

LE BAL DE LA SAINT VAL



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 que 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.

Ce scénario pour 2 joueurs oppose 2 Overlords.



Objectifs:



Pour gagner, l'un des Overlords doit être élu roi du Bal de la Saint-Valentin en découvrant les petits plaisirs de la bonne reine et en lui en faisant part.

L'Overlord doit aller voir une des "reines" (Bêlit, Gitara, Akhivasha) lorsque la somme des jetons reliques possédés par son équipe équivaut exactement à la valeur du jeton relique de cette reine. Chaque Overlord doit donc collecter des jetons reliques jusqu'à atteindre la valeur de celui d'une reine puis se rendre sur sa zone avec l'un de ses personnages pour l'emporter.



La partie débute par le tour du dernier Overlord à avoir été à un bal.



Les Overlords commencent avec 10 gemmes en zone d'Energie disponible et 0 en zone de Fatigue. Ils récupèrent 5 gemmes par tour.



(les deux Overlords ont accès aux mêmes événements)

Petit secret : L'Overlord peut consulter secrètement la valeur de n'importe quel jeton relique.

<u>Pssst</u>: L'Overlord peut déplacer, jusqu'à deux cases, une figurine neutre (n'appartenant pas à une équipe) avec laquelle l'un des membres de son équipe a une ligne de vue.

Overlord 1



Overlord 2



Règles spéciales :

<u>Mise en place</u>: au début de la partie, disposer aléatoirement les jetons 10, 11 et 12 à proximité des reines (Bêlit, Gitara, Akhivasha). Ce sont les valeurs de leurs petits plaisirs. Puis disposer aléatoirement les jetons 1 à 7 comme indiqué. Les tuiles suivantes sont à proximité du plateau : Taurus, N'Gora, Constantinus, Shevatas, Balthus, Kerim Shah, Amboola.

Recrutement: chaque Overlord 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. Conan et Olgerd ne peuvent pas être recrutés. Un recrutement n'est possible que si une place au moins est libre dans la rivière.

<u>Reliques</u>: les reliques (petits plaisirs) peuvent être ramassées gratuitement en remplacement de l'action d'attaque.

La relique est alors placée face cachée sur la tuile de la figurine. Elle peut être consultée à tout moment par l'Overlord qui possède cette tuile.

Chaque figurine ne peut posséder qu'une seule relique. Si une figurine change d'équipe (via l'action recrutement), elle change avec sa relique.

Les reliques peuvent également être déposées au sol gratuitement en remplacement de l'action d'attaque.

Combats: nous sommes dans un bal où les gens savent se tenir, il n'y a donc 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 la relique tombe au sol. Si l'attaquant est sur la même case que le défenseur, il peut ramasser la relique gratuitement. Les Overlords ne peuvent pas utiliser plus d'un dé orange en défense, mais les relances sont autorisées.

<u>Gêne</u>: toutes les figurines qui ne sont pas dans votre équipe provoquent de la gêne pour les déplacements et les manipulations. N'oubliez pas qu'Olgerd est bloqueur.



Joe