



Le dangereux et puissant sorcier Pélías a enfin trouvé une menace à sa hauteur. Les rumeurs d'un grand magicien venu de terres lointaines étaient vraies. Et Pélías, pour la première fois depuis bien longtemps, a peur. Attiré par l'immense pouvoir comme un insecte par la lueur d'une torche, il a suivi les traces de l'être mystérieux jusqu'à un village abandonné et décrépi à beau milieu d'une forêt marécageuse près de la capitale d'Aquilonie. Il y a découvert son objectif impie : invoquer une horde de démons qui l'aideront à ravager le pays... et au-delà. Pélías réalisa que seul il ne pourrait vaincre un ennemi si puissant, et il se décida alors à demander de l'aide à son ancien ennemi, le roi Conan. Par chance, il réussit à la convaincre de la réalité du danger menaçant leur monde. Conan assemble sa garde, son général Pallantides et le scout Balthus. Guidés par Pélías, ils approchent des ruines du village à moitié enfouies dans le marais boueux. À peine arrivés, ils sont confrontés à des guerriers morts-vivants qui semblent interdire l'entrée au centre du village. De loin, ils aperçoivent le sorcier menaçant qui se tient sur un rocher, faisant face à spectacle incroyable : une sorte de faille tournoyante dans la fabrique du temps et de l'espace semble flotter au dessus du sol, tandis que d'étranges humanoïdes psalmodient une sombre incantation. Soudain, une étrange créature émerge de la faille et atterrit sur le sol en poussant un cri d'un autre monde, empli de fureur et de haine...



Règles spéciales :



◇ Le portail - Il permet à des démons d'autres dimensions d'entrer dans ce plan d'existence. Le maintenir ouvert requiert de grandes quantités d'énergie, fournie par le primitif hyperboréen et les Hommes Noirs à qui il a donné un peu de son pouvoir (c'est pourquoi il commence avec 6 points de vie au lieu de 10).

• À la mise en place les niveaux d'énergie maximum et courant sont respectivement de 8 et 7 (le premier démon qui arrive lors de la mise en place le fait chuter de 8 à 7). Le niveau courant ne peut jamais dépasser le maximum, qui ne peut que diminuer. Utilisez des gemmes sur le livre de Skelos pour noter les niveaux :



- Si le niveau courant tombe à 0, le portail se dissipe et les héros gagnent immédiatement.
- Tant que le niveau courant est au moins à 2, de nouveaux démons peuvent passer (cf. section 'Les démons'), baissant à chaque fois le niveau courant de 1, sans diminuer le niveau maximum.
- Lorsqu'un Homme Noir meurt, les niveaux courant et maximum diminuent de 1, et le primitif hyperboréen récupère un point de vie (l'énergie vitale magique qu'il avait allouée à l'Homme Noir lui revient).
- Lorsque le primitif hyperboréen meurt, les niveaux courant et maximum diminuent de 4.
- Le sort *contrôle du portail* peut être lancé pour augmenter ou diminuer le niveau courant de 1 ou 2, en dépensant un certain nombre de gemmes (cf. la carte du sort page suivante).
- Un des 4 Hommes Noirs (à déterminer aléatoirement durant la mise en place avec les numéros sur le plan) a un parchemin (que le primitif hyperboréen leur a donné pour leur enseigner l'incantation) sur lui que n'importe quel héros peut lire avec une manipulation complexe de difficulté 2 afin de réduire le niveau courant de 1.
- Si le primitif hyperboréen lance le sort *baiser de la mort* à moins de 3 zones de distance du portail, ce dernier absorbe son énergie vitale magique, ce qui permet à un démon d'arriver (si le niveau courant n'est pas tombé à 0 et si les autres conditions d'arrivée d'un démon sont remplies), sans baisser le niveau courant. De plus la tuile du nouveau démon remplace celle du primitif hyperboréen dans la rivière.
- Le grimoire du primitif hyperboréen se trouve dans un des coffres. Un personnage avec la capacité lanceur de sorts peut le déchiffrer avec une manipulation difficile de difficulté 2, afin de gagner le sort *contrôle du portail*. Le sort ne peut néanmoins pas être utilisé avec le prochain tour des héros.

◇ Les Hommes Noirs - Ils ne peuvent être ramenés en renforts.

◇ Squelettes - Lorsqu'ils sont "tués", les squelettes sont allongés sur la zone au lieu d'être retirés du plateau. Ils ne provoquent pas de gêne et n'occupent pas d'espace (les déplacer au besoin pour laisser d'autres figurines entrer). L'Overlord peut relever un squelette avec 1 point de renfort *via* l'évènement "*Relever les morts... furieux*". Un héros ou un allié (sauf Slasher) peut pousser un squelette à terre dans sa zone vers une zone de marais adjacente en dépensant 1 gemme en manipulation (pas de test nécessaire). À la fin de chaque tour de l'Overlord, tous les squelettes qui ont été poussés dans le marais sont déplacés (en les laissant à terre) sur une des deux zones de renfort au choix de l'Overlord. Les squelettes ne peuvent se déplacer dans les zones de marais par eux-mêmes.

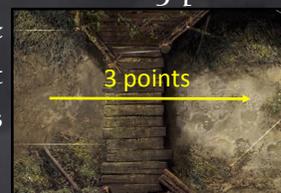
- ◇ **Les démons** - Au début de chaque tour il y a une chance cumulative qu'un nouveau démon passe le portail : après avoir avancé le pion compte-tours, l'Overlord lance 1 dé orange  plus 1 dé orange de plus  pour chaque tour écoulé sans qu'un démon soit arrivé depuis le dernier démon. Un nouveau démon arrive sur un résultat de 2 ou plus. Lorsqu'un démon arrive, baisser le niveau courant de 1, ajouter la tuile du démon à la fin de la rivière et placer le démon sur le pilier de pierre central ou dans la zone de marais autour. Un nouveau démon ne peut pas arriver s'il n'y a pas de place dans la rivière pour sa tuile ou si le niveau courant n'est pas au moins à 2.



- ◇ **Coffres et tonneaux** - Il y a 4 coffres verrouillés et 3 tonneaux scellés. Ouvrir un coffre est une manipulation complexe de difficulté 2, tandis qu'ouvrir un tonneau est de difficulté 1. Les coffres contiennent 1 grimoire, 1 armure d'écailles, 1 arbalète et 1 épée Turanienne. Les tonneaux contiennent 2 potions de vie et 1 orbe explosif.



- ◇ **Passerelle et marais** - Un personnage peut monter depuis une zone de marais sur une passerelle avec 3 points de mouvement (2 avec escalade). Sauter depuis une passerelle vers une zone de marais coûte 1 point (0 avec saut) sans dégâts de chute. Les personnages dans les zones de marais ont de la beau à hauteur de hanches, et les déplacements coutent 2 points, 3 pour les zones séparées par une passerelle (comme illustré à droite).



Les unités de l'Overlord (même les démons) suivent les mêmes règles. Les squelettes ne vont pas dans les marais.

Auteur: Mathieu Hatt

Matériel supplémentaire / alternatif

OUTILS DE CROCHETAGE

EPÉE DE CONAN

1 / 4 

Contrôle du portail

Le lanceur peut **augmenter** le niveau d'énergie courant du portail de 1 (pour 1 gemme) ou 2 (pour 3 gemmes).

Il peut aussi choisir de **réduire** le niveau d'énergie courant du portail de 1 (pour 2 gemmes) ou 2 (pour 4 gemmes).

Le lanceur doit disposer d'une ligne de vue avec le Nexus.

