



Après avoir échoué à séduire Conan, Akivasha vampire Stygienne prend conscience de sa faiblesse. Elle décide alors de s'offrir une alliée, puissante, qu'elle pourra contaminer et transformer en vampire obéissante. Ayant suivi à travers ses espions les aventures de Conan, elle prend connaissance de l'existence de la reine du Khauran, et de sa nature mystique liée à sa défunte soeur jumelle Salomé. Elle lui apparaît alors comme un choix parfait pour augmenter son pouvoir...et se venger de Conan.

Taramis, quand à elle, cherche à renforcer son pouvoir en dominant un à un tous les petits seigneurs des environs de sa cité-état. Elle se rend dans la citadelle de l'un d'eux, aux confins des montagnes, avec une forte escorte, pour recevoir son allégeance. Akivasha saisit alors l'occasion de capturer Taramis loin de sa cité. Elle se rend quelques jours avant dans la petite citadelle, accompagnée d'une garde de momies. Se présentant seule devant la porte fortifiée, elle persuade facilement le seigneur de la laisser entrer... La nuit venue, elle ouvre la voie aux momies, qui ravagent le fort. Elle soumet alors les soldats morts pour les transformer en une nouvelle armée de squelettes. Le matin, tout est prêt pour recevoir Taramis. Un dernier charme change l'apparence des momies et des squelettes en vaillant soldats, le temps que Taramis entre dans le fort. La herse s'abat alors, le charme se déchire, dévoilant les répugnants mort vivants, et le rire satanique d'Aktivasha emplit d'effroi la citadelle et ses visiteurs...

Cette partie se joue comme un ballet entre Akivasha et Taramis. Il ne s'agira pas d'une bataille sanglante, mais de déplacement fin pour arriver à son objectif. Taramis devra rester sur ses gardes (au sens propre et figuré!), en comptant précisément ses gemmes et celles de la vampire, pour ne pas se retrouver seule face à elle lorsqu'elle sera activée...



Objectifs



Taramis doit sortir vivante, accompagnée par un soldat (garde/archer/capitaine) par une des deux portes fléchées en vert avant le tour 12. Taramis ne doit pas sortir seule, mais elle peut rejoindre un garde/archer/capitaine déjà sorti au cours d'un tour précédent.



Pour se repaître de l'âme de Taramis, Akivasha doit se retrouver sur la case de Taramis. Taramis ne doit plus avoir de gardes/archers/capitaines avec elle. Une fois Akivasha sur la case de Taramis, elle doit lui infliger au moins une blessure, sans pour autant la tuer. Celle-ci sera alors contaminée et se transformera en vampire, sous la domination d'Akivasha. Si Taramis meure, l'overlord a perdu, match nul !



La partie débute par Le tour des Héros

* Taramis (Dague sacrificielle et 3 sort(s) : Inversion, Peau de pierre, Rage d'Ymir) . L'Héroïne joue sa phase de déclaration de l'état des Héros comme si un Héros était mort pendant la partie. Elle récupère 3 gemmes lorsqu'elle est active et 6 gemmes lorsqu'elle est en récupération.



Tous les Héros commencent avec 3 gemme(s) en zone de fatigue..



L'overlord commence avec 3 gemmes en zone d'énergie disponible et 6 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour..



Evénements

Renfort :

6 points de renforts. Les squelettes et les momies apparaissent dans la cellule marquée par . Il s'agit de la pièce où ont été entassés les soldats massacrés par Akivasha et ses momies...

Le monstre :

Akivasha libère le scorpion. Placer la tuile scorpion en bout de rivière après la tuile événement. Supprimer la porte de la cellule.

Rivière de l'OL :



Commence avec 9 points de vie
Avec les sorts : Contrôle mental, Drain d'énergie



Commence avec 3 points de vie
Attention !!! La tuile n'est pas intégrée à la rivière au début de la partie

Règles spéciales

Le monstre :

Tant que la porte de la cellule est fermée, le scorpion ne pas être déplacé. Sa tuile est conservée en dehors de la rivière. Il n'a pas de poison.

L'escorte de Taramis :

L'escorte de Taramis est composée :

+De 4 **gardes Bossoniens** (1PdV)

+Du **capitaine** (3 PdV, mettre trois gemmes rouges sur sa tuile)

+De 2 **archers Bossoniens** (1PdV)

+Du **chameau** (1PdV)

Prévoir ces quatre tuiles à proximité de fiche de Taramis. Elle pourra les activer comme alliés.



Taramis magicienne :

Taramis n'est pas réellement une magicienne. Mais c'est une souveraine éclairée. Elle possède les pouvoirs suivants :

1/ Lorsqu'elle lance son cri de ralliement "Pour le Khauran", elle galvanise ses troupes. Sort correspondant : Rage d'Ymir

2/ Prudente, il est possible qu'elle se soit déguisée en soldat avant d'entrer dans le fort, une suivante prenant sa place. Sort

correspondant : Inversion. Il nécessite une ligne de vue. Il ne peut être utilisé qu'une fois, le sort est ensuite défaussé.

Ces deux pouvoirs fonctionnent à partir des cartes sortilèges, et nécessitent normalement des gemmes pour être activés.

Le chameau :

Lorsque le chameau se déplace, il peut gratuitement emmener un garde/archer/capitaine avec lui, à condition de commencer et finir son mouvement avec le personnage. Dans ce cas, le chameau ET son cavalier gagne la compétence insaisissable pendant ce déplacement. Le cavalier est placé sur le socle du chameau pendant le déplacement !

Le chameau ET le soldat doivent être activés pour une gemme chacun. Le chameau peut attaquer à la fin de son mouvement.

Le soldat peut ensuite descendre du chameau, se déplacer à son tour et attaquer.

Le rang de Taramis ne lui permet pas de chevaucher le chameau... (tout du moins, à sa figurine).

Coffres&Portes :

Les coffres : Une potion de soin, un arc bossonien. Manipulation complexe de difficulté 1

Les deux petites portes (flèches vertes) sont à ouvrir par une manipulation complexe de difficulté 1. Positionner un jeton "porte" sur chaque sortie pour symboliser cela.

Précisions :

Le sort contrôle mental permet à Akivasha de déplacer avec les restrictions suivantes : 1 gemme par point de déplacement nécessaire, Y COMPRIS les points liés à la gène (ceci est une modification du sort pour ce scénario). Pour les gardes/archers, la gène est occasionnée par les figurines de l'overlord qui ont pour ordre de combattre les humains. Pour Taramis, la gène est occasionnée par ses gardes/archers/capitaine, qui tentent de l'empêcher de céder au contrôle d'Akivasha, ET par les figurines de l'overlord !

Le capitaine peut exercer sa compétence soutien sur tous les soldats. Taramis exerce sa compétence soutien sur tous les soldats et son capitaine. Les deux peuvent se cumuler.

Balcon : Cette zone n'est pas utilisée. Il y a donc ligne de vue entre la cour intérieure et le balcon où se trouve Akivasha.

Mettre un socle violet à Akivasha. Cela permet de distinguer rapidement les troupes de l'overlord, toutes avec un socle (sauf le scorpion) des troupes de Taramis.

La grande porte d'entrée est refermée après l'entrée de Taramis et son escorte. On ne peut pas la franchir pendant la partie.

L'overlord ne peut pas précipiter ses squelettes dans la fosse ou du haut des remparts, afin de dépolluer sa rivière...

Pour la saturation, on considère le nombre de gemmes max **par tour**. Si Akivasha utilise le sort "drain d'énergie", et récupère des gemmes dépensées sur le sort "contrôle mental", celui-ci reste avec son niveau de saturation, même si les gemmes sont enlevées. Akivasha ne peut donc pas dépenser sur ce sort plus de trois gemmes par tour.

La stratégie d'Akivasha repose en grande partie sur ses pouvoirs de contrôle mental. Si Taramis est constamment entourée de trois soldats, elle est à l'abri du sort, mais pas son escorte... Elle peut donc se retrouver seule après utilisation du sort de contrôle mental par Akivasha.

Modifications possibles :

Avantager Taramis : 1/ Passer de 2 à 3 archers (ou un arbalatrier en plus)

2/ Changer les momies bleues "malchance" par des momies simples (3 en def)

Avantager Akivasha : 1/ Les deux petites portes sont à ouvrir par une manipulation complexe de difficulté 1, voir 2 pour encore plus de difficulté. Positionner un jeton "porte" sur chaque sortie pour symboliser cela.

Changer Taramis :

On peut prendre Belit, qui commandera les soldats avec sa compétence commandement. Equipement : Lance tribale. Elle conserve les sorts de Taramis, qui sont considérés comme des compétences liées à son statut de reine (et activable par des gemmes), et non comme un véritable exercice de la magie.

Epilogue :

Taramis, prudente, s'était déguisée en garde. Dès que le piège fut dévoilé, la suivante de Taramis, déguisée en reine, garda son sang froid et exécuta parfaitement les ordres. Une charge des soldats, couverte par les archers, permit de décimer les momies.

Taramis, déguisée en garde, grimpa sur un chameau, et traversa les lignes ennemies jusqu'à la porte sud. Son capitaine la rejoignit galvanisé par son cri de ralliement "Pour le Khauran !". Ensemble, ils franchirent les portes de la citadelle et retrouvèrent rapidement le reste de l'escorte stationnée à proximité.

Akivasha, trop sûre d'elle, épuisa ses forces à contrôler momies et squelettes. Les morts vivants se gênèrent entre eux, perdirent du temps et arrivèrent trop tard pour empêcher la souveraine de s'enfuir.