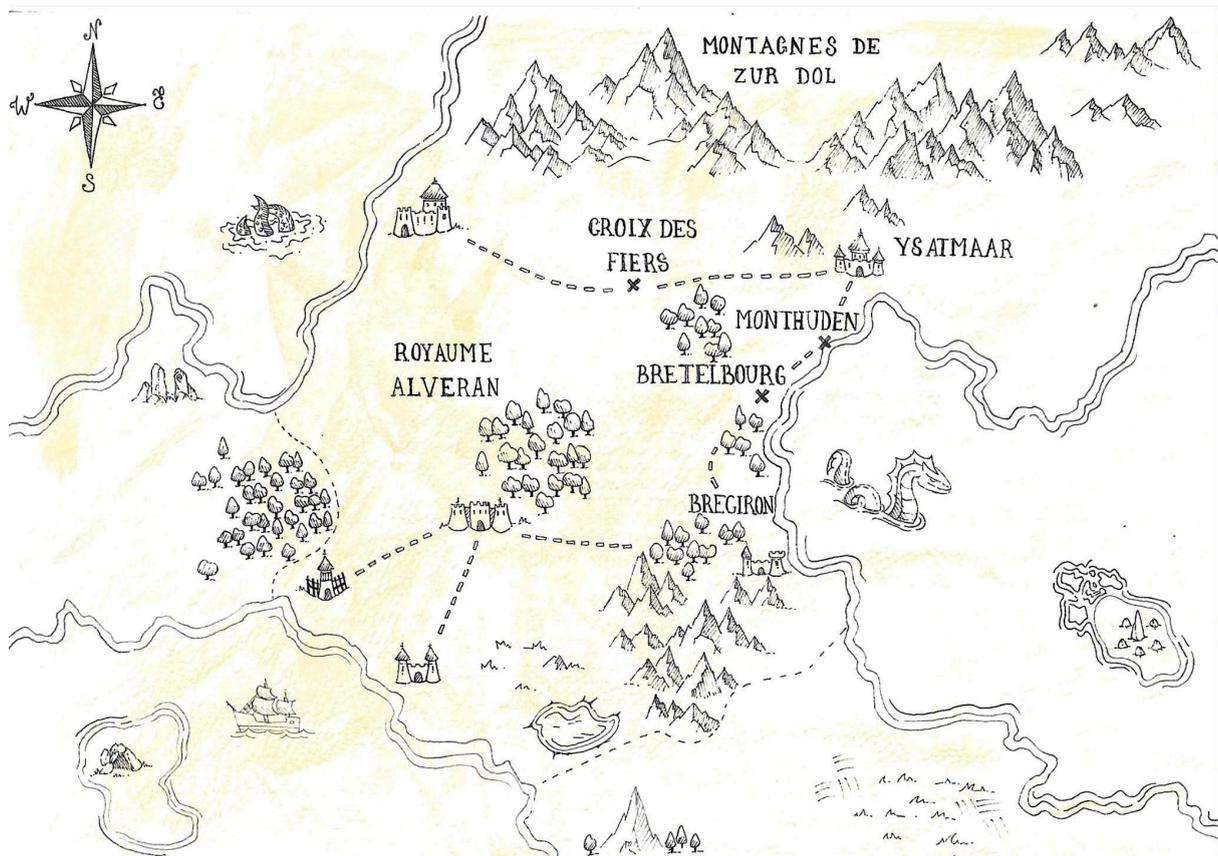


Dysma's Portal

Règles de campagne



Version : 1.01

Auteur : Guy-Arnold "Reldan" Nadler

Testeurs et relecteurs : Reldan, Nailec, Saranade

Illustrations : Yumi_Ko

PROLOGUE.....	3
RECRUTER VOTRE BANDE.....	4
Butin.....	4
Wysiwyg.....	4
ENTRE LES PARTIES.....	5
D88.....	5
EXPLORATION.....	5
RÉCUPÉRATION.....	14
PROGRESSION.....	16
SOLDE.....	18
RECRUTEMENT.....	19
ARTEFACTS.....	20
LES LÉGENDES VIVANTES.....	21
ACTIVATION DES CRÉATURES INDÉPENDANTES.....	27
Affamé.....	28
Gardien.....	28
Aveugle.....	29
Chasseur.....	29
POSITIONNEMENT ET DIRECTION ALÉATOIRE.....	30
TERRAINS SPÉCIAUX.....	31
CONSTRUIRE UNE CAMPAGNE.....	33
Synopsis.....	33
Scénarios.....	34
Terminer la campagne.....	34
Mixer les genres.....	34
CAMPAGNE SOLO : LE SCEPTRE D'INGRIMM.....	34
Acte 1 : Sur la piste du voleur.....	35
Acte 2 : Perdus dans la brume.....	38
Acte 3 : Embuscade à Bretelbourg.....	40
Acte 4 : Un village en flammes.....	41
Acte 5 : Le campement dans la mine.....	43
Acte 6 : Enfermés dans un tombeau.....	44
Acte 7 : La vengeance de Darkham.....	46
Acte 8 : Le grand saut.....	48
Acte 9 : Un territoire hostile.....	50
Acte 10 : Assaut dans la crypte.....	50
EPILOGUE.....	52

PROLOGUE

Ulfar, recruteur de la guilde des mercenaires, 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 ? Marcus Faraud, capitaine dans la Légion du Griffon. On a repoussé les orques coude à coude sur les remparts de la troisième enceinte”.

Sigmund sonda 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 ne contredit pas ce prétendu 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 ! Sois 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 les pièces d'or posées 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 dans lequel il dormait jusqu'à présent.

Lorsque vous jouez une 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 butin, recruter des combattants aguerris et les équiper comme il se doit.

RECRUTER VOTRE BANDE

Pour commencer, constituez vous une bande de 200 points en suivant les restrictions du livre de règles. Utilisez [l'application G-Fig](#) pour plus de facilité. Vous ne pouvez prendre ni alliés ni artefacts à ce stade. Si vous pensez jouer essentiellement des parties multi-joueurs durant la campagne, optez plutôt pour des bandes de 150 points.

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.

Sur l'application, vous pouvez noter cette valeur dans le champ "commentaire" de chaque figurine.

Butin

Vous commencez votre campagne avec un butin vide. Le butin est comptabilisé en pièces d'or (noté PO). Vous devez prendre note des gains et dépenses de votre bande entre chaque partie. Sur l'application, utilisez le champ "description" de votre liste.



Wysiwyg

Ce sigle (pour What You See Is What You Get) 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. C'est plus agréable pour vos adversaires et pour vous-même. Cela amène donc parfois à changer la figurine qui représente un combattant. Et cela conditionne évidemment vos recrutements à votre collection de figurines.

ENTRE LES PARTIES

Après chaque partie, votre bande doit effectuer les étapes suivantes :

- Exploration
- Récupération
- Progression
- Solde
- Recrutement

Si vous n'avez pas le temps de le faire immédiatement après la partie, prenez soin de noter les points de victoires accumulés durant la partie 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.

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.



EXPLORATION



Après une mission, votre bande peut explorer la région en quête de plus de richesses. Les figurines qui ont été tuées durant la partie, les mercenaires et les légendes vivantes ne prennent pas part à l'exploration. Si vous souhaitez enrôler un Mercenaire ou une Légende vivante, vous devez également retirer une figurine éligible et la réserver au recrutement (Cf. [Recrutement](#)).

Groupes d'exploration

Constituez des groupes de recherche de 2 ou 3 figurines. Pour chacun, lancez un D8. Sur un résultat de 6+, le groupe doit effectuer un jet dans le tableau d'exploration ci-après avec un D88 pour connaître la nature de ses trouvailles.

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 lance un D88 pour ce groupe et doit en accepter les conséquences, bonnes ou mauvaises.

Tableau d'exploration

11	<p>La botte Nichée au fond d'une vieille botte, vous trouvez une pierre précieuse d'une valeur de 10 PO.</p>
12	<p>Le cadavre Vous trouvez les restes d'un cadavre à moitié dévoré. Avant de déguerpir pour ne pas subir le même sort, vous ramassez sa bourse contenant 2D8 PO.</p>
13	<p>La grotte Vous pénétrez dans une grotte inexplorée qui regorge de pierres semi précieuses. Vous en extrayez suffisamment pour vous remplir les poches. La vente des pierres vous rapporte 2D8 PO par figurine du groupe de recherche.</p>
14	<p>Le laboratoire Vos recherches vous amènent dans le laboratoire abandonné d'un alchimiste. Lancez 1D8 pour découvrir ce que vous trouvez :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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	<p>Le monstre errant Votre groupe de recherche doit affronter une créature qui n'a pas aimé être dérangée. Durant le combat, une de vos figurines est blessée. Choisissez une figurine du groupe de recherche, elle devra effectuer un jet de Récupération comme si elle avait été tuée durant la partie.</p>
17	<p>Le piège Vous tombez dans une fosse hérissée de pointes. Une figurine du groupe subit 1 attaque à 4+ avec Perforant (2). Si la figurine subit autant ou plus de blessures que sa valeur de Santé, elle devra effectuer un jet de Récupération comme si elle avait été tuée durant la partie. Sinon, vous pouvez effectuer un nouveau lancer dans le tableau d'exploration.</p>
18	<p>Le 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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 - Épée 2 - Lance 3 - Hallebarde 4 - Bouclier 5 - Armure légère 6 - Arc 7 - Arbalète 8 - Arquebuse

21	<p>La princesse 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. Vous obtenez un Diadème royal.</p>
22	<p>Les frusques Vous trouvez un Globe-poison parmi de vieilles défroques.</p>
23	<p>La cabane Vous trouvez une Fiole incendiaire cachée sous le plancher d'une vieille mesure abandonnée.</p>
24	<p>Le livre abandonné Vous trouvez un Parchemin Souffle de Glace entre les pages d'un vieux livre de cuisine.</p>
25	<p>Le duel 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. Il s'agit d'une Épée-vampire.</p>
26	<p>Le lupanar 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. Vous obtenez une Armure de négation.</p>
27	<p>Le carrosse Vous fouillez les restes d'un carrosse en miettes et trouvez une étrange amulette. Il s'agit d'une Croix d'Osarius.</p>
28	<p>L'elfe au coeur brisé Un elfe ivre et repentant vous offre sa bouteille de vin. Vous obtenez une bouteille de Vin elfique.</p>
31	<p>L'halfelin accablé Un halfelin 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.</p>
32	<p>Le voilier échoué Vous trouvez un navire abandonné qui est malheureusement infesté de spectres. Si votre groupe de recherche comprend des morts-vivants, vous explorez l'épave et trouvez 20 PO. Sinon vous fuyez et laissez le navire à ses occupants.</p>
33	<p>Le campement de gobelins Si votre bande contient des gobelins, vous obtenez une Potion bonnet de fou. Sinon vous pouvez recruter un mercenaire de la faction Gobelins en payant son coup comme pour un recrutement classique (Cf. Recrutement).</p>

<p>34</p>	<p>Le fort orque Vous arrivez face à un fort doté d'une copieuse garnison d'orques. Une vigie vous a vu et a sonné l'alerte. Vous avez tenté de fuir mais des chevaucheurs de sangliers vous ont pris en chasse et capturé. Vous devez payer une rançon de 30 PO ou perdre une figurine du groupe de recherche.</p>
<p>35</p>	<p>Le puits 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 devra effectuer un jet de Récupération comme si elle avait été tué durant la partie. Malgré cet incident, vous remontez un Cristal de vaillance.</p>
<p>36</p>	<p>L'auberge Votre exploration vous a fatigué mais vous arrivez à une auberge. Payez 5 PO pour la nuit. Vous pouvez recruter un mercenaire de la faction Empire des hommes en payant son coût comme pour un recrutement classique (Cf. Recrutement).</p>
<p>37</p>	<p>L'armurerie naine Vous êtes accueilli dans une forteresse naine et visitez son armurerie. Vous pouvez acheter une Armure en gromril pour 15 PO.</p>
<p>38</p>	<p>L'armurerie elfique De passage dans une cité elfique, vous visitez son armurerie. Vous pouvez acheter une Armure en mithril pour 15 PO.</p>
<p>41</p>	<p>L'autel de la Colère Vous interrompez une cérémonie violente face à un autel dégoulinant de sang frais. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche, à moins qu'elle ait la compétence Frénétique.</p>
<p>42</p>	<p>L'autel de l'Envie Vous interrompez une cérémonie inquiétante face à un autel encombré de poupées et d'aiguilles. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche ou offrez aux adeptes un objet de votre équipement.</p>
<p>43</p>	<p>L'autel de la Luxure Vous interrompez une cérémonie dépravée face à un autel sur lequel une femme nue pratique des actes obscènes. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche, à moins qu'elle ait la compétence Vicieux.</p>
<p>44</p>	<p>L'autel de la Gourmandise Vous interrompez une orgie répugnante face à un autel qui regorge de victuailles. Vous devez offrir toutes vos rations aux adeptes. Dépensez 5 PO pour en acheter d'autres.</p>
<p>45</p>	<p>L'autel de l'Orgueil Vous interrompez une cérémonie grotesque face à un gigantesque miroir. Les adeptes vous laissent partir après quelques flatteries.</p>

46	<p>L'autel de la Paresse Vous interrompez une cérémonie soporifique face à un lit généreusement garni en coussins et édredons . Vous avez le temps de vous enfuir en volant de l'argenterie au passage. Ajoutez 10 PO à votre butin.</p>
47	<p>L'autel de l'Avarice Vous interrompez une cérémonie austère face à une misérable table en bois vermoulue. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche ou offrez leur 10 PO.</p>
48	<p>Le chat 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.</p>
51	<p>Les joutes de Cybard le brave Vous pouvez payer 15 PO pour inscrire une figurine de votre groupe de recherche aux joutes. Elle ne remporte pas la victoire mais cette expérience lui permet de gagner +1 en Combat.</p>
52	<p>Le tournoi des flèches d'argent Vous pouvez payer 15 PO pour inscrire une figurine de votre groupe de recherche au tournoi. Elle ne remporte pas la victoire mais cette expérience lui permet de gagner +1 en Tir.</p>
53	<p>Les écuries Vous visitez les écuries d'Erolingas. Vous pouvez équiper gratuitement une figurine de votre bande avec une monture présente parmi ses options.</p>
54	<p>La tour du sorcier Vous parvenez à une 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).</p>
55	<p>L'elfe mort Vous trouvez un arc de très bonne facture sur le cadavre abandonné d'un archer elfe. Vous obtenez un Arc composite elfique.</p>
56	<p>Le prédicateur 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. Il s'agit de l'Épée du juste.</p>
57	<p>La bibliothèque 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.</p>

58	<p>La crypte Vous trouvez l'Armure de Bronze légendaire sur un piédestal au fond d'une crypte abandonnée.</p>
61	<p>Le piège à loup Une figurine de votre groupe se fait piéger à la cheville et perd 1 en Mouvement.</p>
62	<p>Le trône Le squelette d'un guerrier en armure se tient sur un trône. Il est couvert de toiles d'araignées mais le casque qu'il porte ne semble pas marqué par le temps. Vous vous en emparez sans vergogne. Il s'agit du Casque d'Ogotai.</p>
63	<p>La malepierre Vous trouvez d'étranges fragments de roche verte et lumineuse. Mais vous décidez de les abandonner lorsque de violents symptômes s'emparent de son porteur. Une figurine du groupe de recherche perd 1 en Santé et gagne la compétence Mutation.</p>
64	<p>Le portail Vous découvrez 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 (voir résultat 65).</p>
65	<p>Le chercheur Vous rencontrez un aventurier fortuné en quête de portails Dysma abandonnés. Si vous trouvez un tel portail, indiquez lui comment le rejoindre, il vous offrira 50 PO et un artefact de votre choix parmi : Chronopendule, Lame de lacération, Couronne du Sorcier (voir résultat 64).</p>
66	<p>Le barde Vous rencontrez un barde qui se prend de passion pour vos aventures et souhaite conter vos exploits. Ajoutez le personnage Hugo le Barde à votre bande.</p>
67	<p>La malédiction de Thortep En pénétrant dans les ruines d'une nécropole, vous troublez le repos d'une liche. Vous prenez la fuite en la voyant mais une malédiction vous a frappé. Une figurine du groupe de recherche perd 1 en Esprit.</p>
68	<p>Les succubes irrésistibles Vous avez été attiré dans un piège démoniaque par six succubes sulfureuses et affriolantes. Elles vous ont forcé à participer à une orgie satanique. A votre réveil, les succubes ne vous ont laissé que les souvenirs honteux d'une nuit torride. Retirez tout l'équipement des figurines du groupe de recherche.</p>
71	<p>Le champ de bataille Une étrange bannière rouge flotte au milieu d'un ancien champ de bataille. Il s'agit de l'Étendard du Dieu du Sang.</p>

72	<p>La carte</p> <p>Vous trouvez 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).</p>
73	<p>La sorcière</p> <p>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 pour 10 PO pièce.</p>
74	<p>Le dragon</p> <p>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.</p>
75	<p>Les ruines</p> <p>Vous fouillez les ruines d'un château et trouvez un cor qui ne semble pas avoir subi les affres du temps. Vous obtenez le Cor de la terreur.</p>
76	<p>Le cimetière</p> <p>En traversant un cimetière, vous apercevez un magnifique bouclier posé sur une stèle. Il émet une lueur magique car c'est le Bouclier de l'enchanteresse.</p>
77	<p>Le colporteur</p> <p>Un marchand ambulant vend toutes sortes de babioles dont un collier qui semble magique. Si vous lui achetez le collier pour 15 PO, lancez 1D8 pour déterminer sa nature :</p> <p>1-4 : De la verroterie sans intérêt.</p> <p>5-8 : Un Talisman de vitalité.</p>
78	<p>L'école de magie</p> <p>Vous arrivez devant une immense école de magie près de laquelle se trouve une boutique qui vend des articles intéressants :</p> <p>Couronne du sorcier (10 PO), Bâton de Mage (15 PO), Baguette de puissance (20 PO), Familier (5 PO)</p>
81	<p>Le campement</p> <p>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 halfelin 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 récupérez un Livre de cuisine Halfelin.</p>
82	<p>La baignade</p> <p>Un guerrier colossal 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. C'est la Hache du tueur de Trolls.</p>

83	<p>L'elfe solitaire</p> <p>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).</p>
84	<p>Le gouffre</p> <p>Vous découvrez un gouffre à l'obscurité insondable. Une étrange aura de malaise s'en dégage. Si vous souhaitez y envoyer une figurine du groupe de recherche en exploration, lancez 1D8 :</p> <p>1-4 : Votre compagnon n'est jamais revenu. Retirer la figurine de votre bande.</p> <p>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 PO à votre butin.</p>
85	<p>Les catacombes</p> <p>Vous explorez des catacombes et trouvez une amulette parmi les débris d'une jarre antique. Vous obtenez une Amulette de vie.</p>
86	<p>Le marché</p> <p>Sur l'étal d'un marchand, un livre attire votre attention. Vous pouvez l'acquérir pour 5 PO. Il s'agit du Manuel de survie en milieu hostile.</p>
87	<p>Le vagabond</p> <p>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. Il s'agit du Talisman de projection onirique.</p>
88	<p>Le géant</p> <p>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.</p>

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 ci-dessous.

Tableau de récupération

11 à 22	Mort Retirez la figurine de votre bande.
23 à 26	Gravement blessé La figurine reste dans votre bande mais ne pourra pas jouer la prochaine partie.
27 à 32	Blessure persistante La figurine commencera la prochaine partie avec 1 blessure. Si cette figurine a une valeur de Santé égale à 1, retirez la de votre bande comme pour le résultat "Mort".
33	Mutilé - Jambe La figurine perd définitivement 1 en Mouvement.
34	Mutilé - Bras La figurine perd définitivement 1 en Combat.
35	Mutilé - Oeil La figurine perd définitivement 1 en Tir.
36	Mutilé - Pied La figurine perd définitivement 1 en Défense.
37	Mutilé - Tête La figurine perd définitivement 1 en Esprit.
38	Mutilé - Torse La figurine perd définitivement 1 en Santé. Si cette valeur passe à 0 retirez la figurine de votre bande comme pour le résultat "Mort".
41-42	Apeuré La figurine ne gagnera aucun XP durant l'étape de progression.
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	<p>Capturé Payez 3D8 PO à votre adversaire pour récupérer cette figurine. Si vous ne souhaitez pas payer, supprimez là de votre bande. Dans une partie multi-joueurs, déterminez aléatoirement l'adversaire qui détient le captif.</p>
47	<p>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, elle gagnera 1 XP supplémentaire lors de la phase de progression. 8 : Votre figurine a racheté sa liberté après quelques combats gagnés, elle gagnera 2 XP supplémentaires lors de la phase de progression.</p>
48	<p>Sur le marché aux esclaves Payez 10 PO pour récupérer votre figurine, sinon elle finira ses jours dans une mine ou sur une galère.</p>
51 à 83	<p>Indemne La figurine guérit sans subir aucune conséquence.</p>
84	<p>Endurci La figurine gagne définitivement 1 en Santé.</p>
85	<p>Aguerri La figurine gagne définitivement 1 en Esprit.</p>
86	<p>Défiguré La figurine gagne la compétence Effrayant (1) si elle n'avait pas déjà Effrayant (X).</p>
87	<p>Dur à cuire La figurine gagne la compétence Immunité : Effrayant si elle ne l'avait pas déjà.</p>
88	<p>Ça m'apprendra La figurine gagnera 1 XP supplémentaire lors de la phase de progression.</p>

Modifier un profil

Lorsqu'une figurine perd 1 en **Combat, Tir, Défense ou Esprit**, augmentez la valeur de 1 (un 4+ devient donc 5+). Et réciproquement, 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 (XP) à l'issue de la bataille (n'oubliez pas de prendre en compte les éventuels modificateurs obtenus durant 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 son profil. Effectuez un jet de Progression : lancez 1D8 et consultez le tableau de progression.

Lorsqu'un Guerrier ou un Spécialiste atteint le seuil de 12 XP, il change de type et devient Héros.

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



Tableau de progression

1	<p>Choisissez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • +1 en Mouvement • Véloce et -2 en Mouvement
2	+1 en Combat
3	<p>Choisissez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • +1 en Tir • +1 en Esprit
4	<p>Lancez un second D8 :</p> <p>1 à 4 : +1 en Défense</p> <p>5 à 8 : +1 en Santé</p>
5	<p>Compétence de Mouvement</p> <p>Choisissez une compétence parmi : Agile, Eclaireur, Furtif, Insaisissable, Vicieux.</p>
6	<p>Compétence de Combat</p> <p>Choisissez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une compétence parmi : Bélier, Contre-attaque, Coup puissant, Duelliste, Enchaînement, Maître (Combat), Perforant (1) • Retirez une compétence pour acquérir Souffrance (1) ou Compagnon
7	<p>Compétence de Tir ou d'Esprit</p> <p>Choisissez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une compétence parmi : Expert(1)[Tir], Expert(1)[Magie], Maître(Tir), Maître (Magie), Motivant, Immunité : Effrayant, Sens aiguisé • [réservé aux Héros] Retirez une compétence pour acquérir Stratège (1).
8	<p>Compétence de résistance</p> <p>Choisissez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une compétence parmi : Acharné, Défenseur, Endurant, Impassible, Insensible • Retirez une compétence pour acquérir Régénération

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

A moins que le montant ne soit déterminé par le scénario, votre bande gagne 10 PO par point de victoire gagné durant la partie. Ajoutez ce gain à votre butin. Cela représente la prime promise par votre commanditaire ou les ressources récupérées durant la partie.

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

- 3 PO par guerrier
- 5 PO par spécialiste
- 10 PO par Héros, Soutien et Mercenaire
- Légende vivante : montant spécifique

Si vous ne pouvez pas payer la solde complète de votre bande, votre butin 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.



RECRUTEMENT

Pour engager de nouveaux combattants, vous devez soustraire autant de pièces d'or à votre butin 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 de 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.

De la même manière que pour créer une bande, il n'est pas possible d'acheter des artefacts aux figurines. Les seuls moyens d'en récupérer, ce sont par les scénarios et l'exploration. De plus, les figurines doivent être issues de votre faction.

Même si votre butin 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.

Exemple : Après la partie, Nicolas dispose de 9 figurines dans sa bande pour une valeur de 162 points. Et il a 56 PO dans son butin. Il peut dépenser jusqu'à 38 PO (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

Un mercenaire est une figurine d'une faction différente de celle de votre bande. Le recrutement est possible sur 4+. En cas de réussite, choisissez un mercenaire et ajoutez-le à votre bande en payant le coût comme pour les autres figurines.

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.

ARTEFACTS

Cette liste d'artefacts complète celle présente dans le livre de règles.

- **Amulette de vie** : +1 en Santé.
- **Arc composite elfique** : 24 pas, Expert (1)
- **Arc de glace** : Portée 18 pas. Si le jet de Tir obtient au moins une réussite, la figurine ciblée devient Fatigué.
- **Armure de bronze légendaire** : Armure 2, Acharné - réservée aux Héros pouvant porter une armure lourde.
- **Armure de négation** : Armure 1, Expert(2) [Esprit]. N'équipez cette armure que sur une figurine disposant d'une armure légère dans ses options d'équipement.
- **Armure en Gromril** : Armure 3. N'équipez cette armure que sur une figurine disposant d'une armure lourde dans ses options d'équipement.
- **Armure en Mithril** : Armure 2. N'équipez cette armure que sur une figurine disposant d'une armure légère dans ses options d'équipement.
- **Baguette de puissance** : +1D sur les actions de Magie
- **Bouclier de l'enchanteuse** : Expert (1) [Défense], Immunité (Maléfice)
- **Casque d'Ogotai** : Sens aiguisé.
- **Cor de la terreur** : Aura : Endurant et Effrayant (1)
- **Cristal de vaillance** : Impassible
- **Croix d'Osirus** : Lorsque la figurine doit être retirée du Combat, retirez lui 2 blessures et détruisez la croix d'Osirus.
- **Diadème royal** : entraves.
- **Épée du juste** : Expert (1) [Combat] , Bénie.
- **Épée vampire** : Expert(1), Vampire
- **Étendard du Dieu du Sang** : Stratège (1), Aura : Soif de sang.
- **Fiole incendiaire** : Portée 12 pas, Explosion, Enflammé, usage unique.
- **Globe-poison** : Portée 12 pas, Explosion, Usage unique. Le globe ne provoque aucun dégât. Si l'attaque de tir est un succès, la cible est empoisonnée.
- **Hache du tueur de Trolls** : [arme à 2 mains] Perforant (3), Souffrance.
- **Lame de lacération** : Expert (1), Souffrance
- **Lembas** : Usage unique, retirez l'état fatigué sur la figurine.
- **Livre de cuisine Halfelin** : Une fois par partie vous pouvez ajouter +1 sur un jet de Récupération (exemple : 38 devient 41)
- **Manuel de survie en milieu hostile** : usage unique, une figurine de votre bande gagne 1 XP. Effectuez la progression de cette figurine comme décrit au [chapitre Progression](#).
- **Onguent de soin** : usage unique. Utilisez le à la place d'effectuer un jet de Récupération : la figurine est indemne.
- **Parchemin Souffle de Glace** : Portée 12 pas, Explosion, Perforant(2), usage unique.
- **Potion bonnet de fou** : usage unique. La figurine gagne Immunité : Effrayant et Mutation jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour et pour le reste de la partie, elle gagne Stupide.
- **Talisman de projection onirique** : Défense : 3+.
- **Talisman de vitalité** : Régénération.
- **Vin elfique** : Usage unique, +1D en Tir jusqu'à la fin du tour.

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.

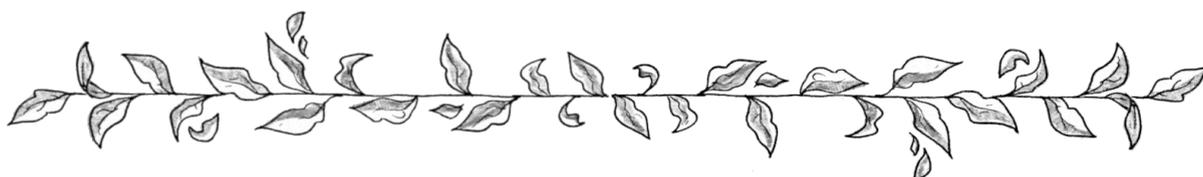
2+ - Indemne : La figurine guérit sans subir aucune conséquence.

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 butin avec sa solde.

Fin de mission

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



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 nécessaires à la préparation de ses potions.

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

Compétences : Agile, Furtif

Pouvoirs: [Terre] Antidote, Invocation élémentaire, [Chaman] Armure d'épines, Colère des esprits

Mots-clés : Humain, Sorcier

Solde : 12 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

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 une trahison lui a fait perdre son navire et le commandement de son équipage. Il loue maintenant ses services en attendant l'heure de la vengeance.

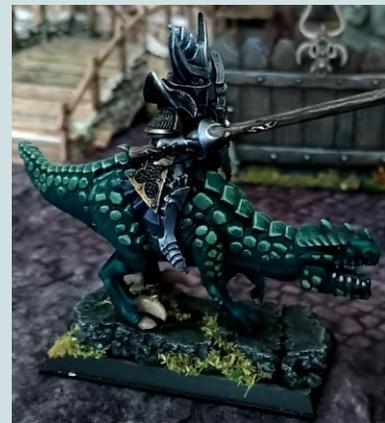
Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
7	3+	5+	4+	2	3+	3

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

Compétences : Soif de sang, Cavalier, Compagnon, Enchaînement

Mots-clés : Elfe noir

Solde : 20 PO



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 héros de renom dont on conte 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 : Contre-attaque, Aura : Endurant, Entraînement aux armes

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

Mots-clés : Humain, Soldat

Solde : 24 PO

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.

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

Équipement : Hache

Compétences : Effrayant (1), Insensible, Bricoleur nécromantique

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.

Mots-clés : Orque, Mort-vivant

Solde : 10 PO



Peinture : Mellal

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

Équipement : Armure légère, Paire d'épées, Javelots

Compétences : Duelliste, Sens aiguisé, Coup puissant, Endurant

Capacités : Mise à mort [1PC]

Mise à mort [1PC] : Type : Réaction, Effet : Jusqu'à la fin du tour, Grull acquiert la compétence Souffrance s'il combat une figurine ayant la compétence Bête.

Mots-clés : Ogre

Solde : 18 PO



Peinture : Ludmar

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, De la légende naît la réalité

Capacités : Saga des héros [1PC]

Saga des héros [1PC] : Type : Réaction, Effet : Hugo acquiert la compétence Aura (Acharné).

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

Mots-clés : Humain, Musicien

Solde : 7 PO

Huthor de l'Ost sacrée

Huthor fait partie de l'ordre des Prêtres-Guerriers Errants de l'Ost Sacrée. Leur but est de traquer les 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, Immunité : Effrayant

Capacités: Investi par la foudre [1PC]

Investi par la foudre [1PC] : Type : Réaction, Effet : Huthor acquiert la compétence Perforant (2) pour un jet de Combat ou de Tir.

Pouvoirs : [Foi] Éblouissement, Exorcisme, Soins

Mots-clés : Humain, Chevalier, Prêtre

Solde : 18 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

Équipement : Armure lourde, Bouclier, Lance

Compétences : Mutation, Régénération

Mots-clés : Goblin

Solde : 6 PO



Peinture : Sceptik le sloucheur

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

Équipement : Paire de haches

Compétences : Agile, Véloce, Immunité : Effrayant, Acharné, Impassible

Capacités : Cri de guerre [1PC]

Cri de guerre [1PC] : Type : Réaction, Effet : Korgan gagne la compétence Aura (Insensible) jusqu'à la fin du tour.

Mots-clés : Nain

Solde : 15 PO



Peinture : Cyttorak

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, Comme à la maison

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

Mots-clés : Halfelin

Solde : 10 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

Équipement : Armure Lourde, Hache à 2 mains, Epée

Compétences : Vieux, Frénétique, Accro à la Malepierre

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

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

Mots-clés : Vermine

Solde : 15 PO



Peinture : Bigby Wolf

ACTIVATION DES CRÉATURES INDÉPENDANTES

Les créatures indépendantes sont des figurines neutres qui ne sont pas contrôlées par les joueurs. Lorsque le scénario contient des créatures indépendantes, elles agissent soit en réaction à vos actions soit à la fin du tour. Il existe 4 types de comportement pour ces figurines: Affamé, Gardien, Aveugle, Chasseur.

Combat

Les créatures indépendantes qui subissent une action de Combat réalisent systématiquement une Riposte sauf si leur valeur de Défense est supérieure à leur valeur de Combat. Si une créature indépendante est en mesure d'effectuer une Consolidation, elle se dirige vers la figurine de joueur (nommée FdJ) en vue la plus proche.

Capacités

Si la créature possède une capacité applicable lors de son activation, lancez 1D8. Sur une 6+, appliquez la capacité sans tenir compte du coût en points de commandement.

Cibles multiples

Lorsqu'il y a plusieurs figurines éligibles pour une action, choisissez toujours la plus proche ou bien déterminez de manière aléatoire par un jet de dé lorsque ces figurines sont à égale distance (au contact notamment).



Une figurine au comportement Affamé ou Gardien s'active à la fin du tour.

Affamé

Condition	Action
La figurine est au contact d'une FdJ	Effectuez une action de Combat contre la FdJ.
Une FdJ est visible	Effectuez une Charge ou une Course vers la FdJ visible la plus proche
Sinon	Effectuez une marche dans une direction aléatoire.

Gardien

Le gardien possède toujours un ou plusieurs trésors : un décor, une autre créature indépendante, des pions objectifs,...

Condition	Action
La figurine est au contact d'une FdJ	Effectuez une action de Combat contre la FdJ.
Une FdJ est à moins de 10 pas de son trésor	Effectuez la première action possible en prenant pour cible la FdJ la plus proche du trésor: - Marche et Tir - Charge - Course
Sinon	Effectuez une marche dans la direction du trésor.

Une figurine au comportement Aveugle ou Chasseur agit en réaction aux actions des joueurs puis devient activée. Terminez toujours l'activation de la figurine courante avant d'activer une créature indépendante.

Aveugle

Activez la figurine si une FdJ à moins de 12 pas a effectué une action parmi : Course, Combat, Magie, Tir.

Condition	Action
La figurine est au contact d'une FdJ	Effectuez une action de Combat contre la FdJ.
Sinon	Effectuez une marche vers la source du bruit. Puis chargez la FdJ la plus proche si elle se trouve à moins de 6 pas.
A la fin du tour, si la figurine n'a pas été activé	Effectuez une marche dans une direction aléatoire.

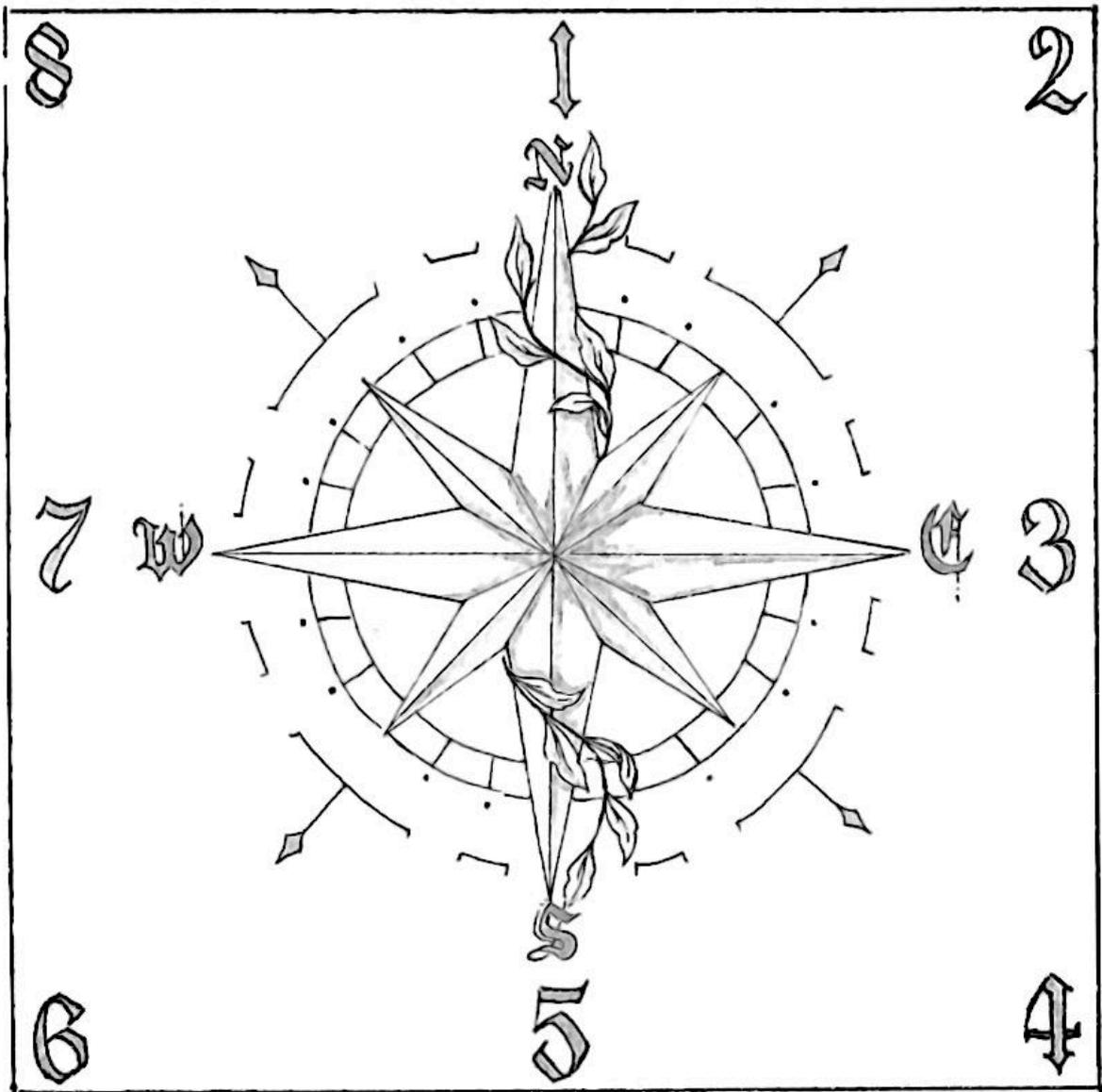
Chasseur

Activez la figurine si une FdJ est en vue après son activation.

Condition	Action
La figurine est au contact d'une FdJ	Effectuez une action de Combat contre la FdJ.
Sinon	Effectuez la première action possible : - Marche et Tir sur la FdJ - Charge - Course vers la FdJ
A la fin du tour, si la figurine n'a pas été activé	Effectuez une Marche vers la FdJ la plus proche puis un Tir si c'est possible.

POSITIONNEMENT ET DIRECTION ALÉATOIRE

Lorsqu'une figurine doit entrer dans la zone de jeu par un positionnement aléatoire, lancez un D8. Positionnez ensuite la figurine sur un bord de table conformément au diagramme suivant.



Lorsqu'une figurine effectue un mouvement dans une direction aléatoire, lancez un D8 et utilisez également le diagramme. La figurine se déplace dans la direction du point indiqué par le dé.

TERRAINS SPÉCIAUX

Voici quelques idées de terrains particuliers à utiliser lors de vos créations de scénarios.

Fontaine de jouvence

Au contact de la fontaine, une figurine peut effectuer une action courte afin de se retirer 1 blessure.

Générateur de créatures indépendantes

Déterminez un profil de figurine et une quantité pour votre générateur (ex : 2 squelettes). A la fin de chaque tour, placez ces figurines au contact du générateur en direction de la figurine de joueur la plus proche et activez les. Par défaut, ces créatures indépendantes ont le comportement Affamé (mais vous pouvez déterminer un autre comportement en début de partie).



Lieu hantée

Les figurines au contact ou à l'intérieur du décor subissent un malus de -1D aux jets d'Esprit.



Lieu saint

Les figurines Morts-vivant et Démon ne peuvent pas pénétrer dans ce décor.

Obélisque de pouvoir

Les sorciers à moins de 3 pas de l'obélisque gagnent un bonus de +1D pour les actions de Magie.



Pentacle d'anti-magie

Les sorts lancés depuis ou vers le pentacle sont automatiquement dissipés et donc sans effet.



Rivière tumultueuse

Attribuez un sens de courant à la rivière. Pour chaque pas effectué dans la rivière, déplacez la figurine de D8 pas dans le sens du courant.

Routes et voies

Lorsqu'une figurine effectue un déplacement entièrement sur ce décor, attribuez-lui un bonus de +1 en Mouvement.

Terrain dangereux

Une figurine qui se déplace ou qui est poussée dans ce décor subit 1 attaque à 5+.

Terrain mortel

Une figurine qui se déplace ou qui est poussée dans ce décor, reçoit immédiatement 1 blessure.

Zone piégée

Lorsqu'une figurine se déplace ou est poussée dans ce décor, lancez 1D8. Sur 5+, la figurine subit 1 attaque à 4+ Perforant (1). Après la première attaque, le piège est désactivé, le décor n'a donc plus d'effet.

CONSTRUIRE UNE CAMPAGNE

Mener une campagne vous permet d'ajouter une trame narrative et de lier vos parties pour construire une histoire interactive. Le plus souvent, un joueur prend le rôle de maître du jeu pour construire le synopsis et les scénarios associés.

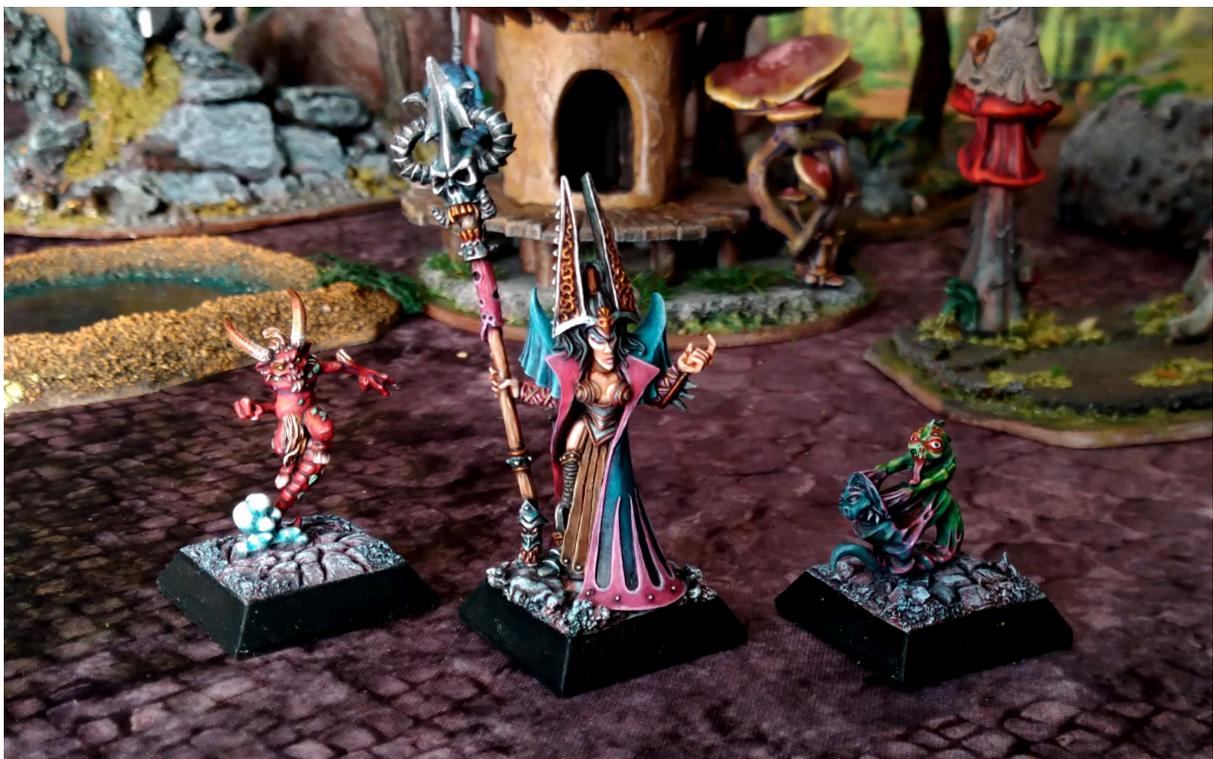
Synopsis

Dysma's Portal se jouant sur un univers inter-planaire, 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 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 :

- 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 manœuvres politiques entre deux nations qui se servent des voyages inter-dimensionnels.
- 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.

Et 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 joueurs. Pour multiplier les possibilités narratives, utilisez la notion de victoire majeure ou mineure. Exemple pour une partie qui se termine à 12 points de victoire :

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

Vous pouvez également créer des scénarios asymétriques et utiliser le résultat d'une partie afin d'y déterminer le rôle de chaque joueur. Exemple :

Résultat du scénario 1	Joueur
Victoire majeure	Attaquant dans le scénario 3
Victoire mineure	Malus dans le scénario 2
Egalité	Scénario 2
Défaite mineure	Bonus dans le scénario 2
Défaite majeure	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. Cette méthode permet d'être sûr de terminer la campagne quelque soit l'engagement des joueurs.

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...

CAMPAGNE SOLO : LE SCEPTRE D'INGRIMM

Cette campagne solo en 10 actes utilise les règles de campagne présentes dans ce supplément. Elle met en scène une bande d'aventuriers qui tente de déjouer l'avènement d'un puissant nécromancien. Vous pouvez également choisir de jouer cette campagne en coopératif en divisant la bande en deux. Ou bien en opposition, avec un maître du jeu qui joue les figurines ennemies de manière standard (sans utiliser la règle des créatures indépendantes).

Matériel nécessaire

Vous avez besoin de figurines qui représentent le Royaume des hommes et les Morts-vivants. Il vous faut également de quoi jouer les autres ennemis : Gobelins, Cauchemars, Guerriers du Chaos,... Considérez que les factions mentionnées ne sont que des propositions à adapter en fonction de votre collection ou de vos envies. Vous avez également besoin de décors, mais là encore, adaptez les propositions des scénarios au matériel que vous possédez.

Ingrimm le Moissonneur fut un puissant nécromancien qui mis le royaume d'Alveran à feu et à sang à une époque où il ne portait pas encore ce nom. Ingrimm avait conçu un artefact maléfique qui lui permettait de lever des légions entières de morts-vivants si bien qu'il fut proche d'annihiler le continent entier. Cependant une coalition totale entre les hommes, les elfes, les nains ainsi que de nombreux autres peuples permit de le vaincre et de stopper sa conquête macabre. A la mort d'Ingrimm, son sceptre fut retrouvé et neutralisé au moyen d'un sceau magique puis il fut entreposé dans la basilique de Bregiron sous la protection de l'ordre des sœurs de la rédemption.

Ce bâton magique vient d'être dérobé et la Grande Abbesse Amanlis vous a recruté dans l'espoir de le récupérer. Par chance, l'objet est encombrant et facilement repérable. Des informateurs vous ont permis de retrouver la piste du voleur : un homme malingre, blême et enveloppé dans une cape miteuse. Il voyage à pied et n'a pas plus d'une journée d'avance sur vous. Cette piste vous amène à Bertelbourg, un petit village balayé par les bourrasques de pluie et dont la seule auberge empeste la crasse et le mauvais vin.

Vous êtes un chasseur de démons et fantômes, expert de la traque et de la destruction des groupuscules fanatiques. Pour vous et votre coterie, cette chasse ne devrait être qu'une promenade de santé.

Choisir les ennemis

Pour une meilleure ergonomie de jeu en solo ou coopératif, essayez de limiter le nombre de profils différents lorsque vous constituez la bande ennemis. 2 à 4 types de figurines sont suffisants. Évitez également les Héros et les sorciers car les règles des créatures indépendantes ne permettent pas d'exploiter convenablement leurs compétences.

Acte 1 : Sur la piste du voleur



Vous quittez Bertelbourg à l'aube en direction de la mer. Après quelques heures de marche, votre groupe arrive en vue de Montuhden, un ancien port de pêche abandonné. Vous poursuivez votre chemin jusqu'à un contrefort qui domine la côte pour profiter du point d'observation. Un cimetière délabré se tient sur les hauteurs. Des traces dans la boue vous mènent à l'intérieur de son enceintes. Vous percevez des plaintes lugubres qui se mêlent aux bourrasques de vents.

Recrutement

Constituez votre bande avec 120 points de Royaume des Hommes ou Ost sacrée.

Ennemis

Des "esprits" composés de 180 points de Morts-Vivants. **Comportement** : Affamé.

Un voleur

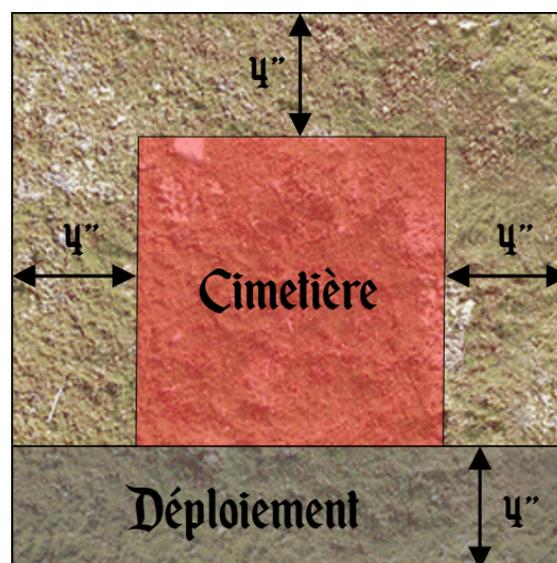
Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	4+	1	5+	2

Equipement : 2 épées

Compétences : Enchaînement

Comportement : Affamé.

Mise en place



Placez un cimetière au centre de la table. Identifiez 5 décors comme étant des "mausolées" espacés de plus de 5 pas chacun. Répartissez les esprits de manière équilibrée dans la zone du cimetière.

Conditions de victoire

Récupérez le sceptre d'Ingrimm caché dans l'un des mausolées. Puis regagnez votre zone de déploiement.

Règles de scénario

Une figurine située à 1 pas d'un mausolée peut le fouiller (action courte). Marquez le décor d'un pion "fouillé". Lorsque les 5 mausolées ont été fouillés, vous trouvez le voleur. Jouez alors l'événement "Attaque surprise".

Événement : Attaque surprise

Placez une figurine de voleur au contact de la figurine qui a fouillé le dernier mausolée. Le voleur effectue

immédiatement une action de Combat avec un bonus de charge. La figurine qui tue le voleur récupère immédiatement le sceptre d'Ingrimm le Moissonneur.

Fin de partie

Voilà une récompense facilement gagnée ! Il ne vous reste plus qu'à vous rendre à Bregiron pour remettre le sceptre à Amanlis et empocher les 200 pièces d'or promises. Vous regagnez d'abord Bertelbourg pour y passer la nuit.

Étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression.

Acte 2 : Perdus dans la brume



Sur le chemin du village, vous traversez un vaste site mégalithique plongé dans les brumes. Le silence et l'ambiance pesante sont alors troublés par des cris et le fracas d'un combat. En vous guidant par les sons, vous tombez sur un groupe de 4 aventuriers pris en tenaille au milieu d'une horde de monstres sanguinaires.

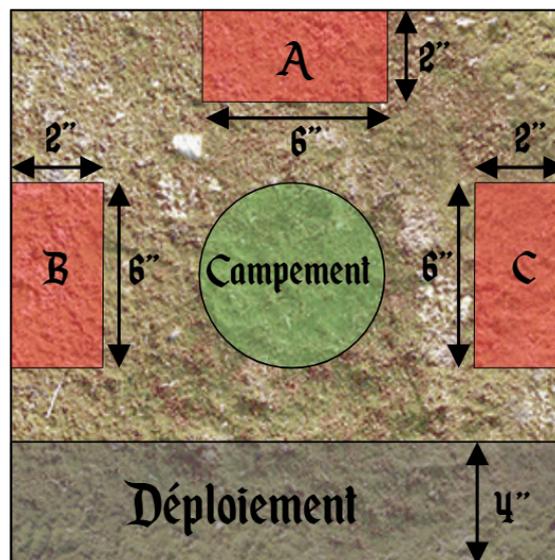
Recrutement

En plus de votre bande, constituez un "groupe d'aventuriers" composé de 4 figurines. La valeur totale de vos figurines ne doit pas dépasser 200 points.

Ennemis

Un groupe de "créatures nocturnes" composé de 100 points de Cauchemars.
Comportement : Aveugle.

Mise en place



Chargez la surface de jeu de pierres dressées ou d'arbres. Répartissez les créatures nocturnes de manière équilibrée entre les 3 zones : A, B et C. Placez les aventuriers dans la zone de campement, à moins de 3 pas du centre.

Conditions de victoire

Sortez le maximum de figurines par le bord opposé à la zone de déploiement.

Règles du scénario

Brumes

Les brumes présentes sur ce site mégalithique gênent la vision. Les lignes de vue sont limitées à 9 pas.

Innombrables

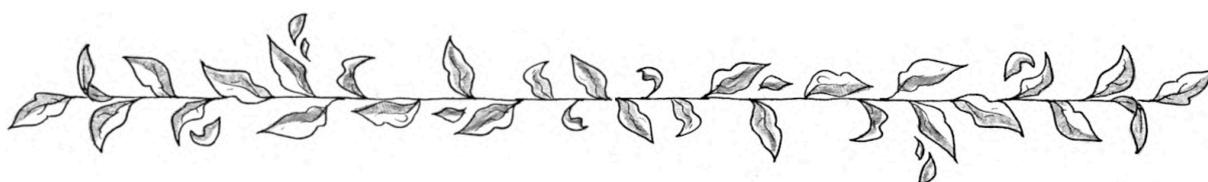
Pour chaque créature nocturne morte pendant ce round, lancez 1D8. Sur 4+, remettez en jeu la figurine avec un positionnement aléatoire.

Fin de partie

Vous arrivez finalement à semer ces horreurs. La nuit tombe, il vous faut regagner le village au plus vite pour soigner les blessés.

Les aventuriers survivants ont une dette envers vous, ils se joignent à votre bande.

Étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression.



Acte 3 : Embuscade à Bretelbourg

Le vol du sceptre avait été commandité par Herkval de Combes, un sorcier versé dans les arcanes obscurs qui pense pouvoir restaurer la puissance perdue de l'artefact. Herkval a engagé un groupe de mercenaires pour récupérer le bâton. Les soudards ont mis à sac le village et vous attendent de pied ferme. Un jeune villageois a cependant réussi à s'enfuir pour se cacher dans la forêt la plus proche. Il a alerté les Elfes autochtones qui ont décidé d'envoyer une troupe pour déloger les importuns.

Recrutement

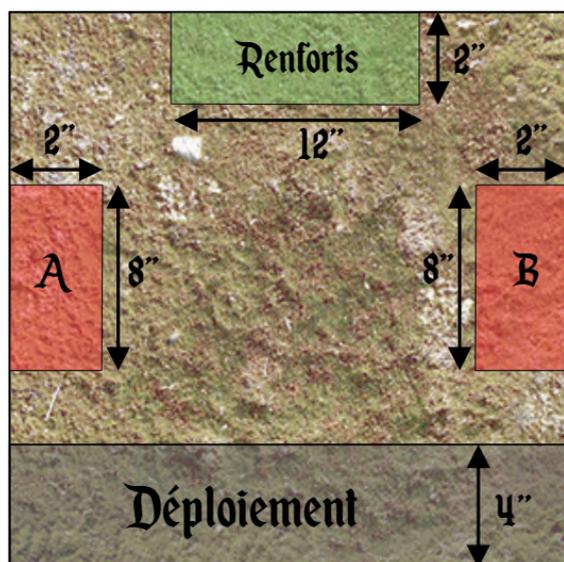
En plus de votre bande, constituez un groupe de renfort de 100 points d'Elfes dont 1 héros.

Ennemis

Une bande de "mercenaires" constituée de 250 points de Guerriers du Chaos.

Comportement : Chasseur.

Mise en place



Reconstituez l'entrée d'un village. Chargez la surface de jeu de divers décors : maisons, rivière, pont, murets, palissades, puits, fontaine, ... Disposez les attaquants en 2 groupes dans les zones A et B. Désignez une de vos figurines comme porteur du sceptre. Le groupe de renfort n'est pas déployé au début de la partie.

Conditions de victoire

Éliminez la bande de mercenaires.

Règles du scénario

Renforts

À la fin du second round, déployez le groupe de renfort dans la zone dédiée.

Sceptre

Le sceptre peut être transmis à une figurine au contact avant ou après un déplacement. Si le porteur est tué, placez un pion sceptre à son emplacement. Une figurine qui termine son mouvement au contact du pion sceptre peut le ramasser.

Fin de partie

Avant même que vous ayez pu remercier les Elfes pour leur interruption providentielle, ils se sont évaporés. Vous pouvez enfin regagner l'auberge pour un repos bien mérité. Mais sans le savoir, vous vous êtes fait un ennemi à ne pas ignorer. Herkval ne supporte pas la défaite et il a la rancune tenace.

Votre bande gagne 200 PO.

Étapes de campagne : Récupération, Progression, Solde Recrutement.

Acte 4 : Un village en flammes



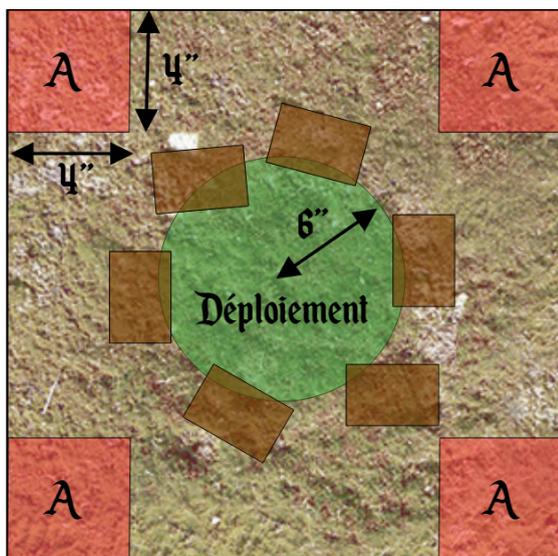
Peu après votre retour à Bregiron, vous avez été mandaté à La Croix-des-fiers, un village reculé au pied des montagnes de Zur-Dol. Vous devez y rencontrer un négociant en vin qui souhaite recourir à vos services. Il a besoin de sécuriser la route commerciale qui passe par ce village et prétend que la région est infestée de morts-vivants. Arrivé à l'auberge, votre commanditaire vous a fait faux bond et il est déjà tard. Vous devez donc remettre votre enquête au lendemain. Mais vous êtes réveillé au beau milieu de la nuit par des bruits suspects. Vous alertez vos hommes et sortez de l'auberge prêt à affronter la menace. Une troupe de gobelins encercle le village et s'apprête à y mettre le feu.

Ennemis

Une bande de "pillards" composée 175 points de Guerrier Gobelins dont 4 archers (figurines équipées d'arcs ou arcs courts).

Comportement : Affamé.

Mise en place



Constituez un village avec des maisons et diverses constructions. Disposez les pillards en 4 groupes équivalents dans les zones A. Ajoutez 4 marqueurs "Seau" dans la zone de déploiement.

Marqueurs à imprimer



Conditions de victoire

Vous devez détruire tous les pillards en évitant que les maisons ne soient brûlées. Vous perdez la partie si 3 maisons ou plus sont brûlées.

Règles du scénario

À la fin du tour, avant d'activer les créatures indépendantes, ajoutez un marqueur feu sur chaque maison qui en possède déjà un ou plus.

Les archers ne ciblent pas les FdJ mais les maisons. Lorsqu'un archer touche une maison au tir, mettez un marqueur Feu sur la maison. Une maison est brûlée et irrécupérable lorsqu'elle possède 3 marqueurs Feu.

Les marqueurs Seau peuvent être récupérés et transmis à une figurine au contact. Une figurine avec un Seau peut l'utiliser si elle se trouve à moins d'1 pas d'une maison en effectuant 1 action courte. Retirez le seau ainsi qu'un marqueur Feu sur la maison.

Fin de partie

Vous avez sauvé le village mais vous vous doutez que cette attaque vous était destinée. Le rendez-vous manqué n'était probablement qu'un piège tendu. Cependant vous n'allez pas en rester là et découvrir d'où venaient vos assaillants.

Les villageois se cotisent et vous offrent 30 PO pour votre sauvetage. Étapes de campagne : Récupération, Progression, Solde, Recrutement. Lors du recrutement, vous ne pouvez pas engager de figurines valant plus de 15 points car il n'y a dans ce village ni armurerie ni guerrier expérimenté.

Acte 5 : Le campement dans la mine

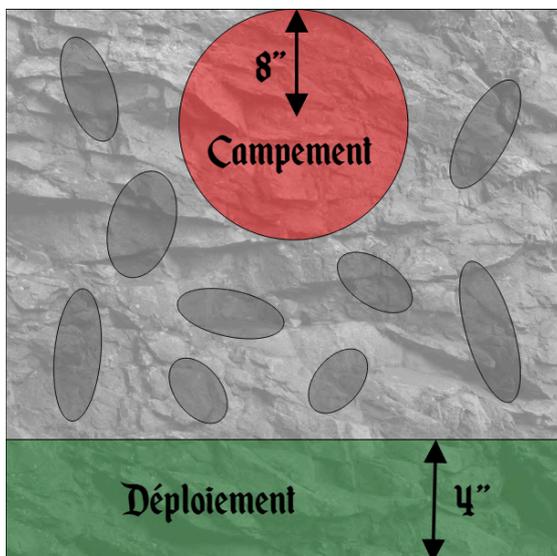
Les traces fraîches vous amènent à une mine abandonnée dans la chaîne de Zur-Dol. Vous pressentez encore un piège grossier mais vous entrez malgré tout sur vos gardes. Des cris et braillements reconnaissables vous informent que la mine est occupée par un campement goblin. Ils ne semblent pas nombreux. Vous pensez pouvoir profiter d'un effet de surprise pour les déstabiliser et mener un interrogatoire musclé.

Ennemis

Un groupe de "troglodytes" composé de 200 points de Gobelins. Ne sélectionnez ni Sorcier ni armes de Tir.

Comportement : Aveugle.

Mise en place



Le campement troglodyte s'étend sur une zone circulaire, de 8 pas de rayon, collée à un bord de table. Répartissez les ennemis de manière équilibrée dans le campement. Ajoutez des rochers et des murs sur la table pour représenter les galeries de la mine.

Conditions de victoire

Vous devez éliminer au moins la moitié des figurines ennemies. Après quoi les survivants se rendent.

Règles du scénario

La mine est sombre et vous ne portez pas de torche. Le seul éclairage vient du campement goblin. En dehors, la vision est limitée à 6 pas. La vision vers l'intérieur du campement n'est pas limitée. La compétence Vol est ignorée dans cette mine.

Fin de partie

Les troglodytes se rendent et vous renseignent dans un langage humain approximatif : Un sorcier s'est établi dans la région. C'est lui qui a missionné l'attaque du village.

Vous entendez alors une énorme détonation suivie d'un éboulement rocheux venant de l'entrée de la mine. Lorsque vous vous y rendez, vous constatez que l'issue est désormais condamnée.

Étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Solde Recrutement.

Pour le recrutement, utilisez la faction Gobelins, cela représente une poignée de troglodytes que vous engagez pour vous guider dans la mine.

Acte 6 : Enfermés dans un tombeau



Bloqués dans la mine, vous n'avez maintenant plus d'autre choix que de l'explorer en vous y enfonçant pour trouver une autre sortie. Après plusieurs heures de recherche dans les boyaux obscurs, vous parvenez dans une immense salle ouvragée dont l'architecture caractéristiquement naine témoigne de la nature des premiers occupants. Vous admirez ce vestige du passé à la lueur de vos torches lorsqu'une lourde herse tombe et bloque l'entrée par laquelle vous êtes arrivés. Vous vous dites que cette série de pièges devient lassante et indigne de votre instinct de chasseur lorsque des torches s'allument dans toute la salle. La lumière vous révèle l'étendue de l'édifice ainsi qu'une cohorte de morts-vivants en marche dans votre direction.

Ennemis

Herkval de Combes et une bande de "Gardiens du tombeau" composée de 200 points de Morts-Vivants.
Comportement : Affamé.

Herkval de Combes (Héros)

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
0	-	-	-	-	3+	-

Équipement : Bouclier de magie

Pouvoirs : Invocation de squelette

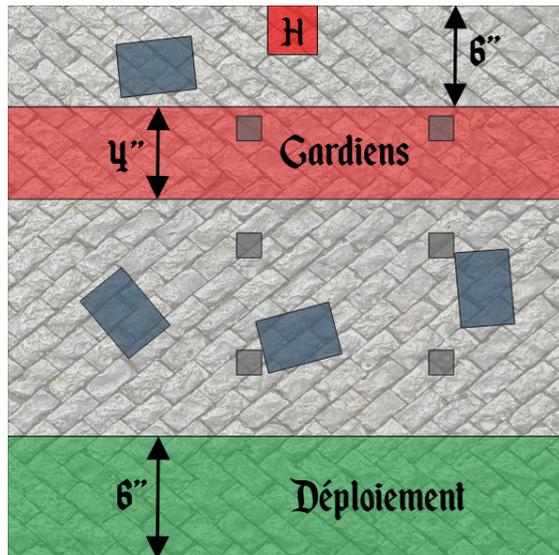
Invocation de squelette :

Enchantement (2), mettez en jeu un "squelette invoqué" à 6 pas de Herkval en direction du FdJ le plus proche.

Mise en place

Placez quelques statues, colonnes ou rochers pour représenter l'immense salle. Vous pouvez également utiliser des échafaudages ou cabanes car le lieu a été peuplé par divers habitants au cours des âges.

Disposez les Gardiens du tombeau de façon équilibrée afin de couvrir toute la largeur de leur zone.



H : Herkval

Conditions de victoire

Vous devez parvenir au contact de Herkval avec au moins une figurine.

Règles du scénario

Herkval possède un puissant bouclier de magie qui bloque automatiquement tous les tirs et les sorts qui le ciblent. Durant le tour des Créatures Indépendantes, il lance le sort Invocation de squelette.

Fin de partie

Lorsque vous pensiez atteindre Herkval, celui-ci lance un dernier sort et disparaît dans un nuage de fumée. Immédiatement, les derniers morts-vivants tombent au sol désarticulés. Vous poursuivez alors votre exploration dans l'ancienne forteresse naine puis parvenez à trouver une issue pour enfin sortir de la montagne et rentrer à Bregiron.

Étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Solde Recrutement.

Lors de l'exploration de la mine , vous trouvez en plus quelques pierres semi précieuses : ajouter 50 PO à votre butin.

Acte 7 : La vengeance de Darkham



Votre précédente aventure vous a laissé un goût amer. Vous faire piéger de la sorte et laisser échapper un ennemi malfaisant n'est pas dans votre habitude. Dorénavant vous allez jouer sur votre propre terrain : la chasse a commencé.

Votre enquête vous emmène à rencontrer Darkham le pirate. Il affirme savoir où se trouve Herkval mais ce renseignement a un prix et l'argent ne l'intéresse pas. Comme vous, il a une vengeance à assouvir et il requiert l'aide de votre compagnie. Il souhaite récupérer un grimoire qui lui a été dérobé par Tjolmar, un sorcier Nain du Chaos. Il vous apprend en outre que ce manuscrit traite de l'utilisation des portails Dysma et qu'il pourrait également vous être utile car le repaire de Herkal se trouve sur un autre monde. Voilà une proposition qui semble difficile à refuser.

Ennemis

Tjolmar le Corrupteur et une bande de "sbires" composée de 200 points de Nains du chaos.

Comportement : Gardien (Tour).

Tjolmar le Corrupteur (Héros)

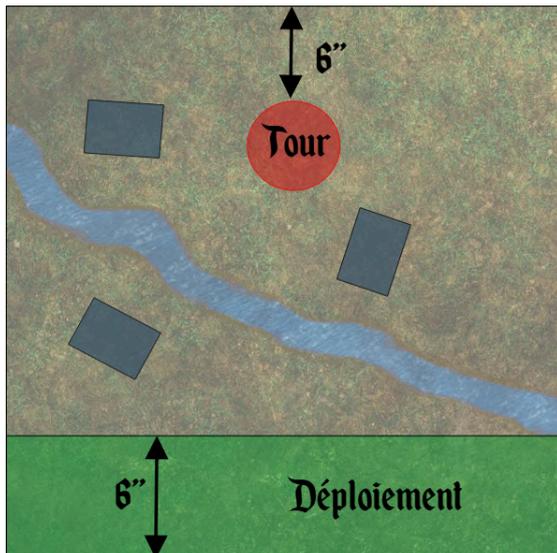
Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
4	5+	3+	5+	0	3+	2

Compétences : Insensible

Pouvoirs : [Feu] Immolation, Météores

Mise en place

Placez une tour, une rivière ainsi que 2 ou 3 habitations comme indiqué sur le schéma. Vous pouvez également agrémenter la table de collines, forêts et murets. Placez ensuite 3 figurines de sbires au centre de la table qui représentent les "sentinelles".



Conditions de victoire

Vous devez vaincre Tjolmar et ses sbires.

Règles du scénario

Le campement est en sommeil mais 3 sentinelles veillent. Si vous effectuez une attaque contre une sentinelle, jouez l'événement "Sonner l'alerte" à la fin du tour.

Evénement : Sonner l'alerte

Placez le reste des sbires répartis au contact des habitations et Tjolmar à la porte de la tour. Lorsque Tjolmar tire, utilisez le sort Immolation s'il est à portée, sinon utilisez Météores.

Fin de partie

Dans la tour du sorcier, vous trouvez le grimoire convoité ainsi qu'une bourse bien garnie. Vous notez le protocole arcano-alchimique nécessaire à l'activation du portail Dysma. Puis vous rapportez le manuscrit à Darkham. Celui-ci tient parole et vous révèle ce que vous attendiez. Herkval se trouve sur son monde natal : Aarneros. Sur ces terres, les forces du mal ont pris le pouvoir et les derniers vivants luttent continuellement contre les assauts de légions nécromantiques.

Ajoutez 50 PO à votre butin.

Étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Solde Recrutement.

Acte 8 : Le grand saut



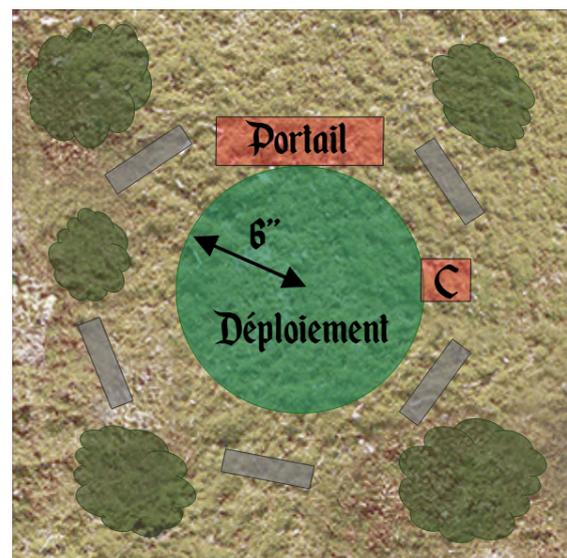
Un alchimiste de votre connaissance vous a offert la possibilité d'utiliser gracieusement son portail Dysma pour poursuivre votre quête. Il a été construit au cœur d'un paisible bosquet à quelques lieues de Bregiron. Vous entamez les préparatifs pour l'ouverture du portail lorsque des cris vous alarment. Vous êtes attaqués de toutes parts, il faut absolument terminer le rituel rapidement pour prendre la fuite.

Ennemis

Préparez une réserve de "Maraudeurs" composée de 12 guerriers, 6 spécialistes et 2 soutiens Guerriers du Chaos. **Comportement** : Chasseur.

Mise en place

Placez un portail Dysma et une console au contact de la zone de déploiement. Ajoutez des murets ou ruines offrant des protections aux défenseurs puis des forêts en périphérie pour symboliser la clairière.



Conditions de victoire

Vous devez activer le portail et y faire entrer vos figurines.

Règles du scénario

Le portail commence la partie en état inactif. Une fois par tour, une figurine au contact de la console peut réaliser une action de préparation (action longue) et ajouter un marqueur "préparation". A la fin du tour, si la console possède 3 marqueurs "préparation", le portail s'active. Lorsque le portail est actif, vos figurines peuvent le franchir et quitter le jeu en effectuant un mouvement à son contact.

Au début de chaque tour, lancez 3D8 pour déterminer quels sont les maraudeurs à mettre en jeu depuis la réserve.

1 à 4	3 guerriers
5 ou 6	2 spécialistes
7 ou 8	1 soutien

Pour chaque D8, placez la ou les figurines correspondantes selon la règle du placement aléatoire.

Les maraudeurs retirés du combat retournent en réserve. Ne placez pas en jeu plus de figurines d'un type que n'en compte la réserve.

Fin de partie

Vous entrez par le portail et échappez à cette horde de brutes. Il est fort probable que vous ayez quitté un danger pour en retrouver un pire encore. Le voyage est instantané mais vous donne une forte nausée. Vous avez atterri dans un endroit semi-désertique dont vous ne connaissez rien. Heureusement une cité est visible au loin. Dans l'immédiat, c'est votre seule piste pour poursuivre votre quête.

Étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Solde.

Acte 9 : Un territoire hostile

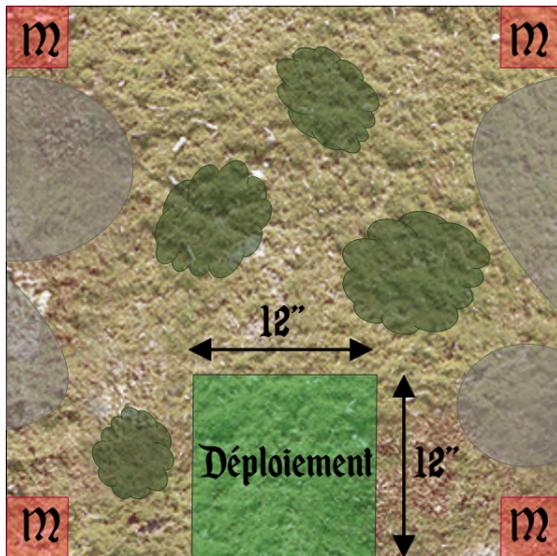
Vous traversez une vallée dans laquelle règne un silence inquiétant. Mais peu importe ce que vous inspire le lieu, il mène droit vers cette cité inconnue et vous n'avez pas de temps à perdre en détours incertains. Après une heure de marche, ce calme oppressant est troublé par des bruits dans la végétation alentour. Quelque chose s'approche mais vous ne savez pas d'où ça provient.

Ennemis

Une bande de "monstres" composés de 4 figurines de soutien (120 pts minimum) dans n'importe quelles factions.

Comportement : Affamé.

Mise en place



Disposez des collines et des zones de végétation pour symboliser la vallée. Placez ensuite un monstre à chaque angle de la table.

Conditions de victoire

La partie prend fin si toutes vos figurines vivantes ont atteint le bord de table opposé à la zone de déploiement.

Règles du scénario

Au début de chaque tour, remettez les monstres morts en jeu sur leurs coins de table respectifs.

Les figurines ayant infligé un minimum de 3 blessures aux monstres durant la partie, gagnent 1 XP supplémentaire lors de la phase de récupération.

Fin de partie

Vous quittez cette vallée en hâte car derrière, d'autres créatures s'approchent. Elles ont sûrement été attirées par le vacarme du combat. Heureusement, vous êtes maintenant proches de la mystérieuse cité. Vous forcez l'allure en espérant y trouver une auberge accueillante.

Étapes de campagne : Récupération, Progression, Solde, Recrutement.

Acte 10 : Assaut dans la crypte

La cité de Baneran est une ville fortifiée enclavée dans un royaume de mort dirigé par des dynasties nécromantiques. Dans ce dernier bastion de vie, chaque habitant est formé à la guerre. Ici, les attaques sont aussi imprévisibles que courantes. Vous y avez été bien accueilli mais au prix de votre participation à l'effort collectif : combattre et défendre la cité pour la survie de tous. Après quelques jours d'enquête vous avez réussi à trouver l'information qui vous permettra de terminer cette quête, vous savez où se trouve le repère de Herkval.

Ennemis

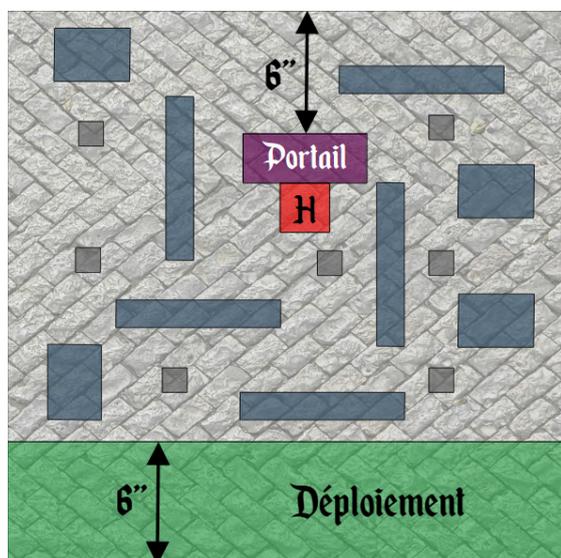
Herkval de Combes et une bande de "Sentinelles de la crypte" composée de 100 points de Morts-Vivants (Guerrier).

Herkval de Combes (Héros)

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

Pouvoirs : Lance d'os : Projectile magique, Portée 18 pas. Perforant (1), Venimeux.

Mise en place



Utilisez des murs et colonnes pour représenter les salles et couloirs de la crypte. Placez un portail à 6 pas d'un bord de table et Herkval à son contact.

Répartissez les sentinelles de manière équilibrée en dehors de la zone de déploiement .

Conditions de victoire

Vous devez tuer Herkval.

Règles du scénario

Herkval et les Sentinelles de la crypte utilisent le comportement Affamé. Herkval s'active toujours en dernier.

Les sentinelles d'Herkal sont piégées, elles explosent en mourant. Lorsque vous retirez une figurine mort-vivant du jeu, effectuez une attaque à 4+ Perforant (1) sur toutes les figurines à son contact.

Au début de chaque tour, ajoutez les Sentinelles de la crypte retirées du jeu au contact du portail.

Fin de campagne

Lorsque vous terrassez votre ennemi, les derniers morts-vivants tombent au sol, privés du lien magique qui les animait. Vous êtes fatigués par cette aventure mais vous avez débarrassé ce monde d'un personnage maléfisant. Vous allez pouvoir rentrer chez vous en empruntant son portail Dysma.

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 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.