Royaume de Kush, Shumballa. Cour de la reine Tananda. Quelques mois avant la venue de Conan...

La reine fait face à un émissaire Stygien.

-"Belit, toujours Belit, combien de village va t'elle encore ravager !"

L'émissaire Stygien :

-"Nous avons perdu trop de galères contre cette chienne de l'enfer, nous ne pouvons plus nous permettre de l'attaquer par bateau"

-Alors, il nous faut la combattre à terre. Tendons lui un piège ! Au sud de mon royaume, il y a des ruines maudites, habitées par un démon. Nous pouvons faire courir le bruit qu'une immense fortune git dans ces ruines, et que nous allons dépecher une expédition en reconnaissance. Elle voudra sans aucun doute nous devancer pour trouver ce faux trésor. Alors, nous la prendrons en tenaille entre le démon et nos troupes. Et nous la taillerons en pièce...

-La démone est puissante. Reine, je n'ai près de vos frontières qu'une bande de mercenaires dégénérés, incapable de la moindre discipline, pour protèger nos frontières avec le Darfar. Je ne peux donc rien vous proposer... Mais parmi ces soudards de Zarello, il y a une combattante brillante, qui vaut largement dix hommes à elle seule. Valéria. Elle devrait pouvoir rejoindre vos troupes rapidement

-Parfait. Amboola, tu commandera cette expédition, emporte un détachement de lancier royaux.

Ageera, grand inquisiteur. Je sais que tes arts démoniaques peuvent relever les morts. Or ce village maudit est cerné au nord ouest et au nord est par de vastes nécropoles. Avec tes morts vivants attaquant par ces cotés, et les lanciers d'Amboola par l'entrée du village, cette démone ne pourra pas nous échapper. Elle devra rester dans le village et se faire tailler en pièce par le démon... que peut être tu pourras contrôler.

Préparation :

Sortir les tuiles pour les deux rivières.

Camp de Belit : Belit (socle violet) + N'Gora (socle violet) + 5 pirates défense 2 (socle rouge) + 5 pirates défense 1 (socle orange)

Camp d'Amboola : Amboola + 5 gardes de Belit (ils représentent les lanciers noirs du royaume de Kush) + Ageera + 6 squelettes + Valeria. Le camp de Amboola peut ne pas avoir de socle, pour une reconnaissance rapide !

Sortir la tuile du golem d'os et sa figurine. La tuile du golem commence au milieu de la table, entre les deux livres de Skellos. Elle sera ensuite prise par l'un ou l'autre joueur en fonction des évènements. Préparer les jetons "paroi défoncée" pour le pouvoir du golem.

Sortir 4 coffres et un jeton "point de renfort"

Valeria et Ageera commencent sur la zone "du corbeau" (et l'on distingue tout en bas de la falaise le bateau de Belit). Cette zone de départ donne uniquement sur la zone renfort.

Le choix d'utiliser les gardes de Belit en tant que lanciers noirs de Kush est nécessaire pour fournir à Amboola ses troupes. En effet, celui ci est le commandant en chef des lanciers noirs, épine dorsale des armées de Kush, et un commandant de lanciers sans lanciers n'est pas très crédible !
Du coup, les gardes de Belit (les vrais) sont remplacés par de simples pirates.

Objectifs

Belit doit s'emparer du contenu de deux des trois coffres emplis de pierres précieuses.
Elle doit ensuite sortir du village par la flèche verte.

Le camp d'Amboola doit tuer Belit.
Il n'y a pas de limite de tour. Cependant, le camp de Belit ayant moins de points de renfort que le camp d'Amboola, le temps travaillera contre Belit. Elle doit donc ne pas perdre trop de temps...

La partie débute par Le tour de l'Overlord

* Belit

Tous les Héros commencent avec 0 gemme(s) en zone de fatigue..

L'overlord commence avec 8 gemmes en zone d'énergie disponible et 0 en zone de fatigue. Il récupère 3 gemmes par tour..

Evénements

Le monstre :

Cet évènement est valable pour Belit ou Amboola. Si vous n'avez pas le monstre, prenez sa tuile et poser là de votre coté. Le golem est maintenant sous vos ordres. Il n'est cependant pas dans la rivière. Pour l'activer, vous devez dépenser DEUX gemmes. Cela peut se faire en plus des deux activations normales, et dans n'importe quel ordre. Le golem reste dans votre camp jusqu'à ce que votre adversaire en prenne le contrôle. La capacité horeur ne sera pas utile dans ce scénario.

Renfort :
Amboola et Ageera bénéficient de 5 points de renfort (squelette ou garde).
Belit bénéficie de 3 points de renfort.

Doubler la paye ! :
Amboola peut galvaniser ses troupes. Le joueur qui le dirige transfère toutes les gemmes de la zone de fatigue à la zone disponible, y compris celles dépensées pour l'évènement.

:

Nouvelle section, les rivières : Les deux rivières récupèrent trois gemmes par tour.

Rivière de l'OL :

Le camp d'Amboola commence avec 8 gemmes disponibles et 0 en fatigue.

Rivière héros :
Le camp de Belit commence avec 8 gemmes disponibles et 0 en fatigue.

Commence avec 7 points de vie
Elle peut se mettre sous protection

Commence avec 6 points de vie

Commence avec 5 points de vie
Il a coup précis et soutien

Commence avec 4 points de vie
Avec les sorts : Réveil de Yajur
Le sort ne permet à Ageera de ramener que des squelettes.

Commence avec 5 points de vie
Elle a grâce féline et riposte

Commence avec 9 points de vie

Fonctionnement en double OL :
Les deux adversaires vont utiliser le mode de gestion de l'OL :
Amboola prendra la tablette de Skelos, comme à l'habituel, avec ses tuiles.

Belit reconstituera sa rivière, en utilisant les jetons n° 1 à 5. Elle peut aussi imprimer un livre de Skelos (voir forum the-overlord). Elle utilise donc les tuiles et non les cartes personnages, inutiles ici.
Chacun des deux adversaires récupère 3 gemmes par tour.
Il y a une tuile évènement dans chacune des rivières, mais les évènements ne sont pas identiques.

Sacrifice :
Le golem s'active avec deux gemmes issues des gemmes disponibles. Il est aussi possible de remplacer une ou deux de ces gemmes en sacrifiant définitivement une ou deux gemmes de la zone de fatigue. Comme pour dépolluer une tuile, ces gemmes sont sorties définitivement du jeu. Le joueur peut alors normalement activer le golem (s'il possède la tuile).

Coffres :

Le coffre 1 dans la hutte du démon contient uniquement les clés ouvrant les autres coffres.
Les autres coffres ne peuvent s'ouvrir qu'avec les clés du coffre 1.
Seule Belit a la compétence nécessaire pour ouvrir les coffres. Lors de son activation, elle peut le faire A LA PLACE de son action "attaquer", sans dépense de gemme.
Belit doit s'emparer du contenu d'au moins deux coffres sur trois (celui contenant les clés ne compte pas). Ces coffres sont chargés de grosses pierres précieuses. L'encombrement reste cependant nul (c'est l'avantage des pierres précieuses...)

Epilogue :
Le plan de Tanada était parfait. Belit s'enfonca dans le village. Les squelettes sortirent des nécropoles pour la contenir sur les flancs du village, tandis qu'Amboola bloquait la sortie. Et le golem attaque Belit...
Mais ce golem était très perverti... et rendu fou par les années passées seul. Il changea constamment de cible, s'en prenant tantôt à Belit et ses pirates, tantôt à Amboola et ses lanciers, provoquant leur débandade. La panique fut à son comble. Belit en profita pour prendre les magnifiques pierres précieuses dispersées dans les huttes, et pu s'échapper riche et comblée ! Le trésor existait vraiment pour la plus grande rage de Tanada.
Valeria garda quand à elle son sang froid, décimant les pirates à tour de bras. Mais la mauvaise organisation des soldats d'Amboola eu raison de ses efforts. Elle trouva une hutte pleine de saphirs, mit la main dessus, et laissa les hommes à leurs cris et leur débacle... Ce n'est que quelques mois plus tard qu'elle trouva Conan, après que celui ci ait laissé la reine de la côte noire se consumer couverte de rubis... Et ensemble, ils se dirigèrent vers la ville de Xuthal et ses clous rouges...

Equilibrage :
Belit doit ouvrir 3 coffres pour plus de difficulté, ou un seul pour moins de difficulté.
Avantager Amboola : Remplacer les pirates de défense 2 par des pirates de défense 1
Avantager Belit : Retirer deux squelettes

Modifications possibles :
Remplacer le golem par un monstre pouvant défoncer les cloisons, comme le serpent géant. Sa capacité de bloqueur s'appliquera en fonction de qui le dirige.

Les chasseurs Kushites sont de la partie
Ajouter la tuile de Ghayoor en fin de rivière. Elle commandera les deux figurines de Ghayoor et Shafiah, positionnées avec Valeria.
Ajouter la tuile "loup de Zelata" à la fin de la rivière de Belit. Elle commandera deux molosses (figurine du loup et de slasher). Les deux molosses sont entre les deux huttes hexagonales et la hutte carrée (zone 17 selon la classification dite de Roolz !). Ajouter une gemme disponible à chaque camp.

Règle optionnelle
Après le résultat de chaque attaque, le joueur peut décider de dépenser une (et une seule) gemme pour acheter un dé orange, qu'il additionne au résultat de l'attaque. Cela permet aux sbires n'ayant qu'un dé orange de dépasser une défense de 2 et donc de menacer les tuiles correspondantes. Cette règle désavantage Belit. Retirer dans ce cas deux squelettes.

Note de conception :
J'ai voulu imaginer un épisode possible où Valéria et Belit se rencontraient... J'étais parti initialement pour intégrer les chasseurs Kushites pour une histoire dans le pays Kush, où Valéria, Conan et Belit ont forcément été à un moment ou un autre. Mais cela faisait trop de tuiles, et donc une rivière trop lente. J'ai donc simplifié, les pirates d'un coté, et les lanciers noirs aidés par les pouvoirs d'Ageera de l'autre.
La partie est volontairement simple. Elle tourne autour d'une seule règle spéciale, la capacité pour chaque camp de contrôler le golem. La mise au point a nécessité plusieurs tests. La première version utilisait le démon noir. Mais sans la capacité à défoncer les parois, le jeu restait trop statique, avec concentration des sbires pour bloquer les déplacements de Belit. Avec le golem, chaque camp peut "défoncer" les huttes, ouvrant de nombreuses possibilités ! La difficulté pour Belit est d'être toujours accompagnée, pour ne pas subir d'attaque mortelle étant donné sa faible défense (1). C'est aussi pour cela qu'elle a le plus grand nombre de points de vie.

Un peu de stratégie et de politique :
Tananda, reine dans les faits de Kush, n'arrive pas à se débarrasser par les moyens conventionnels de Belit, qui écume ses cotes. Il ne lui reste donc que des moyens non conventionnels, comme d'attirer Belit dans un piège, en laissant un monstre s'occuper d'elle, et en l'empêchant de quitter le repère du monstre en le cernant de toute part. Et son royaume regorge de coins perdus hantés par des démons (enfin, dans l'imaginaire occidental de l'Afrique...). Voilà pour le coté stratégie. Et la politique là dedans ? Et bien d'abord, il faut s'intéresser à Ageera l'inquisiteur (ou Agara suivant les nouvelles). Voyons ce que nous dit Afari de ce personnage :

Comment un homme ordinaire pourrait il mentir à ce démon noir ? Ses yeux sont comme des charbons ardents qui peuvent sonder des abîmes sans nom. Je l'ai vu faire se lever et marcher des cadavres, et faire grincer et et claquer les mâchoires de crânes dénués de chair.

Dans l'esprit de Tananda, Ageera devrait au minimum pouvoir lever des armés de squelettes pour renforcer les lanciers noirs, et

peut être se rendre maitre du golem d'os. Et si celui ci réussit, c'est la victoire assurée contre Belit. Mais si celui ci échoue, qu'en est il ? N'oublions pas que Ageera a une grande influence après du peuple noir. C'est d'ailleurs lui, qui quelques moins plus tard (après ce scénario) incitera le peuple à se révolter contre Tananda :

Montrant Tananda du doigt, il hurla :
Elle ose venir ici, celle dont les mains sont rouges du sang ! Celle qui a assassiné Amboola !

Bref, si Ageera échoue et se fait déchiqueter par le Golem, Tananda se débarrasse d'un potentiel opposant prompte à exciter le peuple contre elle.

Et si Amboola meurt, dans la mesure où il s'est attiré les foudres de Tananda, cela sert aussi ses projets...

Donc en final, que Belit gagne, ou qu'Amboola gagne, dans tous les cas, Tananda en sort renforcée... Soit en ayant réussi à éliminer Belit, ce qui lui donnera du prestige auprès du peuple, soit en se débarrassant de deux opposants potentiels...