



Comme chaque année, en ce 14 Février 2017, à Pitibon-sur-Sauldre, l'heure est aux réjouissances avec le traditionnel bal de la Saint-Valentin.

Cette année, c'est le thème de Conan de Robert E. Howard qui a été retenu. Suggéré par le fils de Mme Ploumarel après qu'il ait participé à quelque financement participatif, ce thème a permis aux gens de puiser dans la variété de cet univers fantastique pour leurs costumes. Et pour une fois où ce jeune garçon par ailleurs plutôt solitaire (il passe des heures à peindre des figurines !) proposait quelque chose, tout le monde a joué le jeu.

Alors que la soirée bat son plein, il est bientôt l'heure de désigner le roi et la reine de la Saint-Valentin et cela se fait, comme chaque année, au jeu des petits plaisirs.



Objectifs



Etre élu roi du Bal de la Saint-Valentin en découvrant les petits plaisirs de la bonne reine et en lui en faisant part. L'Ol doit aller voir la "reine" (Belit, Gitara, Akhivasha) lorsque la somme des jetons reliques dont son équipe est en possession équivaut exactement à la valeur du jeton relique de la reine. Chaque OL doit donc collecter des jetons reliques jusqu'à atteindre la valeur du jeton relique d'une reine puis aller voir cette reine avec l'un de ces membres pour l'emporter.



L'overlord commence avec 10 gemmes en zone d'énergie disponible et 0 en zone de fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Evénements

Petit secret :

L'OL peut consulter secrètement la valeur de n'importe lequel des jetons relique.

Pssst :

L'OL peut déplacer une figurine neutre (n'appartenant pas à une équipe) avec laquelle elle a une ligne de vie, jusqu'à deux cases



Règles Spéciales

Mise en place :

Au début de la partie, disposer aléatoirement les jetons 10, 11 et 12 à proximité des reines (Belit, Gitara, Akhivasha). Ce sont les valeurs de leurs petits plaisirs.

Puis disposer aléatoirement les jetons 1 à 7 comme indiqué sur la carte.

Les tuiles suivantes sont à proximité du plateau :



Recrutement :

Chaque OL peut convaincre un convive de l'aider dans sa quête. Pour cela, il peut effectuer, à la place de son action d'attaque, une manipulation complexe de niveau 2 (soumise à la gêne).

Lorsqu'une figurine est recrutée, sa tuile intègre la rivière du joueur concerné en la positionnant la plus à droite.

Si la figurine était celle d'un autre joueur, la tuile est transférée d'un livre de skelos à l'autre.

Les manipulations sont effectuées avec des dés oranges pour tout le monde. Chaque dé lancé doit être payé avec une gemme en zone de fatigue.

Reliques :

Les reliques (petits secrets) peuvent être ramassées gratuitement en remplacement de l'action d'attaque. La relique est alors placée face cachée sur la tuile de la figurine.

Chaque figurine ne peut posséder qu'une seule relique.

Si une figurine change d'équipe (via l'action recrutement), elle change avec sa relique.

Combats :

Nous sommes dans un bal où les gens savent se tenir, il n'y a pas de violence. Cependant, l'action d'attaque permet de subtiliser les reliques des autres figurines.

Lorsqu'une action d'attaque est réalisée et réussie au corps-à-corps, ou sur la même case si c'est une attaque à distance, la figurine peut prendre le jeton relique de la figurine attaquée immédiatement.

Lorsque l'attaque est réalisée à distance, elle fait simplement tomber la relique au sol.

Chaque OL ne peut pas subtiliser plus d'un  en défense, mais les relances sont autorisées.

Gêne :

Toutes les figurines qui ne sont pas dans votre équipe procurent de la gêne pour les déplacements et les manipulations. N'oubliez pas qu'Amboola est bloqueur.