



Conan et ses camardes festoient en compagnie des guerriers kushites de la tribu des Bamula, fêtant dignement la réussite de leur récent raid contre le clan ennemi des Jihiji. Alors que la fête bat son plein et que la bière yarati coule à flots, les meilleurs guerriers de la tribu lancent un défi au Cimmérien et ses amis venus du Nord. Il y a au village un dromadaire quelque peu teigneux et récalcitrant. L'animal, volé aux Stygiens, semble ne vouloir répondre qu'à ses anciens maîtres. Le but du jeu, expliqué par des guerriers hilares et passablement éméchés, est fort simple : être les premiers à calmer la bête, effarouchée par les bruits de la fête et lâchée dans le village. Les participants n'auront à leur disposition qu'un peu de nourriture pour essayer d'attendrir l'animal et tous les coups seront permis vis-à-vis de l'équipe adverse.



Objectifs



Donner la dernière ration de nourriture au dromadaire avant la fin du tour 6.



Donner la dernière ration de nourriture au dromadaire avant la fin du tour 7 (l'OL a un tour de plus que les héros pour réussir)



La partie débute par le tour de l'Overlord.

- * Conan le Vagabond (Epée de Conan)
- * Belit la Tigresse (Epée Turanienne, Dague)
- * Ngora (Javelot, Masse Tribale)
- * Valeria (Epée, Dague de parade)



Les Héros débutent avec 4 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 5 gemmes en zone d'énergie disponible et 7 en zone de fatigue. Il récupère 7 gemmes par tour.



Commence avec 12 points de vie



Commence avec 8 points de vie
Avec les sorts : Flétrissement, Inversion, Main de la mort



Commence avec 10 points de vie



Commence avec 10 points de vie



Commence avec 6 points de vie
Avec les sorts : Halo de Set, Contrôle mental, Possession de Set, Télékinesie
Halo de set actif

Règles Spéciales

Mobilité : Dans ce scénario, l'OL peut dépenser les points de mouvement au début, pendant ou à la fin de l'activation d'une tuile. Les sorts et les manipulations et les attaques peuvent donc être effectués avant ou après le mouvement.

Le dromadaire pas commode : Si on lui donne une tape sur l'arrière train, il file.

Pour une manipulation simple (héros) ou une gemme placée en fatigue (OL), un personnage sur la case du dromadaire peut lui donner une tape pour le faire bouger.

Au choix de celui qui donne la tape, il va se déplacer dans l'ordre croissant ou décroissant des numéros sur les cases. Le dromadaire se déplace d'1 case au minimum et de 4 cases maximum (son mouvement).

Si lors de son mouvement, il arrive sur une case occupée par un ou plusieurs personnages, il s'arrête sur cette case et chasse le(s) personnage(s) sur l'une des cases adjacentes à la case d'arrivée. La case peut être l'intérieur d'une hutte. Ce déplacement se fait au choix du joueur ayant donné la tape au dromadaire.

Le dromadaire contre-attaque : Si le dromadaire, suite à une tape et à un mouvement déplace un personnage doté de la capacité riposte, le joueur possédant ce personnage effectue également l'action "dromadaire pas commode" pour son compte, une fois que tous les personnages ont été déplacés.

Le dromadaire affamé : Pour calmer le dromadaire il faut le nourrir.

Pour une manipulation simple (héros) ou une gemme placée en fatigue (OL), un personnage sur la case du dromadaire en possession de nourriture peut le nourrir. La nourriture est défaussée.

Si cette nourriture est la dernière en jeu, le camp concerné gagne la partie.

Le dromadaire gourmand : Si le dromadaire se déplace sur une case occupée par un personnage en possession de nourriture, il l'a mange immédiatement. La nourriture est défaussée.

Si cette nourriture est la dernière en jeu, le camp qui a donné la tape au dromadaire gagne la partie.

Nourriture : La nourriture se trouve chez les habitants du village, mais ils n'osent pas sortir la donner au dromadaire.

Pour une manipulation simple (héros) ou une gemme placée en fatigue (OL), un personnage peut ramasser de la nourriture chez un habitant. La nourriture pèse 5. Les troupes de l'OL sont limitées à un élément de nourriture par personnage.

Baston : Tout personnage en possession de nourriture qui subit une blessure laisse tomber cette nourriture au sol.

Elle est disposée sur la case et peut être ramassée pour une manipulation simple (héros) ou une gemme placée en fatigue (OL).

Tentures : Entrer ou sortir d'une hutte nécessite un point de mouvement additionnel du fait de la présence des tentures.

Carte Village : Les cloisons des huttes en bois peuvent être défoncées mais pas celles des huttes en pierre

BB : : Aucun dromadaire n'a été blessé pendant les parties de test.

Remerciements :

Merci à la communauté The Overlord et particulièrement à :

- Pallantides pour avoir su trouver une histoire qui collait avec mon idée.