



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 apparait alors comme un choix parfait...

Taramis, quand à elle, cherche à renforcer son pouvoir en dominant un à un tous les petits seigneurs des environs de sa citée-état. Elle se rend dans la citadelle de l'un deux, aux confins des montagnes, avec une forte escorte, pour recevoir son allégeance. Akivasha saisit alors l'occasion de capturer Taramis loin de sa citée. 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 vaillants 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'Akivasha emplait d'effroi la citadelle et ses visiteurs...



Objectifs



Taramis doit sortir vivante, accompagnée par un soldat (garde/archer/Constantius) par une des deux portes fléchées en vert avant le tour 14. Taramis ne doit pas sortir seule, mais elle peut rejoindre un garde/archer/Constantius 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/Constantius 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, Echappatoire, Force de Gullah)
- * Constantius (Sabre de pirate, Armure de cuir)



Les Héros débute avec 5 gemmes en zone de fatigue.



L'overlord commence avec 11 gemmes en zone d'énergie disponible et 0 en zone de fatigue. Il récupère 5 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...



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



Commence avec 3 points de vie
Il n'a pas de poison.

Règles Spéciales

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 peut galvaniser un héro (ou autre). Sort correspondant : Force de Gullah.

2/ Elle peut donner des ordres efficaces pour mieux organiser la défense de ses troupes. Sort correspondant : Échappatoire

3/ 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.

Ses 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 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). Constantius répugne à monter sur un chameau lui aussi.

Coffres et portes :

Les coffres contiennent : Un potion de soin, un arc bossonien.

Manipulation complexe de difficulté 1

Les portes Nord et Sud s'ouvrent avec une manipulation complexe de difficulté 2.

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/Constantius, qui tentent de l'empêcher de céder au contrôle d'Akivasha, ET par les figurines de l'overlord !

Les gardes de Taramis n'ont pas de socles de couleur

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

Bonus de surplomb : Un tir d'un étage vers une case plus bas après un escalier donne un bonus de surplomb. Mais pas un tir sur une case d'escalier.

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...

Modifications possibles :

Avantager Taramis :

1/ Passer de 2 à 3 archers (ou un arbalétrier en plus)

2/ Ajouter le capitaine

3/ Remplacer le sort "Force de Gullah" par "rage d'Ymir" (attention, très puissant !!!)

Avantager Akivasha :

1/ Augmenter à trois ou quatre la difficulté d'ouverture des portes

2/ Ajouter le sort "nuée pestilentielle" à Akivasha

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.

Le scorpion peut être remplacé par l'araignée.

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. Constantius 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.

