

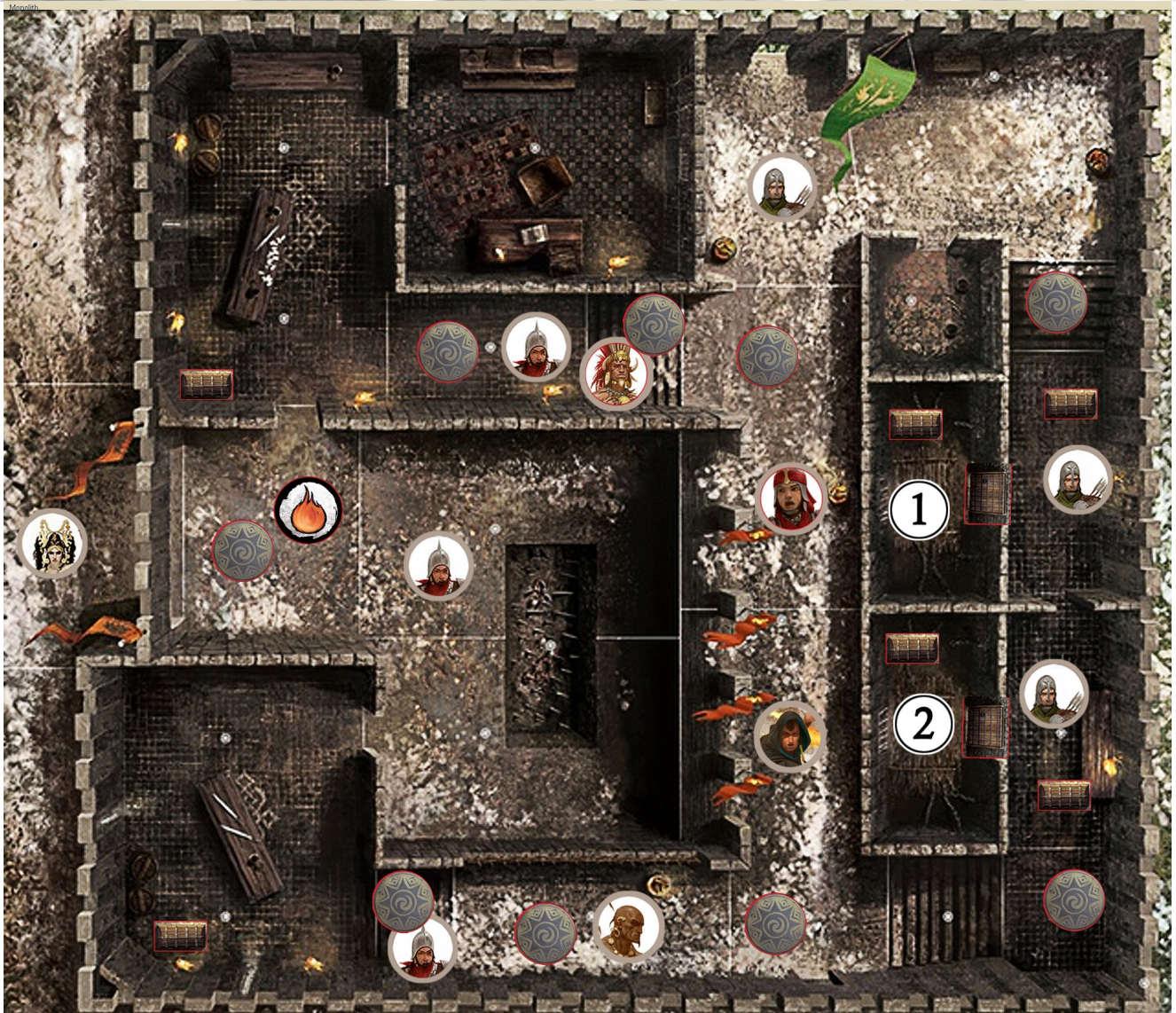


Ce scénario utilise le king pledge, ainsi que les stretches goals, mais aucune extension.

On connaît bien Bêlit, Reine de la Côte Noire et amante de Conan. Mais peu de gens savent comment elle gagna le commandement du bateau pirate La Tigresse et de son équipage. Et personne ne sait que tout a commencé par une histoire d'amour...

Bêlit a 19 ans lorsque, aînée du noble shémite Sargad, elle est aperçue par le prince-pirate Kalissiam alors qu'elle s'entraîne au sabre sur les remparts du palais familial. Éblouie par la beauté et l'énergie de la jeune femme, le pirate décide de l'enlever. Il s'introduit de nuit dans ses appartements mais, après une longue et galante passe d'armes, se voit contraint d'abandonner face à la dextérité farouche que met la Bêlit à défendre son honneur. Outré par l'audace du jeune homme, le père de Bêlit lance alors ses navires contre le prince-pirate, malgré les exhortations de sa fille, dont le cœur s'est mis à battre pour Kalissiam depuis leur duel langoureux.

Sargad fait alors mine de consentir aux sentiments de sa fille, afin d'attirer le galant dans un piège. Aussitôt capturé, le prince-pirate est jeté en prison, où Sargad le soumet à la question. Bêlit promet alors à l'équipage de La Tigresse d'aller tirer son amant mort ou vif des geôles où il est enfermé, quitte à surgir, les armes à la main, dans la fête que son père donne dans sa forteresse qui domine la ville d'Asqalun...



Objectifs :



Pour gagner, Bêlit doit sortir Kalissiam du château avant la fin du 10^e tour. S'il est encore vivant, c'est une victoire totale ; s'il est mort, c'est une victoire partielle.



Pour gagner, l'overlord doit empêcher Bêlit de sortir avec Kalissiam avant la fin du 10^e tour et cela sans tuer Bêlit, le comte ayant ordonné de l'épargner.

Héros

La partie débute au tour 0, par le tour de l'héroïne, qui débute avec toutes ses gemmes en zone d'énergie disponible.

Ce scénario est prévu pour Bêlit (version boîte de base), équipée d'un sceptre stygien, d'un plastron zingaréen et d'une potion de vie.

Overlord

L'overlord débute avec 6 gemmes dont 4 en zone de fatigue, et en récupère 3 par tour.



Renforts : 2 points

Panique des invités : l'overlord peut déplacer à son gré 3 invités de deux zones chacun (ne pas tenir compte de la gêne).

Attrapez-la ! : l'overlord choisit 2 de ses figurines et les déplace immédiatement de deux zones chacune, sans tenir compte de la gêne. Cette poursuite galvanise cependant Bêlit, qui passe aussitôt 2 gemmes de sa zone de fatigue en zone d'énergie disponible.

Des invités cachés : l'overlord dispose de deux pions invités en renfort, qu'il peut placer sur une zone contenant déjà un invité.



Capitaine : 4 PV.

Règles spéciales :

La puissance de l'amour : galvanisée par ses sentiments pour Kalissiam, Bêlit dispose, pour toute la partie, de 11 gemmes au total, ainsi que de la compétence Souplesse féline (ne fonctionne plus si l'encombrement de Bêlit atteint ou dépasse 7).

Je la veux vivante ! : les hommes de Sargad ont l'ordre de ne pas tuer Bêlit. Les figurines de l'overlord peuvent tout de même l'attaquer, mais avec le risque de lui porter le coup fatal. Si Bêlit est tuée, la partie s'arrête immédiatement sur une défaite mineure de l'overlord. L'allié de Bêlit ne peut évidemment pas attaquer celle-ci.

Le prince-pirate Kalissiam : au début de la partie, l'overlord choisit secrètement de placer le prince-pirate dans la zone 1 ou dans la zone 2. La présence ou l'absence du prince est révélée quand Bêlit ou un allié entre dans la zone ou obtient une ligne de vue sur celle-ci (ce qui est possible par les fenêtres). S'il est présent dans la pièce, l'overlord y dispose le jeton « 1 », qui représente désormais Kalissiam.

Pour s'emparer du prince, Bêlit doit s'arrêter sur sa zone. Kalissiam la rejoint spontanément et aucune dépense de gemme n'est nécessaire. Tant qu'il est vivant, Kalissiam s'appuie sur Bêlit pour se déplacer et compte comme un objet de poids 4. Dès qu'il succombe (au 10e tour), son poids passe à 6.

Le prince ne peut ni être attaqué, ni consommer de potion de vie, ni se déplacer seul. Bêlit peut cependant l'abandonner, et son jeton est alors placé sur la zone où elle l'abandonne.

Un prince torturé : gravement blessé par les tortures, Kalissiam dispose d'un nombre de PV égal à 10 moins le numéro du tour en cours (ex. : 5 PV au tour 5, 4 PV au tour 6, 3 au tour 7, etc.), jusqu'au début du tour 10, où il tombe à 0 PV et succombe à ses blessures. Le joueur qui joue Bêlit est invité à disposer le jeton de son choix sur la piste de compte-tours, afin de mieux suivre la lente agonie de Kalissiam.

Le comte Sargad : lorsque Kalissiam est révélé, placez la figurine de Sargad (6 PV) dans la même zone, ainsi que sa tuile à l'emplacement 1 de la Rivière (décalez les autres tuiles en conséquence). Sargad utilise la figurine, le jeton de points de vie et la tuile de Zaporavo.

Un allié dans la foule : une seule fois dans la partie, Bêlit peut tenter de subjuguer l'un des 3 alliés disponibles. Pour cela, elle doit être dans la même zone et réussir une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le personnage devient l'allié de Bêlit, et elle peut l'activer *gratuitement* une fois par tour, sauf quand elle est en repos.

Ces alliés disponibles sont :

- Shevatas (5 PV ; il peut, à la place de son attaque, réaliser un crochetage avec deux dés rouges)
- N'Gora (6 PV)
- Hadratus (4 PV, sorts Téléportation, Force de Gullah, Barrière mystique)

Les figurines qui ne sont pas alliés de Bêlit sont considérés comme des invités (voir plus bas), mais conservent leurs PV et les caractéristiques de leurs tuiles (à noter que l'overlord ne peut utiliser les sorts d'Hadratus).

Les invités : les jetons symbolisent les invités du comte Sargad. Ceux-ci infligent de la gêne à toutes les personnes : à Bêlit et son allié (à l'exception de Shevatas, lequel possède la compétence Insaissable) et aux figurines de l'overlord. Les invités ne peuvent pas être activés, mais toutes les figurines (héros comme overlord) peuvent les attaquer. Chaque invité dispose d'1 point de défense passive, d'1 PV et de la compétence *Riposte*. Ils ne peuvent être déplacés que grâce à l'événement « Panique des invités ». Bêlit, tout comme l'overlord, peut dépenser des gemmes afin de les défendre et de leur procurer des relances.

Portes : les portes fermant les zones marquées 1 et 2 sont verrouillées et demandent une manipulation complexe de difficulté 2 pour être ouvertes. Une fois ouvertes, les portes sont enlevées du plateau. Seuls Bêlit et son allié peuvent ouvrir les portes.

Sortir du château : le prince-pirate est considéré comme sorti du château dès qu'il atteint la zone dans laquelle Bêlit a débuté la partie, même si cette zone contient des figurines hostiles.

Coffres : les six coffres contiennent 2 orbes explosifs, 2 potions de vie et 2 javelots.

Épilogue :

Si Bêlit est parvenue à sortir Kalissiam vivant de la forteresse :

À peine sont-ils enfin parvenus à l'abri, que le prince-pirate, après un dernier baiser posé sur les lèvres de son amante, finit par rendre son dernier souffle. Bêlit ramène alors sa dépouille à bord de *La Tigresse*, dont l'équipage, impressionné par le courage de la jeune femme, décide de lui confier le commandement. Maudite par son père, la jeune femme embrasse alors la piraterie, met le cap au Sud et s'imposera en quelques années comme la Reine de la Côte Noire, grâce à un mélange d'audace, de grâce, d'intelligence et d'autorité.

Si Bêlit est parvenue à sortir de la forteresse le corps de Kalissiam :

Échappant de peu aux gardes de son père, Bêlit parvient à ramener la dépouille de Kalissiam à bord de *La Tigresse*, dont l'équipage, impressionné par le courage de la jeune femme, décide de lui confier le commandement. Maudite par son père, la jeune femme embrasse alors la piraterie, met le cap au Sud et s'imposera en quelques années comme la Reine de la Côte Noire, grâce à un mélange d'audace, de grâce, d'intelligence et d'autorité.

Si Bêlit n'est pas parvenue à sortir Kalissiam de la forteresse, mort ou vif :

Maîtrisée par les hommes de son père, Bêlit est enfermée dans ses appartements, puis mariée de force à un vieux sorcier imbécile et répugnant. Une nuit, alors que le barbon s'endort en bavant dans les vapeurs de lotus noir, Bêlit lui tranche la gorge, saute par le balcon de sa chambre et entreprend un long voyage vers les Royaumes Noirs. Recueillie par l'équipage de *La Tigresse*, elle parvient en quelques mois à prendre le commandement du navire, grâce à un mélange d'audace, de grâce, d'intelligence et d'autorité.

Note de l'auteur : ce scénario exige une gestion fine du phénomène de gêne. Bêlit veillera à ne pas oublier sa compétence Souplesse féline, et à utiliser son allié afin de compenser la gêne des invités et de ses adversaires. Elle peut aussi avoir intérêt à tuer des invités, afin de ne pas être gênée plus tard. L'overlord devra quant à lui s'appuyer sur les invités pour accentuer la gêne, tout en affaiblissant Bêlit, grâce à des blessures qui lui ôteront l'essentiel de son énergie disponible, en veillant cependant à ne pas tuer la fille du noble Sargad...