

Dysma's Portal - Campagne

Dysma's Portal

Campagne

Version : alpha 0.03

Auteur : Guy-Arnold "Reldan" Nadler



PROLOGUE.....	2
JOUER UNE CAMPAGNE.....	4
RECRUTER VOTRE BANDE.....	4
Wysiwyg.....	4
Magot.....	4
D88.....	4
ENTRE LES PARTIES.....	5
RÉCUPÉRATION.....	5
Tableau de récupération.....	6
Modification de profil.....	8
PROGRESSION.....	9
Tableau de progression.....	10
SOLDE.....	11
EXPLORATION.....	12
Tableau d'exploration.....	13
RECRUTEMENT.....	19
Mercenaire et Légendes vivantes.....	19
LES LÉGENDES VIVANTES.....	20
Récupération.....	20
Progression.....	20
Fin de mission.....	20
Glargh, mercenaire d'outre-tombe.....	21
Hugo le barde.....	21
Qhral le Mâcheur.....	22
Kolgok.....	22
Grull, Ogre chasseur.....	23
Korgan, tueur de Géants.....	23
Darkham le pirate.....	24
Almira, prêtresse chamanique.....	24
Duncan, maître d'armes.....	25
Migosh, cuisinier halfelin.....	25
Huthor de l'Ost sacrée.....	26
Cornélius de Rijsbergen.....	26
JOUER UNE CAMPAGNE.....	27
Synopsis.....	27
Scénarios.....	27
Terminer la campagne.....	28
Mixer les genres.....	28
EPILOGUE.....	29

PROLOGUE

Ulfar entra dans la taverne et fit un tour d'horizon rapide de la clientèle. Il s'avança vers une table et feignit la stupéfaction en voyant l'homme assis :

“Ça alors ! Sigmund ! On ne s'était pas vu depuis le siège d'Althion.”

L'homme en question parut surpris. Ulfar poursuivit :

“Tu te souviens de moi ? Faraud, capitaine dans la Légion du Griffon. On a repoussé les orques coude à coude sur les remparts de la troisième enceinte”.

Sigmund souda sa mémoire mais ne se rappelait ni du nom ni du visage. Il faut dire que cette bataille avait été atroce. Il avait vu de nombreux compagnons tomber au combat et avait préféré oublier cette expérience traumatisante. Dans le doute, il feignit de se souvenir de cet ancien camarade :

“-Ha oui, la Légion du Griffon... la 3ème enceinte... comment oublier ?”

Ulfar s'assit immédiatement à la table et entama la discussion :

“-Alors toujours soldat ? Tu fais quoi par ici ? Je t'offre une bière ?

-Heu oui merci, non plus soldat, je...”

Ulfar le coupa et hêla la serveuse :

“Une paire de bocks mademoiselle, on doit trinquer aux retrouvailles”

Sans laisser une seconde, il enchaina :

“-Si tu n'as rien de prévu j'ai un plan immanquable : un scientifique qui voyage beaucoup a besoin d'une escorte. Un boulot de routine mais ça paie 5 pièces d'or par semaine.

- Quel genre de scientifique ? Il étudie quoi ?

- Oh tu sais, des trucs de scientifique, la faune, la flore, ... un peu partout.

- Partout ? Tu veux dire qu'il emprunte les portails ?

- Oui ça arrive... mais tu sais c'est pas si terrible qu'on le dit. Et il ne va que sur des mondes sécurisés.

- Ha, ok pourquoi pas ...

- Génial ! Soit demain à l'aube sur le port, d'accord ? Le Galion du Dragon Fou. Et tiens, voilà une avance de 5 pièces d'or pour l'équipement. Je compte sur toi.”

Sans lui laisser le temps de répondre, Ulfar se leva pour partir et lança :

“Tu peux finir ma bière.”

En sortant, il adressa un sourire en biais à l'homme encapuchonné qui se tenait dans un coin ombragé de la taverne.

Sigmund était décontenancé par cette rencontre et fixait la bourse de 5 pièces d'or posée sur la table. Ce Faraud semblait étrange néanmoins cette manne financière arrivait à point nommé. Depuis que Sigmund avait quitté l'armée régulière, ses réserves diminuaient trop rapidement. Et la solde promise paraissait plus qu'honorable pour une escorte à priori sans danger. De toute façon, il n'avait rien de mieux pour le moment et ce n'était pas faute d'avoir cherché. Ce soir, il prendrait le luxe de s'offrir une chambre dans une meilleure auberge que le taudis qui l'hébergeait jusqu'à présent.

JOUER UNE CAMPAGNE

Lorsque vous jouez en campagne, votre bande évolue au fur et à mesure des parties. Vos combattants peuvent progresser, s'enrichir ou tout perdre, y compris la vie. Le destin d'une compagnie d'aventuriers est aussi incertain que palpitant. Mais si tout se passe bien, l'or coulera à flot. Vous pourrez alors vous constituer un magot, recruter des combattants aguerris et les équiper comme il se doit.

RECRUTER VOTRE BANDE

Pour recruter une bande, constituez une liste de 200 points en suivant les restrictions du livre de règles. Vous ne pouvez pas prendre d'alliés ni acheter d'artefact à ce stade.

Vos figurines commencent l'aventure avec un quota de points d'expériences (notés XP) que vous devez tenir à jour au fur et à mesure des parties.

- Héros : 9 XP
- Guerrier : 0 XP
- Spécialiste : 4 XP
- Soutien : 9 XP.

Wysiwyg

“What You See Is What You Get”. Cette phrase consacrée (et son sigle wysiwyg) désigne le fait de respecter la correspondance entre la figurine et son profil. Cela comprend évidemment son équipement. En campagne, il est crucial de respecter scrupuleusement le wysiwyg car vos combattants évoluent. Ce sera plus agréable pour vos adversaires et pour vous-même. Cela amène donc parfois à changer la figurine qui représente un combattant.

Magot

Vous commencez votre campagne avec un magot vide. Vous devrez prendre note des gains et dépenses de votre bande entre chaque partie. Le magot est comptabilisé en pièces d'or (noté PO).

D88

Lancer un D88 signifie lancer 2 fois 1D8, le premier donne la dizaine du résultat et le second l'unité. Le résultat possède donc 64 valeurs possibles entre 11 et 88.

ENTRE LES PARTIES

Après chaque partie, vous devez effectuer les étapes suivantes :

- Récupération
- Progression
- Solde
- Exploration
- Recrutement



Si vous n'avez pas le temps d'effectuer cette phase de campagne immédiatement après la partie, prenez soin de noter les points de victoires accumulés par chaque joueur ainsi que les figurines retirées du combat. Ces étapes ne nécessitent pas la présence des figurines ou du terrain de jeu, c'est pourquoi elles peuvent être effectuées à posteriori ou même à distance.

RÉCUPÉRATION

Cette étape permet de déterminer le sort des figurines qui ont été retirées du combat lors de la partie. Prenez donc soin de bien noter ou séparer les figurines concernées. Pour chaque figurine, effectuez un jet de Récupération: lancez un D88 et consultez le tableau de récupération.

Tableau de récupération

11 à 22	Mort Retirez la figurine de votre liste.
23 à 26	Gravement blessé La figurine reste dans votre bande mais ne pourra pas jouer la prochaine mission.
27 à 32	Blessure persistante La figurine commencera la prochaine partie avec 1 blessure. Si cette figurine a une valeur de Santé à 1, utilisé le résultat "Gravement blessé" à la place.
33	Mutilé - Jambe La figurine perd 1 en Mouvement.
34	Mutilé - Bras La figurine perd 1 en Combat.
35	Mutilé - Oeil La figurine perd 1 en Tir.
36	Mutilé - Pied La figurine perd 1 en Défense.
37	Mutilé - Tête La figurine perd 1 en Esprit.
38	Mutilé - Torse La figurine perd 1 en Santé.
41-42	Apeuré La figurine ne gagne aucun point d'expérience pour cette partie.
43	Dépouillé Retirez toutes les options d'équipement de la figurine.
44-45	Arme brisée Retirez une arme ou une armure de votre choix à la figurine.
46	Capturé

	Négociez avec votre adversaire un prix pour récupérer cette figurine. Si vous ne souhaitez pas payer, supprimez là de votre bande.
47	Vendu dans les arènes Lancez 1D8 : 1 : Votre figurine est morte au premier combat, retirez la de votre bande. 2 à 7 : Votre figurine réussit à s'échapper après un combat. Retirez lui son équipement et ajoutez lui 1 XP. 8 : Votre figurine a racheté sa liberté après quelques combats gagnés. Ajoutez lui 3 XP.
48	Sur le marché aux esclaves Payez 10 pièces d'or pour récupérer votre figurine, sinon elle finira sûrement ses jours dans une mine ou sur une galère.
51 à 83	Indemne La figurine guérit sans subir aucune conséquence.
84	Endurci La figurine gagne 1 en Santé.
85	Aguerri La figurine gagne 1 en Esprit.
86	Défiguré La figurine gagne la compétence Effrayant (1) si elle n'avait pas déjà Effrayant (X).
87	Dur à cuire La figurine gagne la compétence Sans peur si elle ne l'avait pas déjà.
88	Ça m'apprendra La figurine gagne 1 XP supplémentaire.

Modification de profil



Lorsque vous modifiez la caractéristique d'une figurine, vous devez respecter les restrictions suivantes.

Mouvement

Si une figurine doit réduire son Mouvement à 0 suite au résultat "Mutilé - Jambe" considérez que la figurine subit le résultat "Mort".

Santé

Si la Santé de la figurine passe à 0 suite au résultat "Mutilé - Torse" considérez que la figurine subit le résultat "Mort".

Combat, Tir, Défense, Esprit

Lorsque la figurine perd 1 sur ces caractéristiques, augmentez la valeur de 1 (un 4+ devient donc 5+). Et bien sûr, lorsque la figurine gagne 1, diminuez la valeur de 1 (un 4+ devient donc 3+).

Ces caractéristiques ne peuvent pas descendre en dessous de 2+ ni monter au-delà de 8+, si cela devait arriver, ignorez la modification.

PROGRESSION

Chaque figurine gagne 1 point d'expérience à l'issue de la bataille (modulo les résultats "Apeuré" et "Ça m'apprendra" de la phase de Récupération). Vérifiez alors si ce gain lui permet d'atteindre un seuil de progression.

Seuils de progression (XP)									
2	4	6	9	12	15	19	23	27	30

Chaque fois qu'une figurine atteint un seuil de progression, elle bénéficie d'une amélioration de profils. Effectuez un jet de Progression : lancez 1D8 et consultez le tableau de progression.

Le dernier seuil (30 XP) est une exception. A ce niveau, la figurine quitte votre bande car elle devient une "Légende vivante". Vous devez la retirer de votre liste en prenant soin de conserver son profil. Vous ou un autre joueur de votre groupe pourra la recruter en suivant la règle des Légendes vivantes. Attribuez lui une solde égale à sa valeur en point.



Tableau de progression

1	+1 en Mouvement. (Une figurine ne peut pas gagner plus de 2 fois cette amélioration, si cela devait arriver, relancez le D8)
2	+1 en Combat
3	Améliorez au choix : +1 en Tir ou +1 en Esprit
4	Lancez un second D8: 1-4 : +1 en Défense 5-8 : +1 en Santé (Une figurine ne peut pas gagner plus de 2 fois cette amélioration, si cela arrivait, relancez le premier D8)
5	Compétence de mouvement. Choisissez une compétence parmi : Agile, Eclairer, Frénétique, Furtif, Insaisissable, Vicieux
6	Compétence de combat. Choisissez une compétence parmi : Bélier, Contre-attaque, Coup puissant, Duelliste, Enchaînement
7	Compétence de tir et d'esprit. Choisissez une compétence parmi : Expert(1)[Tir], Expert(1)[Magie], Maître(Tir), Maître(Magie), Motivant, Sans peur
8	Compétence de résistance. Choisissez une compétence parmi : Acharné, Défenseur, Endurant, Impassible, Insensible

Exemple : Sarah effectue la progression pour son guerrier Vermine. Il avait 3 XP et en gagne 2 à l'issue de la partie. Il a donc 5 XP et il a atteint un seuil de progression (4 XP). Sarah effectue un jet de progression et obtient 3. Elle peut donc choisir d'améliorer la valeur de Tir ou d'Esprit de cette figurine.



SOLDE

Votre bande gagne 10 pièces d'or par point de victoire gagné durant la partie. Ajoutez ce montant à votre magot. Cela représente la prime promise par votre commanditaire ou les ressources récupérées à l'issue de la partie.

Vous devez ensuite payer vos combattants en soustrayant leur solde de votre magot. Dépensez :

- 3 pièces d'or par guerrier
- 5 pièces d'or par spécialiste
- 10 pièces d'or par Héros, Soutien et Mercenaire
- Légende vivante : montant spécifique



Si vous ne pouvez pas payer la solde complète de votre bande, votre magot passe à 0 puis les mercenaires et légendes vivantes quittent la bande . Les autres guerriers restent en espérant que la chance tourne et que la prochaine mission vous apporte la fortune.

EXPLORATION



Après la partie, votre bande peut explorer la région en quête de plus de richesses. Seules les figurines en jeu à la fin de la partie prennent part à l'exploration. Les mercenaires et légendes vivantes n'y participent pas non plus.

Parmi les figurines habilitées, vous pouvez également décider de réserver des figurines au recrutement. Ces figurines ne participent pas à l'exploration mais vous permettent d'enrôler des Mercenaires ou Légendes vivantes (Cf. [Recrutement](#)).

Constituez des groupes de recherche de 2 ou 3 figurines. Pour chaque groupe, lancez un D8. Sur un résultat de 6+, le groupe est autorisé à effectuer un jet dans le tableau d'exploration avec un D88.

Exemple : Nicolas dispose de 6 figurines en jeu à la fin de la partie, il ne souhaite pas en consacrer au recrutement. Il peut donc faire 2 ou 3 groupes d'exploration. Il décide de faire 3 groupes de 2 figurines. Il lance 1D8 pour chaque groupe et obtient 2, 8, 4. Seul le second groupe "trouve" quelque chose. Nicolas doit lancer un D88 pour ce groupe et en accepter les conséquences, bonnes ou mauvaises.

Tableau d'exploration

11	Nichée au fond d'une vieille botte, vous trouvez une pierre précieuse que vous pouvez facilement vendre 10 pièces d'or.
12	Vous trouvez les restes d'un cadavre à moitié dévoré. Avant de déguerpir pour ne pas subir le même sort, vous ramassez une bourse contenant 2D8 pièces d'or.
13	Une grotte regorge de pierres semi précieuses. Vous en extrayez suffisamment pour vous remplir les poches. La vente des pierres vous rapporte 2D8 pièces d'or par figurine du groupe de recherche.
14	Vos recherches vous amènent dans le laboratoire abandonné d'un alchimiste. Lancez 1D8 pour découvrir ce que vous trouvez : 1-2 : Potion de soin 3-4 : Potion de force 5-6 : Potion de résistance 7 : Potion de vitesse 8 : Potion de vigueur magique
15	Monstre errant : votre groupe de recherche doit affronter une créature qui n'a pas aimé être dérangée. Dans le combat, une de vos figurines est blessée. Choisissez une figurine du groupe de recherche, elle doit immédiatement effectuer un jet de Récupération.
17	Vous tombez dans une fosse hérissée de pointes. Une figurine du groupe subit 1 attaque avec perforant (2). Si la figurine subit autant ou plus de blessures que sa valeur de Santé, effectuez un jet de Récupération. Sinon, vous pouvez effectuer un nouveau lancer dans le tableau d'exploration.
18	Râtelier d'armes : parmi les débris d'une ancienne caserne vous trouvez des armes encore utilisables. Lancez 1D8 pour chaque figurine du groupe de recherche : 1 - Épée 2 - Lance 3 - Hallebarde 4 - Bouclier 5 - Armure légère 6 - Arc 7 - Arbalète 8 - Arquebuse
21	Une fillette habillée d'une robe rose s'enfuit en vous voyant. Dans sa course, elle perd sa couronne : un très joli diadème serti de pierres roses. Il en faudra du courage pour porter ça ! Mais si le ridicule ne tue pas, il peut faire douter vos ennemis. Diadème de princesse : entraves.

22	Vous trouvez un globe-poison parmi de vieilles défroques. Globe-poison : Portée 12 pas, Explosion, Venimeux, usage unique.
23	Vous trouvez une fiole incendiaire cachée sous le plancher d'une masure abandonnée. Fiole incendiaire : Portée 12 pas, Explosion, Enflammé, usage unique.
24	Vous trouvez un parchemin de Souffle de Glace entre les pages d'un vieux livre de cuisine. Parchemin de Souffle de Glace : Portée 12 pas, Explosion, Perforant(2), usage unique.
25	Vous assistez à un combat épique entre 2 chevaliers de renom. Dans la bataille, l'un d'eux perd une arme : une épée antique sertie de rubis. Vous la ramassez discrètement et laissez les héros à leurs occupations. Epée vampire : Expert(1), Vampire
26	Vous explorez les ruines d'une maison aux décorations osées. Peut-être était-ce une ancienne maison close ou le lieu d'un culte démoniaque décadent. Une armure joliment ouvragée attire votre attention. Armure de négation : Armure 1, Expert(3) [Esprit] Vous ne pouvez pas équiper cette armure sur une figurine ne disposant pas d'une armure légère dans ses options d'équipement.
27	Vous fouillez les restes d'un carrosse en miettes et trouvez une étrange amulette. Croix d'Osarius : Lorsque la figurine doit être retirée du Combat, retirez lui 2 blessures et détruisez la croix d'Osarius.
28	Un elfe ivre et repentant vous offre sa bouteille de vin. Vin elfique : Usage unique, +1D en Tir jusqu'à la fin du tour.
31	Un hobbit pleurniche sur un rocher. Vous écoutez son histoire et cela lui remonte le moral. Il vous offre une part de lembas qu'il a acheté à des elfes. Lembas : Usage unique, retirez l'état fatigué sur la figurine.
32	Vous trouvez un navire abandonné mais malheureusement il est infesté de spectres. Si votre groupe de recherche comprend des morts-vivants, vous explorez l'épave et vous trouvez 20 pièces d'or. Sinon vous fuyez à toute vitesse et laissez le navire à ses occupants.
33	Campement de gobelins : Si votre faction contient des gobelins, vous obtenez une potion de bonnet de fou. Sinon vous pouvez recruter un mercenaire de la faction Gobelins en payant son coup comme pour un recrutement classique (Cf. Recrutement).
34	Vous vous retrouvez face à un Fort Orque doté d'une copieuse garnison. Une vigie vous a vu et a sonné l'alerte. Vous avez tenté de fuir mais une bande de chevaucheurs de sangliers vous a pris en chasse et a réussi à vous capturer. Vous devez payer une rançon de 30 pièces d'or ou retirer de votre bande les membres du groupe de recherche.

35	Au fond d'un puits, vous apercevez quelque chose qui brille. Vous désignez un membre du groupe pour y descendre mais il glisse et chute. Effectuez un jet de chute avec 4D8. Si la figurine reçoit autant ou plus de blessures que sa valeur de Santé, elle doit effectuer un jet de récupération. Vous remontez ensuite un collier qui enchâsse un cristal de belle taille. Cristal de vaillance: Impassible
36	Votre exploration vous a fatigué mais vous arrivez à une auberge. Payez 5 pièces d'or pour la nuit. Vous pouvez recruter un mercenaire de la liste Empire des hommes en payant son coup comme pour un recrutement classique (Cf. Recrutement).
37	Vous êtes accueilli dans une forteresse naine et visitez son armurerie. Vous pouvez acheter une armure en gromril pour 15 pièces d'or. Elle donne une valeur d'armure de 3. Vous ne pouvez pas équiper cette armure sur une figurine ne disposant pas d'une armure lourde dans ses options d'équipement.
38	De passage dans une cité elfique, vous visitez son armurerie. Vous pouvez acheter une armure en mithril pour 15 pièces d'or. Elle donne une valeur d'armure de 2. Vous ne pouvez pas équiper cette armure sur une figurine ne disposant pas d'une armure légère dans ses options d'équipement.
41	Vous interrompez une cérémonie violente et sanguinolente face à l'Autel de la Colère. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche, à moins qu'elle ait la compétence Frénétique.
42	Vous interrompez une cérémonie étrange et malsaine face à l'Autel de l'Envie: sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche ou offrez leur un objet de votre équipement.
43	Vous interrompez une cérémonie obscène et dépravée face à l'Autel de la Luxure. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche, à moins qu'elle ait la compétence Vicieux.
44	Vous interrompez une orgie répugnante face à l'Autel de la Gourmandise. Vous devez leur offrir toutes vos rations. Retirez 5 pièces d'or à votre magot pour en acheter d'autres.
45	Vous interrompez une cérémonie grotesque et ridicule face à l'Autel de l'Orgueil. Ils vous laissent partir après quelques flatteries.
46	Vous interrompez une cérémonie soporifique et ennuyeuse face à l'Autel de la Paresse. Vous avez le temps de vous enfuir en volant de l'argenterie au passage. Ajoutez 10 Pièces d'or à votre magot.
47	Vous interrompez une cérémonie austère et triste face à l'Autel de l'avarice. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche, ou offrez leur 10 pièces d'or.
48	Au détour d'une ruelle sombre, vous rencontrez un chat noir qui semble vous apprécier. Si votre bande possède un sorcier, ajoutez lui un familier.

51	Les joutes de Cybard le brave : vous pouvez payer 15 pièces d'or pour faire participer une figurine de votre groupe de recherche. Elle ne remporte pas le tournoi mais cette expérience lui permet de gagner +1 en Combat.
52	Le tournoi des flèches d'argent : vous pouvez payer 15 pièces d'or pour faire participer une figurine de votre groupe de recherche. Elle ne remporte pas le tournoi mais cette expérience lui permet de gagner +1 en Tir.
53	Vous visitez les écuries d'Erolingas. Pour 4 pièces d'or, vous pouvez équiper une figurine de votre bande avec une monture qui fait partie de ses options.
54	Vous parvenez à un tour étroite et délabrée habitée par un vieux sorcier loquace un peu sénile. Vous pouvez lui acheter un artefact parmi : Amulette (2 PO) , Anneau du Dragon (4 PO), Anneau des Tempêtes (5 PO), Bottes de 7 Lieues (6 PO), Cape de Dissimulation (3 PO).
55	Vous trouvez un arc de très bonne facture sur le cadavre abandonné d'un archer elfe. Arc elfique : 24 pas, Expert (1)
56	Un missionnaire zélé vous harangue et vous récite ses litanies. Puis il vous offre une épée dont le pommeau contient l'ossement d'un saint. Relique sacrée : Expert (1) , Bénie.
57	Vous explorez un sanctuaire et trouvez un passage secret menant à une bibliothèque poussiéreuse. Vous fouillez parmi les grimoires pour trouver quelque chose d'intéressant. Si votre bande comprend un sorcier, il peut apprendre gratuitement un nouveau sort de son domaine de magie.
58	Juché sur un piédestal au fond d'une crypte abandonnée, vous trouvez l'Armure de Bronze légendaire : Armure 3, réservée aux Héros pouvant porter une armure lourde.
61	Piège à loup. Une figurine de votre groupe se fait piéger et blesser à la cheville. Elle souffre d'un malus de -1 en Mouvement pour la prochaine mission.
62	Un squelette en armure se tient sur un trône abandonné, il porte un étrange casque. Vous vous en emparez sans vergogne. Le casque d'Ogotai : Sens aiguisé.
63	Vous trouvez d'étranges fragments de roche verte et lumineuse. Mais vous décidez de les abandonner lorsque de violents symptômes s'emparent du groupe de recherche. Une figurine du groupe perd 1 en Santé et gagne la compétence Mutation.
64	Vous tombez sur les ruines d'un portail Dysma en partie recouvert par la végétation. Vous dessinez une carte avec toutes les indications pour le retrouver puis vous camouflez au mieux votre découverte. Si vous avez déjà rencontré un acheteur ou si vous en rencontrez un à l'avenir, vous pouvez sûrement lui vendre cette carte.

65	Un aventurier fortuné à la tête d'une compagnie de mercenaires est en quête de portails Dysma abandonnés. Si vous en trouvez un et si vous lui indiquez comme le rejoindre, il vous offrira 50 pièces d'or et un artefact de votre choix parmi : Chronopendule, Lame de lacération (Expert (1), Souffrance), Couronne du Sorcier
66	Vous rencontrez un barde qui se prend de passion pour vos aventures et souhaite raconter vos exploits. Ajoutez le personnage "Hugo le Barde" à votre bande (cf. Légendes vivantes).
67	La malédiction de Thorstep : vous avez pénétré dans les ruines d'une nécropole et troublé le repos d'une liche. Vous avez immédiatement pris la fuite mais une malédiction vous a frappé. Une figurine du groupe de recherche perd 1 point dans une caractéristique de votre choix.
68	Succubes irrésistibles : vous avez été attiré dans un piège maléfique et contraint de participer à une orgie satanique. A votre réveil, les succubes ont disparu avec vos vêtements et votre équipement. Retirez tout l'équipement des figurines du groupe de recherche.
71	Vous explorez une vaste caverne et tombez face à un énorme dragon endormi sur un monticule d'or ! Calmement vous faites demi-tour... très doucement... sans bruit... Bravo, vous êtes vivants.
72	Vous récupérez une vieille carte dans une mesure en ruine. Elle est abimée mais comporte encore des indications intéressantes. Pour votre prochain jet d'exploration, vous pourrez choisir d'ajouter ou retirer 1 au résultat du D88 (si vous obtenez 58, vous pouvez choisir 57, 58 ou 61).
73	Une vieille sorcière accepte de vous vendre des onguents de soin. Ils sentent mauvais mais sont très efficaces. Vous pouvez lui en acheter jusqu'à 3 au prix de 10 pièces d'or l'unité. L'onguent de soin est à usage unique. Utilisez le à la place d'effectuer un jet de Récupération : la figurine est indemne.
74	Une étrange bannière rouge flotte au milieu d'un ancien champ de bataille. Étendard du Dieu du Sang : Stratège (1), Aura : Frénétique.
75	Vous fouillez les ruines d'un château et trouvez un cor qui ne semble pas avoir suivi les affres du temps. Cor de la terreur : Aura : Endurant et Effrayant (1)
76	En traversant un cimetière, vous apercevez un magnifique bouclier posé sur une stèle. Il émet une lueur magique. Bouclier de l'enchanteuse : Expert (2) [Défense, Esprit]
77	Un marchand ambulant vend toutes sortes de babioles dont un collier qui semble magique. Si vous lui achetez le collier pour 15 pièces d'or, lancez 1D8 : 1-4 : C'est de la verroterie sans intérêt. 5-8 : Talisman de vitalité : Régénération.

78	Vous arrivez devant une immense école de magie près de laquelle se trouve une boutique qui vend des articles intéressants : Couronne du sorcier (10 PO), Bâton de Mage (15 PO), Baguette de puissance (20 PO) : +1D sur les actions de Magie, Familier (5 PO)
81	En sortant d'une forêt, vous vous retrouvez face à un géant affamé. Vous tentez de prendre la fuite. Malheureusement un de vos compagnons se fait attraper et engloutir. Retirez une figurine du groupe de recherche.
82	Un guerrier se baigne dans la rivière, il a laissé son équipement près de la berge dont une magnifique hache d'arme à double tranchant. Vous subtilisez discrètement l'arme avant que son propriétaire ne sorte de l'eau. Hache du tueur de Trolls : Perforant (3), Souffrance [2 mains]
83	Un aventurier elfe ayant perdu ses compagnons lors d'un combat contre des hommes lézards souhaite se débarrasser de son équipement superflu. Il vend un arc de glace (10 PO) et une Cape de dissimulation (10 PO). Arc de glace: Portée 18 pas. Si le jet de Tir obtient au moins une réussite, la figurine ciblée devient Fatigué.
84	Vous vous trouvez face à un gouffre à l'obscurité insondable. Un étrange aura de malaise s'en dégage. Si vous souhaitez y envoyer une figurine du groupe de recherche en exploration, lancez 1D8 : 1-4 : Votre compagnon n'est jamais revenu. Retirez la figurine de votre bande. 5-8 : Votre compagnon revient apeuré mais les poches remplies de pépites d'or. Il vous conseille de ne pas rester ici car c'est l'entrée d'une mine exploitée par des nains du Chaos. Le son d'un cor retentit lorsque vous prenez vos jambes à votre cou. Ajoutez 6D8 pièces d'or à votre magot.
85	Vous explorez des catacombes et trouvez une amulette parmi les débris d'une jarre ancienne. Amulette de vie : +1 en Santé.
86	Sur l'étal d'un marchand, un livre attire votre attention. Vous pouvez l'acquérir pour 5 pièces d'or. Il s'agit du Manuel de survie en milieu hostile : usage unique, une figurine de votre bande gagne 1 XP. Effectuez la progression de cette figurine comme décrit dans le chapitre correspondant .
87	Vous installez votre campement au milieu d'une clairière lorsqu'un vagabond vous accoste pour bavarder. Vous remarquez qu'il possède une étrange amulette. Il est prêt à vous l'échanger contre n'importe quel artefact en votre possession. Talisman de projection onirique : Défense : 3+.
88	Attiré par une odeur agréable, vous parvenez jusqu'à un bivouac. Une marmite fumante est installée au-dessus du foyer mais personne ne semble s'en occuper. Les restes d'un hobbit à moitié dévoré gisent à quelques pas d'ici. Conscient qu'il n'en a plus besoin, vous fouillez dans les affaires du malheureux et trouvez un livre de cuisine. Livre de cuisine hobbit : Une fois par partie vous pouvez ajouter +1 sur un jet de Récupération (exemple : 38 devient 41).

RECRUTEMENT

Pour engager de nouveaux combattants issues de votre faction, vous devez soustraire autant de pièces d'or à votre magot que le coût en points de la figurine (en prenant bien en compte son équipement et ses options). Vous pouvez également ajouter de l'équipement à des figurines qui sont déjà dans votre bande en payant le coût correspondant. Il est possible de retirer un équipement à une figurine mais dans ce cas il est perdu, on considère que l'équipement est trop usé pour être utile à un autre combattant.

Même si votre magot est énorme, votre bande ne peut pas dépasser 200 points de valeur. Le seul moyen de dépasser virtuellement cette valeur est d'engager une légende vivante car elles n'ont pas de valeur en points.

Vous ne pouvez pas non plus acheter d'artefact lors de cette phase.

Exemple : Nicolas ne dispose plus que de 9 figurines après la partie car 2 ont été définitivement tuées. Sa bande a désormais une valeur de 162 points mais il a 56 pièces d'or dans son magot (après gain et dépenses durant les phases de Solde et d'Exploration). Il peut dépenser jusqu'à 38 pièces d'or ($200 - 162$) lors de la phase de recrutement pour équiper ses combattants ou en ajouter de nouveaux.

Mercenaire et Légendes vivantes

Si vous avez affecté une figurine au recrutement lors de la phase d'exploration, vous pouvez tenter de recruter un Mercenaire ou une Légende vivante. Annoncez ce que vous souhaitez recruter puis lancez un D8.

Mercenaire

Le recrutement est possible sur 4+. En cas de réussite, vous pouvez enrôler n'importe quelle figurine d'une faction alliée en tant que mercenaire.

Légende Vivante

Le recrutement est possible sur 6+. En cas de réussite, vous pouvez recruter une figurine dans la liste des Légendes vivantes. Le coup de recrutement est égale à sa valeur de solde.

LES LÉGENDES VIVANTES

Il s'agit de combattants aguerris qui louent leurs services aux compagnies fortunées. Leurs compétences peuvent vous apporter une grande aide même si leur honoraires semblent dispendieux.

Une bande ne peut être accompagnée que d'une seule légende vivante : ce genre d'individu n'apprécie pas la concurrence. Ce sont des personnages nommés et donc uniques. Cependant il peut exister des copies de chaque profil afin que 2 joueurs puissent recruter le même personnage en même temps. Dans ce cas, n'hésitez pas à leur attribuer un nom personnalisé.

Récupération

Les légendes vivantes font exception pour le jet de Récupération, pour elles, lancez un D8 :

- 1 - Mort : retirez la figurine de votre bande.
- 2+ - Indemne : La figurine guérit sans subir aucune conséquence.

Progression

Une légende vivante ne gagne jamais de point d'expérience et son profil est immuable. Si elle vient à perdre de l'équipement, elle le renouvelle automatiquement entre chaque partie. On considère qu'elle gère son propre magot avec sa solde.

Fin de mission

Après le paiement de la Solde, vous pouvez congédier une légende vivante. Retirez-la simplement de votre bande.

Glargh, mercenaire d'outre-tombe

Fruit des recherches occultes d'un nécromancien oublié, Glargh est un mort-vivant ayant récupéré sa conscience. Un peu brumeuse certes, mais elle lui permet de s'affranchir de la volonté d'un nécromancien. Il a donc repris l'activité qu'il exerçait de son vivant : mercenaire. La magie qui l'anime semble auto-renouvelée (peut-être par la bière qu'il ingurgite en grande quantité). C'est un combattant robuste et fiable, si vous tolérez son odeur.



Peinture : Mellal

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	4+	6+	4+	0	4+	4

Équipement : Hache

Compétences : Effrayant (1), Insensible

Mots-clés : Orque, Mort-vivant

Bricoleur nécromantique : Glargh sait se rafistoler lui-même avec les restes de cadavres glanés au combat. Il n'a pas besoin de lancer de jet de récupération, il restera toujours opérationnel après une partie.

Solde : 10 PO

Hugo le barde

Hugo a tendance à fabuler mais ses chansons plaisent beaucoup dans les tavernes. De plus, elles motivent les soldats de votre bande qui rivalisent de courage pour y être cités.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	7+	5+	5+	0	5+	2

Équipement : Instrument

Compétences : Furtif

Mots-clés : Humain, Musicien

Capacités : Saga des héros [1PC] : Aura : Acharné.

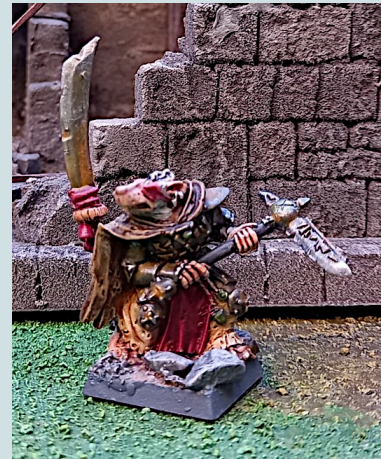
De la légende à la réalité : Après chaque partie, si Hugo est indemne, vous pouvez ajouter 1 XP supplémentaire à une figurine de votre choix.

Solde : 7 PO

Qhral le Mâcheur

Qhral a été banni de son clan et prépare sa revanche. Il souhaite donc récolter une somme suffisante pour pouvoir engager sa propre compagnie de guerrier. Malheureusement il est accro à une substance verte nommée Malepierre qu'il consomme en grande quantité et qui est sûrement à l'origine de son comportement imprévisible.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
6	4+	6+	4+	2	4+	2



Peinture : Bigby Wolf

Équipement : Armure Lourde, Hache à 2 mains, Epée

Compétences : Vicieux, Frénétique

Mots-clés : Vermine

Accro à la Malepierre: Avant d'activer Qhral lancez 1D8 :

1-3 : Qhral est Fatigué, 4+ : Qhral gagne la compétence Véloce.

Solde : 15 PO

Kolgok

Lorsqu'il est tombé dans une fosse de fange lumineuse, Kolgok pensait mourir car il n'a jamais su nager. Mais il réussit à attraper la racine d'un étrange arbre difforme et à se hisser jusqu'à la berge. Depuis, il n'a plus la maîtrise de son corps car celui-ci ne cesse de se transformer.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	5+	6+	5+	2	6+	2



Peinture : Sceptik le sloucheur

Équipement : Armure lourde, Bouclier, Lance

Compétences : Mutation, Régénération

Mots-clés : Goblin

Solde : 6 PO

Grull, Ogre chasseur

Lorsqu'il part en chasse, Grull entre dans une transe qui ne prend fin que dans la mort : la sienne ou celle de sa proie.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
6	4+	4+	4+	1	5+	3



Peinture : Ludmar

Équipement : Armure légère, Paire d'épées, Javelots

Compétences : Duelliste, Sens aiguisé, Coup puissant, Endurant

Mots-clés : Ogre

Capacités : Mise à mort [1PC] - Jusqu'à la fin du tour, Grull gagne la compétence Souffrance s'il combat une figurine ayant la compétence Bête.

Solde : 18 PO

Korgan, tueur de Géants

Korgan a perdu sa famille et son village suite à l'attaque d'une Tarrasque menée par une tribu gobeline. Depuis, il a juré de consacrer sa vie à sa vengeance. Il ne se soucie plus de la mort et peut s'attaquer à des monstres qui font vingt fois sa taille.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	3+	6+	3+	0	3+	2



Peinture : Cyttorak

Équipement : Paire de haches

Compétences : Agile, Véloce, Sans peur, Acharné, Impassible

Capacités : Cri de guerre [1PC] - Jusqu'à la fin du tour, Korgan gagne Aura : Insensible.

Mots-clés : Nain

Solde : 15 PO

Darkham le pirate

Darkham ne prend de plaisir que dans la souffrance de ses victimes. Il a longtemps écumé les mers pour s'attaquer aux villages et aux navires peu protégés. Mais suite à une trahison il a perdu son navire et le commandement de son équipage. Il loue maintenant ses services en espérant moissonner le plus d'âmes possible sur son passage.



Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
7	3+	5+	4+	2	3+	3

Équipement : Sang-froid, Armure lourde, Lance de cavalerie, Épée, Bouclier

Compétences : Soif de sang, Cavalier, Compagnon, Enchaînement

Mots-clés : Elfe noir

Solde : 20 PO

Almira, prêtresse chamanique

Almira sort parfois de son bayou pour se joindre à des expéditions. Elle en profite pour collecter des herbes et ingrédients magiques qui lui sont précieux pour toutes sortes de potions.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	4+	4+	0	3+	2



Compétences : Agile, Furtif

Pouvoirs: [Terre] Antidote, [Terre] Invocation élémentaire, [Tribal] Armure d'épines, [Tribal] Colère des esprits, [Tribal] Dents et ongles

Mots-clés : Humain, Sorcier

Solde : 12 PO

Duncan, maître d'armes

Duncan n'a plus la vigueur de sa jeunesse mais son expérience est sans pareil. Il a formé les meilleurs guerriers, certains sont aujourd'hui des guerriers de renom dont on raconte les exploits dans tous les royaumes.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	3+	5+	4+	1	4+	2

Équipement : Épée, Bouclier, Armure légère

Compétences : Enchaînement, Contre-attaque, Aura : Endurant

Mots-clés : Humain, Soldat

Entraînement aux armes : Après chaque partie, si Duncan est indemne vous pouvez ajouter +1 en Combat à une figurine de votre choix.

Solde : 25 PO

Migosh, cuisinier halfelin

Migosh est un excellent cuisinier qui remontera le moral de vos guerriers après les combats. Armé d'une louche et protégé d'une marmite, il est également capable de combattre efficacement.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	5+	5+	1	4+	2

Équipement : Louche (Coup puissant), Marmite (Expert(1) [Défense]), Armure légère.

Compétences : Furtif, Eclaireur

Mots-clés : Halfelin

Comme à la maison : Après chaque partie, si Migosh est indemne, vous pouvez ajouter +1 sur tous les jets de Récupération.

Solde : 10 PO

Huthor de l'Ost sacrée

Huthor fait partie de l'ordre des Prêtres-Guerriers Errants de l'Ost Sacrée. Leur but est de voyager pour chercher des sectes et groupuscules liés aux forces du mal. Lorsqu'il en trouve, il a pour mission de les annihiler ou de contacter son ordre qui enverra ensuite une force de nettoyage à la mesure de la menace.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	4+	5+	2	4+	2

Équipement : Armure lourde, Marteau, Bouclier

Compétences : Endurant, Loyal, Béni, Sans Peur

Capacités: Investi par la foudre [1PC] – Perforant (2) pour un jet de Combat ou de Tir.

Pouvoirs : [Foi] Éblouissement, [Foi] Exorcisme, [Foi] Soin

Mots-clés : Humain, Chevalier, Prêtre

Solde : 18 PO

Cornélius de Rijsbergen

Ce vétéran est connu dans bien des royaumes. Son palmarès martial est devenu légendaire. L'avoir à ses côtés est souvent synonyme de bataille victorieuse.

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	3+	4+	3+	1	3+	3

Équipement : Armure légère, Hache, Bouclier

Compétences : Motivant, Stratège (1), Véloce, Aura : Expert(1)

Mots-clés : Humain, Soldat

Solde : 25 PO

JOUER UNE CAMPAGNE

Mener une campagne vous permet d'ajouter une trame narrative et de lier vos parties pour construire une histoire interactive. Souvent, un joueur prend le rôle de maître du jeu / scénariste pour construire le synopsis et les scénarios associés. Mais ce travail peut également être partagé.

Synopsis

Dysma's Portal se jouant sur un univers inter-planétaire, les possibilités pour construire une histoire y sont infinies. Vous pouvez vous limiter à jouer dans un univers emprunté à un autre jeu. Ou vous pouvez vous amuser à mixer les théâtres d'opérations en utilisant les portails Dysma pour voyager d'un univers à l'autre.

Les motifs de votre campagne peuvent donc être aussi épiques que variés. Voici quelques idées : la colonisation d'un nouveau monde, la résistance à une invasion venue d'un autre plan, la course à la création d'un nouveau portail, les manoeuvres politiques entre deux nations qui se servent des voyages inter-dimensionnel, la recherche d'artefacts anciens sur plusieurs mondes pour accomplir une prophétie, la révolte d'un peuple opprimé qui tente de trouver refuge sur un nouveau monde. Mais votre imagination en produira sûrement d'autres.

Scénarios

Vous devez ensuite collecter ou créer des scénarios dédiés pour compléter et déterminer l'issue de votre histoire. Vous pouvez vous aider du générateur de scénarios pour comptabiliser les points de victoires ou bien inventer vos propres conditions de victoire. Quelque soit les éléments qui constituent chaque scénario, prenez soin de définir les conséquences pour l'histoire globale et pour les bandes qui les jouent.

Pour multiplier les possibilités narratives, utilisez la notion de victoire majeure ou mineure. Pour une partie qui se termine à 12 points de victoire, fixez par exemple les seuils suivants :

Points de victoire du perdant	Victoire du gagnant
<6 PV	Victoire majeure
entre 6 et 10 PV	Victoire mineure
> 10 PV	Egalité

Ceci n'est qu'un exemple mais pouvez utiliser d'autres critères que les points de victoire pour déterminer le résultat : nombre de tours joués, figurines éliminées, figurines conservées, etc.

Vous pouvez également créer des scénarios asymétriques sans vous soucier de l'équilibre. Ces scénarios peuvent d'ailleurs servir de conséquences. Utilisez le résultat d'une partie pour déterminer le rôle de chaque joueur. Exemple :

Résultat du scénario 1	Joueur
Victoire majeure	Joue le rôle "Attaquant" dans le scénario 3
Victoire mineure	Joue le scénario 2 avec un malus
Egalité	Joue le scénario 2
Défaite mineure	Joue le scénario 2 avec un bonus
Défaite majeure	Joue le rôle "Défenseur" dans le scénario 3

Terminer la campagne

Vous devez également déterminer une condition de fin à votre campagne. Le plus logique est de fixer un nombre de parties à disputer pour arriver à la conclusion et au scénario final. Mais il est aussi possible d'être plus pragmatique et de vous fixer une durée dans le temps (par exemple 6 mois). Cette méthode permet d'être sûr de terminer la campagne quelque soit l'engagement des joueurs y participant. Ou alors adoptez une solution intermédiaire : un nombre de parties avec une durée "garde-fou".

Mixer les genres

Si vous disposez du matériel et si les joueurs y sont enclins, vous pouvez incorporer des scénarios spécifiques utilisant un autre système de jeu. Une bataille régimentaire ou navale , une exploration de donjon, un jeu de rôle...

EPILOGUE

Je pousse le corps inerte du gobelin mort que je viens de tuer pour inspecter ma jambe. Du sang coule de ma cuisse, le gobelin a réussi à m'asséner un méchant coup d'épée avant de recevoir la mienne en travers de la gorge. Relativement à l'abri dans une ruine du village abandonné, j'ai du mal à estimer la situation à l'extérieur. Pas de bruit, impossible de localiser mes camarades ou dénombrer les autres gobelins embusqués. Je crains surtout le sorcier qui nous a surpris avec une explosion magique d'une rare violence. Si les mages gobelins sont aussi puissants sur ce monde, je n'ai pas hâte de rencontrer une liche ou pire encore.

Mais ma blessure ne peut pas attendre, il faut retrouver Axel s'il est encore en vie. Le retrouver car c'est le seul capable de me soigner correctement. Et aussi parce que c'est mon employeur et que j'ai pour mission de le protéger.

Axel de Varranches n'est pas le scientifique peureux qu'on m'avait promis d'escorter. C'est plutôt un inconscient, un suicidaire qui se jette dans tous les coupes-gorges. Pas facile d'assurer la survie d'un tel illuminé. Et les voyages par les portails, quelle horreur ! A chaque fois, ça me donne la nausée. Sans compter qu'on a bien souvent droit à un comité d'accueil belliqueux. Des créatures étranges avec beaucoup trop de griffes et de dents, des autochtones bien trop armés qui ne prennent pas la peine d'essayer de communiquer. Je ne suis plus très sûr que ça vaille réellement les 5 pièces d'or de solde. De toute façon, j'ai déjà réussi à économiser un petit pécule, si je sors vivant de là c'est pour poser l'armure. Boulanger... c'est bien ça... comme mon cousin Eude. Je pourrais lui rendre visite et lui demander de m'apprendre le métier.

Un bruit de pierres qui roule me sort de mes songes. Je sers le pommeau de mon arme, rapproche mon bouclier et reste à l'affût. Il y en a au moins un derrière ce monticule de pierre. Un seul j'espère. Si c'est plus, je ne résisterai pas longtemps sur une seule jambe. Avec le peu de souplesse qu'il me reste, je me déplace le plus silencieusement possible pour contourner mon ennemi et tenter une attaque par surprise. Il a eu la même idée. Je me retrouve face au sorcier gobelin. Il tend immédiatement son bâton vers moi, j'espère être plus rapide et je lui saute dessus dans un ultime effort car ma vie en dépend.