les tuiles et recouvrir la pile avec la tuile évènement 3
Exemple :



Le nombre de point de vie des monstres est égale à 7-la défense (idem versus).
Ajouter 4 points de vie supplémentaires au boss (11-Def)

Créer une pile d'une dizaine d'armements de niveau 1 ou 0. Ce qui vous plait ! Mélanger et poser face caché sous la pile sbire.



Créer une pile d'une dizaine d'armements de niveau 2. Ce qui vous plait ! Mélanger et poser face caché sous la pile champion.



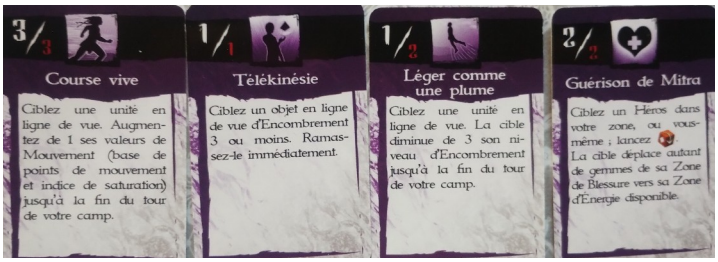
Créer une pile d'une dizaine d'armements de niveau 3 (6 sont présentes dans le king pledge). Ce qui vous plait ! Mélanger et poser face caché sous la pile boss.



Créer une pile de 6 trésors, une clé et une carte outil. (Ces 8 cartes sont présentes dans le king pledge). Mélanger et poser face cachée sà droite de la pile boss.



Créer une pile de 4 sortilèges. Au minimum guérison de Mitra et léger comme une plume. Mélanger et poser face cachée à droite de la pile boss.



Mise en place héros
Les héros commencent full gemme.
Le guerrier est équipé d'une dague
Le voleur est équipé d'une dague
Le mage est équipé d'un baton noir et du sortilège « bulle de silence ». Prendre le sortilège « assèchement de la terre ». Il est modifié comme suit : Ciblez une zone en ligne de vue. Une bulle de silence s'installe dans cette zone jusqu'au début du tour suivant.

Règles du dungeon crawler.

- Carte village picte-citadelle-auberge

Patrouilles
La tuile patrouille est en première position de la rivière. Elle n'est jamais retirée.
Si aucun patrouilleur n'est sur le plateau, ajouter une unité dans la position 1.
Si les patrouilleurs sont sur un chiffre impair, ajouter une unité dans la position 1.
Ensuite, activez la tuile. Chaque patrouilleur se déplace vers le numéro suivant de son tour de garde. Arrivé au bout, il recommence la ronde par le numéro 1.

Alarme
L'alarme est donnée dans les cas suivant :
Si pendant le tour de l'overlord, dès qu'une unité ennemie a un héro en ligne de vue.
Si, pendant le tour du joueur, une unité ennemie a un héro en ligne de vue, et que l'action suivante du héro ne permet pas de la neutraliser.
Si un combat au corps à corps a lieu dans une zone qui n'est pas sous une bulle de silence (voir sortilège).

Sortilège bulle de silence : Il permet d'isoler une zone. Max deux zones par tour. Le sortilège dure jusqu'au début du tour suivant des héros. Il faut donc le relancer à chaque tour héros si le combat n'est pas fini.
Si l'alarme est donnée, la défaite est immédiate !!!

- Carte grotte – catacombe

Ces cartes ne permettent pas de créer un chemin de ronde dans passer par les antres. Un autre système est proposé à base de rencontre aléatoire. A venir

- Antre

Chaque antre est protégée par une porte (pas forcément accolé à la zone). L'ouvrir nécessite une manipulation complexe de difficulté 3 (pour le faire en silence). Retirer la porte.

Lorsqu'un héro entre dans une antre, retourner le pion flamme.
Pour un résultat de 2, piochez une tuile sbire, une tuile boss. Positionnez les à gauche de la rivière.
Pour un résultat de 3, piochez une tuile champion, une tuile boss. Positionnez les à gauche de la rivière.
Pour chaque tuile tirée, ajouter un équipement du niveau correspondant. Si c'est une potion, retirer une carte jusqu »à avoir une arme/armure.
Les tuiles armes/armures sont placés dessous la rivière sous la tuile. Les cartes arme c-c /jet ajoutent le dé correspondant à l'attaque de l'unité. Les cartes armure/bouclier ajoutent le dé correspondant à la défense de la créature.
Le dernier héro qui neutralise la tuile s'empare de l'équipement de celle ci !

- Antre du boss

L'antre du boss est fermée par une porte qui ne peut s'ouvrir qu'avec la clé ou les outils, ou prix d'une manipulation simple. L'antre fonctionne sinon comme les antres normales, mais à en plus un trésor de grande valeur dans sa zone. Passer la tuile boss de droite à gauche lorsque l'antre est explorée

- Coffre

Les coffres peuvent être ouvert avec une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de résultat nul, un piège se déclenche. Un dé rouge de dégât sans défense possible.
En cas de succès, retourner le jeton.
Pour un résultat de 1, piocher une carte dans la pile trésor
Pour un résultat de 2, piocher une carte dans la pile trésor. Puis au choix, soit une carte sortilège, soit une deuxième carte dans la pile trésor.

- Activation de la rivière.

Aucun tirage de jeton n'est nécessaire. On active toutes les tuiles disponibles à gauche dans la rivière.

- Objectif :

1- Neutraliser le boss
2- Sortir avec le maximum de trésor. La valeur d'un trésor est son encombrement. Vous noterez que contrairement au solo/coop, il n'est pas bon de laisser un héro mourir, car il ne pourra plus rien porter !!!
Un résultat de 10 est moyen. Un résultat supérieur à 15 est bon !

- Difficulté

Vous pouvez ajouter une règle alarme. Lorsqu’un patrouilleur est neutralisé, couché sa figurine sur la zone. Si une autre unité entre dans sa zone, l‘alarme est donnée. Un héro peut cacher le corps par une manipulation simple.

Exemple de mise en place sur la carte village picte

