

PROLOGUE

*Pelias leva les yeux des antiques écrits qu'il compulsait depuis des heures à la lueur vacillante des chandelles de suif. Sa vue se brouillait de fatigue... Malgré tous ses efforts à parcourir les rayonnages des archives de la Grande Bibliothèque de Tarantia, le mage n'avait découvert aucune mention de l'étrange fragment de pierre noire posé sur sa table au milieu des grimoires et parchemins recouverts de glyphes hermétiques...*

*Ramené des vestiges ensevelis d'on ne sait quel royaume déchu d'antan, l'artéfact découvert par Taurus semblait être un fragment de quelque objet finement sculpté. Peut être s'agissait-il d'un médaillon, de la tête d'un sceptre voire même d'un morceau d'une tiare. La matière en était fort singulière, semblable à de l'onix, mais jouait avec la lumière des chandelles d'une manière inquiétante, paraissant davantage absorber la lumière que la refléter.*

*Confusément, le sorcier sentait qu'il y avait là un mystère méritant d'être creusé. Il faudrait qu'il s'entretienne avec le maître voleur afin de mieux cerner la localisation des ruines explorées par le némédien.*

*Ses sens affûtés percevaient les champs magiques, perçant à jour ce qui demeurait caché au yeux des hommes de moindre lignage. Au delà de sa valeur qui, à elle seule, excitait déjà bien des convoitises s'il fallait accorder crédit aux rumeurs colportées jusqu'aux oreilles du Prince des Voleurs, le sorcier était convaincu que la pierre recelait un pouvoir indéniable.*

*Mais surtout, le mystère de ses origines mettait sa sagacité au défi. Il allait falloir affiner ses recherches et peut être même consentir à quitter la quiétude des cryptes du savoir pour à nouveau braver l'inconfort et la poussière des routes dont on savait toujours quand elles commençaient mais jamais jusqu'où elles vous menaient...*



Lorsque Pelias rouvrit les yeux, à sa grande surprise, les rayonnages encombrés de parchemins avaient cédé la place aux ténèbres. Une brève incantation et son bâton se mit à luire doucement, faisant reculer des ombres mouvantes. Se révèlent alors les contours d'une vaste cour cernée de hautes tours et dont les murs, ornés de délicats bas-reliefs cryptiques représentent des hommes étrangement vêtus, affairés à la culture de fleurs évoquant des lotus... Par quel maléfice se retrouvait-il en ce lieu suintant l'humidité du tombeau? Il fallait absolument s'échapper. Alors qu'il réfléchissait à quelque sortilège susceptible de le tirer de ce faux-pas, le sorcier entendit l'écho de hurlements inhumains se répercutant dans les halls enténébrés...

Au même moment, une silhouette massive jaillit sans bruit de la pénombre. Pelias reconnut aussitôt le colosse barbu du fait de sa démarche étonnamment féline pour un homme de sa corpulence. Le mage dut admettre qu'il était soulagé d'avoir le Prince des Voleurs à ses côtés car la dague du némédién était aussi acérée que son verbe.

- Pelias ? Quel est cet endroit ? J'aurais juré m'être endormi une cruche dans une main et le sein d'une putain ophirienne dans l'autre...

- Je ne saurais le dire, mon ami. J'étais moi-même en train d'étudier des grimoires antiques pour découvrir la nature exacte de la pierre noire que tu m'avais confiée et...

Les deux hommes se regardèrent frappés par la même fulgurance.

- Serions-nous donc en train de rêver ?

- Si tel est le cas, il faut au plus vite nous réveiller de ce songe qui n'a rien d'ordinaire. Je pressens que la solution de cette énigme est d'une manière ou d'une autre liée à ton artefact et aux ruines d'où tu l'as exhumé...



## Objectifs



Pour gagner, les Héros doivent quitter le cauchemar avant le 12ème tour. Ils doivent pour cela se réveiller en franchissant les 6 portes rouges. Chaque porte empruntée (pour un point de mouvement, comme pour franchir une zone) dissipe peu à peu le cauchemar, ramène le Héro dans la zone centrale du feu de camp. La porte est alors retirée du plateau. La dernière porte dissipe complètement le cauchemar et réveille les deux Héros. Ils peuvent aussi éliminer des portes avec la boussole onirique.



Pour gagner l'Overlord doit empêcher les Héros de quitter le cauchemar, ou tuer un des deux Héros.



La partie débute par Le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- Pelias (bâton de mitra, dague et 3 sort(s) : Halo de Set, Tempête d'éclairs, Contrôle mental)
- Taurus (épée turanienne, dague de parade)

◆ Les Héros débute avec 5 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 5 gemmes par tour.



**Propagation des ténèbres :** L'Overlord ajoute 2 zones de ténèbres (tentacule), chacune devant être adjacente à une zone déjà enténébrée en ignorant tout obstacle. Il prend les tentacules à la fin de la piste compte tour.

**Portes de l'inconscient :** Pelias se débat avec une force tentant de manipuler son esprit : L'Overlord peut déployer 3 pts de renforts dans n'importe quelle zone enténébrée de son choix. L'Overlord dispose de 4 figurines par tuile squelette, et de 3 figurines par tuile momie. Les figurines non encore utilisées sont placées à proximité du plateau.



5



Le Golem apparaît dans la zone centrale du feu de camp au tour 5. Sa tuile est alors ajoutée en fin de rivière.

## Règles spéciales

**Zone de ténèbres :** Matérialisées par une figurine tentacule faisant uniquement office de marqueur sur la carte, ces zones représentent l'influence de la pierre noire s'insinuant dans l'esprit des héros. Positionnez les tentacules sur les cases 1 à 10 de la piste compte-tour. Au début de chaque tour, l'OL pose une zone de ténèbres sur la carte, de manière contigue à une zone existante, en ignorant tout obstacle. Dix zones maximum peuvent être enténébrées. Ces zones génèrent 1 pt de gêne.

**Coffres :** 3 coffres. Dans l'ordre d'ouverture des coffres, le premier contient 1 armure de cuir et 1 orbe explosif. Le deuxième la Boussole Onirique représentée par l'artefact Stygien et 1 orbe explosif. Le dernier contient 2 potions de vie.

**Boussole Onirique :** elle peut être activée par Pelias une fois par tour. Il peut alors retirer une des portes (avec ou sans ligne de vue). Si c'est la dernière, les Héros se réveillent et gagnent. La première activation nécessite 2 gemmes. Chaque activation supplémentaires augmente le coût d'une gemme. Les gemmes ainsi sacrifiées sont placées directement en blessure.

**Bâton de Mitra :** Grâce à lui, pour une gemme, Pelias peut dissiper les ténèbres dans sa zone. La tentacule retourne en fin de piste. Saturation 3.

**Saut :** Compte tenu de la hauteur des murailles de la citadelle onirique, il est impossible de sauter du haut des remparts.

**Eboulis :** A défaut de la compétence Escalade, entrer dans une zone d'éboulis requiert 2 pts de mouvement supplémentaires.

**Contrôle mental :** Rappel officiel, pour une gemme, le lanceur déplace la cible de 2 zones. Saturation 3 gemmes.

Anathématique, Azoth, Dwellers, Kachung, Tanghar