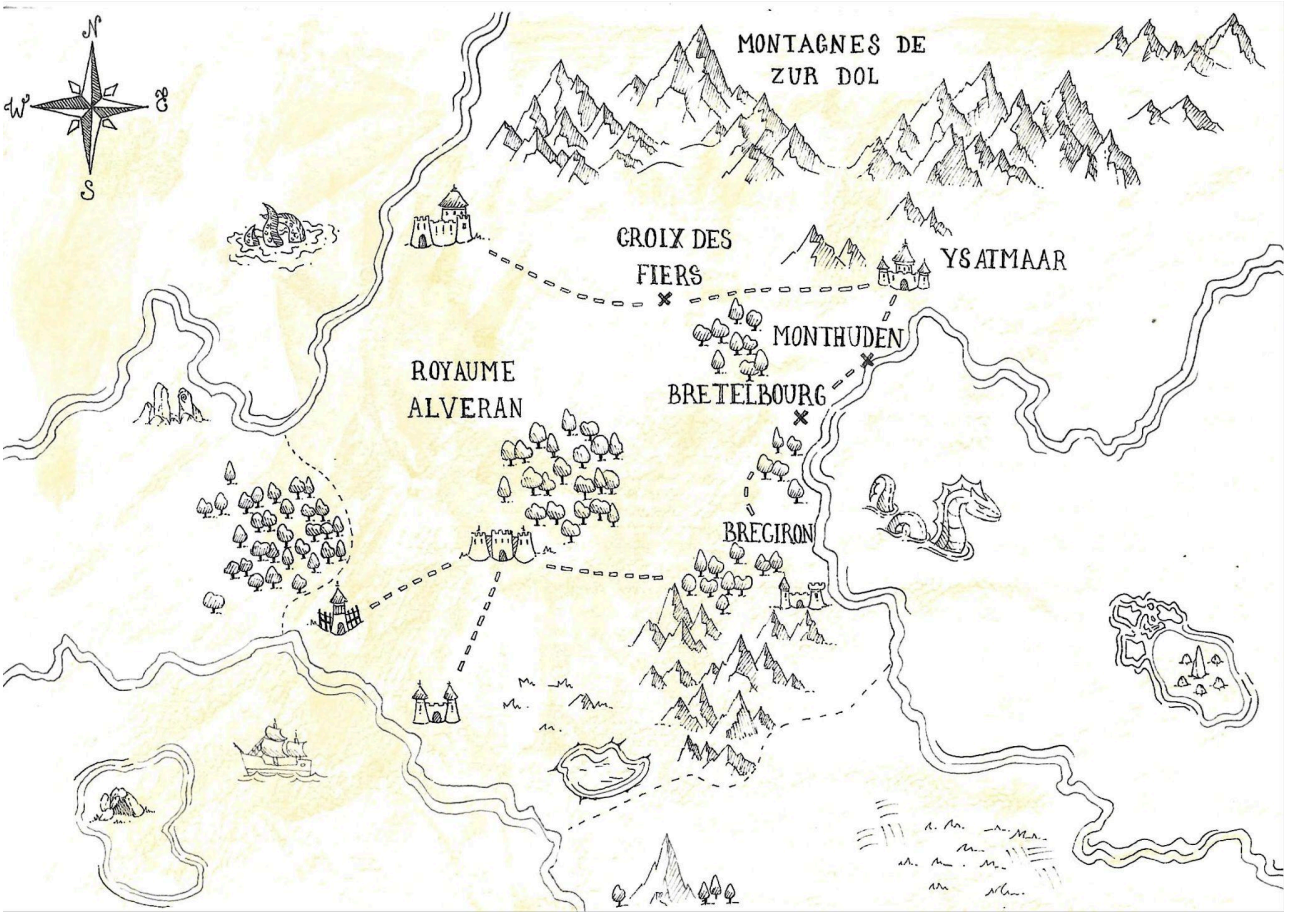
Dysma's Portal

Règles de campagne



Version : 1.13
Auteur : Guy-Arnold “Reldan” Nadler
Testeurs et relecteurs : Reldan, Nailec, Saranade, Mellal, Trisk-Hell, Nicos
Illustrations : Yumi_Ko
Site : dysmas-portal.fr
Crédits : icônes réalisés par Delapouite et Lorc ; CC-BY 3.0 ; game-icons.net

PROLOGUE **2**
RECRUTER VOTRE BANDE **3**
Votre bande 3
Butin 3
Wysiwyg 3
ENTRE LES PARTIES **3**
D88 3
EXPLORATION **3**
RÉCUPÉRATION **4**
PROGRESSION **5**
GESTION **5**
RECRUTEMENT **6**
LES LÉGENDES VIVANTES **7**
ARTEFACTS **12**
TERRAINS SPÉCIAUX **13**
POSITION ET DIRECTION ALÉATOIRE **14**
ACTIVATION DES CRÉATURES INDÉPENDANTES **15**
Affamé 15
Gardien 15
Aveugle 15
Chasseur 15
CONSTRUIRE UNE CAMPAGNE **17**
CAMPAGNE SOLO : LE SCEPTRE D'INGRIMM **17**
Acte 1 : Sur la piste du voleur 19
Acte 2 : Perdus dans la brume 20
Acte 3 : Embuscade à Bretelbourg 21
Acte 4 : Un village en flammes 22
Acte 5 : Le campement dans la mine 23
Acte 6 : Enfermés dans un tombeau 24
Acte 7 : La vengeance de Darkham 25
Acte 8 : Le grand saut 26
Acte 9 : Un territoire hostile 26
Acte 10 : Assaut dans la crypte 27
EPILOGUE **29**
ANNEXE : PIONS **29**
TABLEAUX **30**
Tableau d'exploration 30
Tableau de récupération 35
Tableau de progression 36

Ce livre est un supplément pour le jeu Dysma's Portal, il est nécessaire d'avoir lu au préalable le livre des règles (noté LdR par la suite) pour l'utiliser.

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.

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.

RECRUTER VOTRE BANDE

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
- Gestion
- 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 d'exploration : lancez un D88 et consultez le tableau d'exploration.

Notez que les objets trouvés lors de l'exploration peuvent être attribués à n'importe quelle figurine de votre bande. De plus, ces trouvailles n'ont pas de coût en point et n'augmentent donc pas la valeur de votre bande.

> 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.



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 identifier les figurines concernées. Pour chaque figurine, effectuez un jet de Récupération: lancez un D88 et consultez le tableau de récupération.

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 (plus les éventuels modificateurs obtenus durant la phase de Récupération). Vérifiez alors si ce gain lui permet d'atteindre un seuil de progression. Voici les valeurs d'XP à atteindre pour déclencher une 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 alors un jet de Progression : lancez 1D8 et consultez le tableau de progression.

Cas particuliers

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

Lorsqu'une figurine atteint le seuil 30 XP, elle quitte votre bande car elle devient une Légende vivante (cf. Légendes Vivantes). Retirez la de votre bande mais prenez soin de conserver son profil. Vous ou un autre joueur de la campagne pourra la recruter comme les autres Légendes vivantes (cf Recrutement). Sa valeur de solde (cf. Gestion) est égale à sa valeur en point.

> Exemple : *A l'issue de la partie, Sarah effectue la progression de son guerrier Vermine. Il avait 3 XP et en gagne 2. Avec maintenant 5 XP, il a franchi un seuil de progression (4 XP). Sarah effectue un jet de progression (D8) et obtient 3. Elle peut donc choisir d'améliorer la valeur de Tir ou d'Esprit de cette figurine.*

GESTION

Gains

Chaque partie vous permet d'ajouter une somme de pièces d'or à votre butin. Cela représente la prime promise par votre commanditaire ou encore les ressources récupérées durant la mission.

A moins que le montant ne soit déterminé par le scénario, votre gain s'élève à 10 PO par point de victoire obtenus durant la partie.

Dépenses

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

Dépensez :

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

Faillite

Si vous ne pouvez pas payer la solde complète de votre bande, votre butin passe à 0. 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

Combattants réguliers

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 des légendes vivantes car elles n'ont pas de valeur en points.

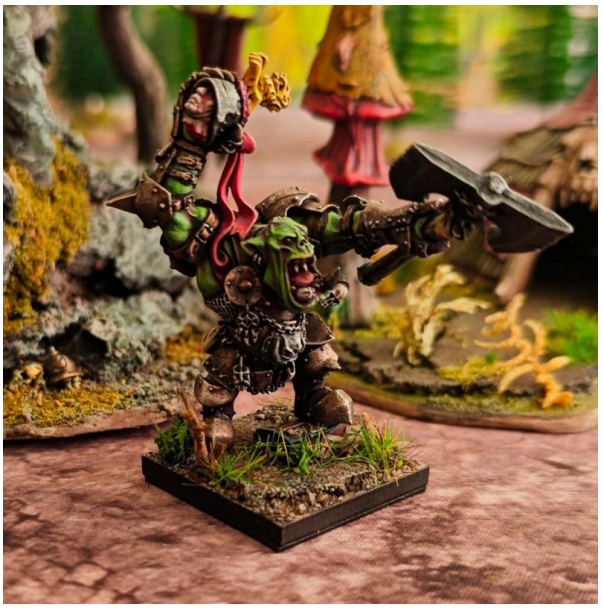
> Exemple : Après la partie, Bruno dispose de 9 figurines dans sa bande pour une valeur de 162 points. Et il a 56 PO dans son butin après l'étape de Gestion. Il peut dépenser jusqu'à 38 PO (200 - 162) lors de la phase de recrutement pour équiper ses combattants ou en ajouter de nouveaux.

Mercenaire et Légendes vivantes

Lors de la phase d'Exploration, vous pouvez réserver une figurine au recrutement. Cette figurine peut maintenant tenter de recruter un Mercenaire ou une Légende vivante. Lancez un D8, le recrutement est possible sur 5+. En cas d'échec, vous devez patienter, votre figurine ne trouve personne à recruter pour le moment.

Mercenaire
Un mercenaire est une figurine d'une faction différente de celle de votre bande. Si votre recrutement est une réussite, choisissez une figurine de n'importe quelle faction et ajoutez-la à votre bande en payant le coût comme pour les autres figurines.

Légende Vivante
Si votre recrutement est une réussite, vous pouvez ajouter à votre bande une figurine de 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 leurs 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 l'étape de Gestion, 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 traîtrise 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 : 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 : 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 reste toujours opérationnel pour la partie suivante.
Mots-clés : Orque, Mort-vivant
Solde : 10 PO



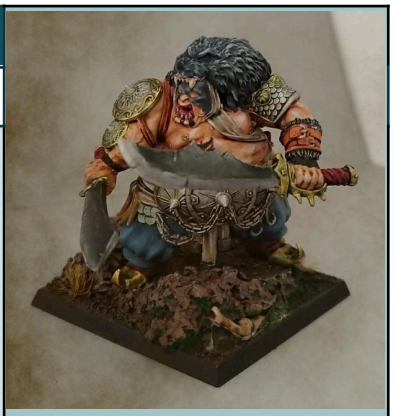
Peinture : Mellal

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
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.
Option : remplacez le bouclier par une épée, une hache ou un second marteau.
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.
Pouvoirs : [Foi] Éblouissement, Exorcisme, Soin
Mots-clés : Chevalier, Clergé, Sorcier
Solde : 18 PO

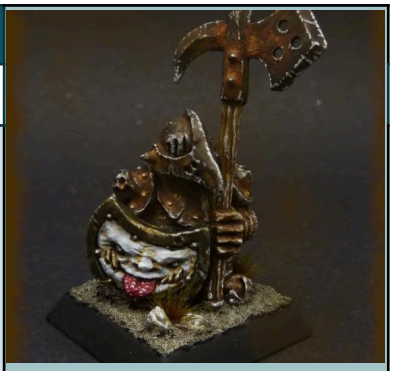


Kolgok

Lorsqu'il est tombé dans une fosse de fange luminescente, 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 : Gobelin
Solde : 6 PO



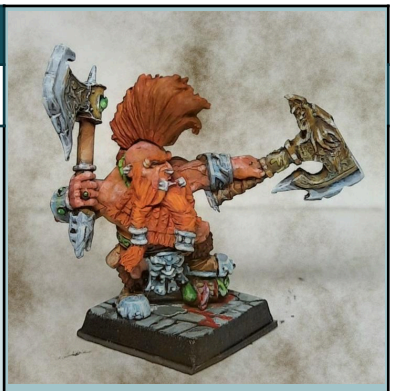
Peinture : Sceptik

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 : Véloce, Immunité (Effrayant), Insensible
Capacités : Cri de guerre [1PC]
Cri de guerre [1PC] : Type : Réaction, Effet : Korgan gagne la compétence Aura (Duelliste) 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

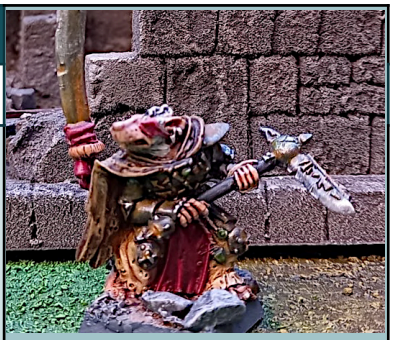
Équipement : Louche (Marteau), Marmite (Bouclier), Armure légère.
Compétences : Furtif, Eclaireur
Comme à la maison : Après chaque partie, si Migosh est indemne, vous pouvez ajouter +1 sur tous les jets de Récupération.
Mots-clés : Halfelin
Solde : 10 PO

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 : Vicieux, Frénétique
Accro à la Malepierre: Avant d'activer Qhral lancez 1D8. Sur 4+, Qhral devient Véloce jusqu'à la fin du tour, sinon il est Fatigué.
Mots-clés : Vermine
Solde : 15 PO



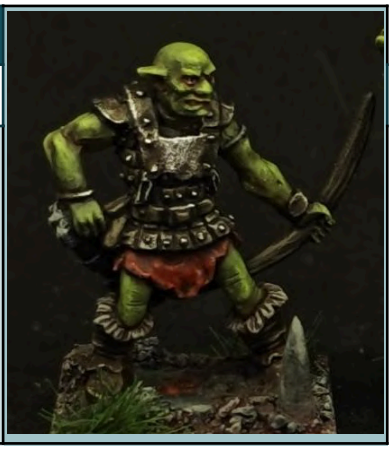
Peinture : Bigby Wolf

Zrud

Zrud est un hobgobelin qui semble beaucoup plus intelligent que la moyenne. Il est en outre animé de sentiments ordinairement absents chez ses congénères comme la compassion et les remords. C'est sûrement pour cela qu'il a décidé de quitter son clan pour devenir mercenaire. Ses compagnons d'aventures apprécient ses talents d'archers et ses connaissances médicinales.

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

Équipement : Arc, Armure légère
Compétences : Expert (1) [Tir]
Capacités : Tiens bon ! [0PC]
Tiens bon ! [0PC]: Type : Action courte. Cible : 1 figurine amie au contact. Effet : Retirer 1 blessure à la figurine.
Mots-clés : Hobgobelin
Solde : 14 PO



ARTEFACTS

Cette liste d'artefacts complète la liste déjà existante dans le livre de règles. Ces artefacts ne peuvent être récupérés qu'à l'étape d'Exploration (cf Exploration).

- **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 passe en état 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'enchanteresse** : Expert (1) [Défense], Immunité (Maléfice)
- **Casque d'Ogotaï** : Sens aiguisé
- **Cor de la terreur** : Aura (Endurant, Effrayant (1))
- **Cristal de vaillance** : Impassible
- **Croix d'Osiarus** : Lorsque la figurine doit être retirée du Combat, retirez lui 2 blessures et détruisez la croix d'Osiarus. La figurine reste alors en jeu si la quantité de blessure n'excède pas sa valeur de Santé.
- **Diadème royal** : Entraves
- **Épée du juste** : Expert (1) [Combat], Bénie
- **Epée vampire** : Expert (1), Vampire
- **Étendard du Dieu du Sang** : Stratège (1), Aura (Soif de sang)
- **Fiole incendiaire** : [usage unique] Portée 12 pas, Explosion, Enflammé
- **Globe-poison** : [usage unique] Portée 12 pas, Explosion. Si le Tir effectue au moins une touche, 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, lors de l'étape de Progression] La figurine gagne 1 XP supplémentaire
- **Onguent de soin** : [usage unique] Utilisez le à la place d'effectuer un jet de Récupération : la figurine est indemne.
- **Parchemin Souffle de Glace** : [usage unique] Portée 12 pas, Explosion, Perforant(2)
- **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

TERRAINS SPÉCIAUX

Voici quelques idées de terrains particuliers. Vous pouvez les utiliser pour des parties standards ou lors de la création des scénarios de votre campagne.

Fontaine de jouvence
Une figurine au contact de la fontaine peut effectuer l'action spéciale "Boire à la fontaine". Boire à la fontaine (action courte) : retirez 1 blessure à la figurine.

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). Pour le bon déroulement de la partie, soyez raisonnable sur la puissance et la quantité des figurines générées. Affronter 3 dragons par tour pourrait écourter drastiquement votre espérance de vie.



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



Lieu sacré
Il peut s'agir d'un temple, d'une église, d'un cairn,... Les figurines Morts-vivant et Démon ne peuvent pas pénétrer dans ce décor et doivent le contourner. Elles ne peuvent pas non plus passer au dessus avec la compétence Vol.

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



Pentacle d'anti-magie
Les sortilèges 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
Cela peut concerner un champ de ronces ou de cactus, une zone hérissée de pieux,... Une figurine qui se déplace ou qui est poussée dans ce décor subit 1 attaque du terrain à 5+ (LdR p.16).

Terrain mortel
Une rivière de lave ou une fosse habitée par une entité démoniaque... 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 4 ou moins, il ne se passe rien. Sur 5+, la figurine subit 1 attaque du terrain à 4+ avec Perforant (1) (LdR p.16). Après cette attaque, le piège est désactivé, le décor n'a donc plus d'effet pour le reste de la partie.

POSITION ET DIRECTION ALÉATOIRE

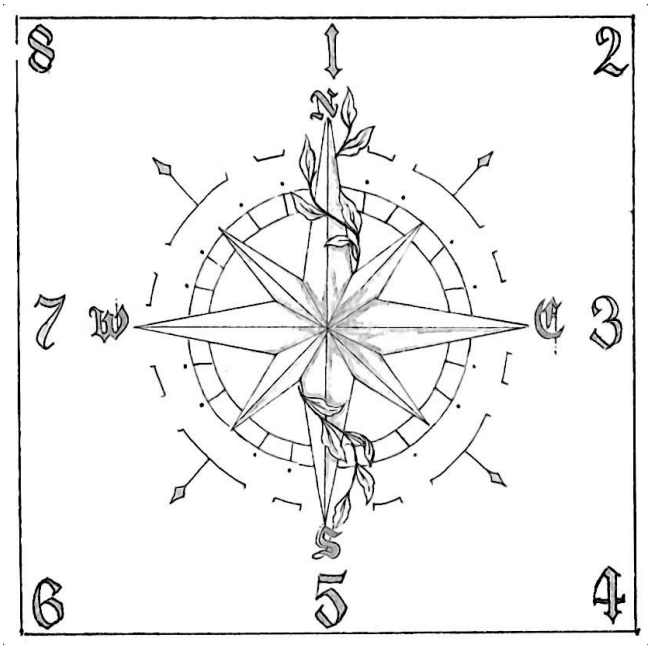
Certains scénarios nécessitent de positionner ou déplacer des éléments de manière aléatoire : des objectifs de mission, des créatures indépendantes...

Position aléatoire

Pour effectuer le positionnement aléatoire d'un élément dans la zone de jeu, lancez un D8. Placez ensuite l'élément sur un bord de table conformément au diagramme ci-dessous et à la valeur du dé. S'il s'agit d'une figurine, orientez-la vers le centre de la table.

Direction aléatoire

Pour effectuer le déplacement aléatoire d'une figurine, vous pouvez utiliser un dé directionnel (avec des flèches) si vous en possédez un. Sinon lancez un D8 et utilisez également le diagramme. La figurine se déplace alors dans la direction du point indiqué par le dé.



ACTIVATION DES CRÉATURES INDÉPENDANTES

Les créatures indépendantes (appelées "CI") sont des figurines neutres qui ne sont pas contrôlées par les joueurs. N'importe quel joueur peut donc les activer et effectuer leurs jets de dés. 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. On appelle "FdJ" les figurines contrôlées par les joueurs, c'est-à-dire toutes celles qui ne sont pas des créatures indépendantes.

Une CI au comportement Affamé ou Gardien s'active à la fin du tour.
Une CI Aveugle ou Chasseur agit en réaction aux actions des joueurs puis passe en état Activé. Terminez toujours l'activation de la figurine courante avant d'activer une créature indépendante.

Affamé

Condition	Action
Au contact d'une FdJ	Effectuez une action de Combat contre la FdJ.
Voit une FdJ	Effectuez une Charge ou une Course vers la FdJ visible la plus proche
Sinon	Effectuez une marche dans une direction aléatoire.

Gardien

Une CI gardien possède toujours un ou plusieurs trésors déterminés par le scénario : un décor, une autre créature indépendante, des pions objectifs,...

Condition	Action
Au contact d'une FdJ	Effectuez une action de Combat contre la FdJ.
Une FdJ est à moins de 6 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.

Aveugle

Une CI aveugle réagit aux sons donc aux actions bruyantes effectuées par les FdJ. Activez la CI si une FdJ à moins de 12 pas a effectué une action parmi : Course, Combat, Magie, Tir.

Condition	Action
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 CI n'a pas été activée, elle effectue une Marche dans une direction aléatoire.

Chasseur

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

Condition	Action
Au contact d'une FdJ	Effectuez une action de Combat contre la FdJ.
Sinon	Effectuez la première action possible parmi : - Marche et Tir sur la FdJ - Charge - Course vers la FdJ

A la fin du tour, si la CI n'a pas été activée, elle effectue une Marche vers la FdJ la plus proche puis un Tir si c'est possible.

Situations particulières

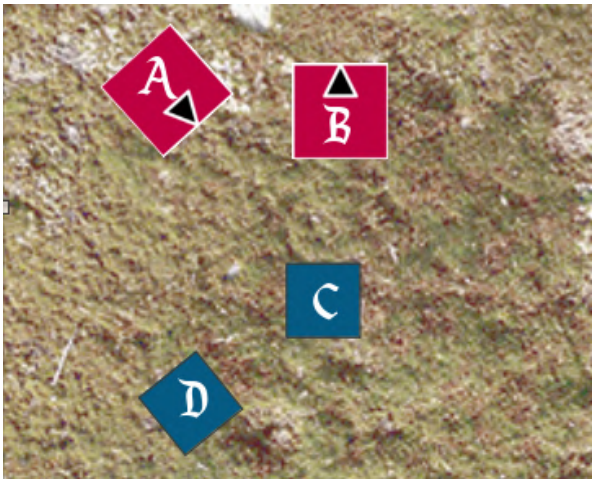
Combat
Une CI qui subit une action de Combat réalise systématiquement une Riposte (LdR p. 18) sauf si sa Défense est supérieure à son Combat. Si une CI est en mesure d'effectuer une Consolidation (LdR p. 19), elle se dirige vers la FdJ en vue la plus proche.

Capacités
Si la CI possède une capacité applicable lors de son activation, lancez 1D8. Sur 6+, appliquez la capacité sans tenir compte des points de commandement. Sinon, ignorez la capacité.

En feu
Une CI En feu n'effectue pas l'action "Éteindre le feu". Elle subit donc systématiquement une blessure après son activation.

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

Exemple :



A et B sont des CI, D et C sont des FdJ. Si D et C sont des cibles pour A et B, A choisit C qui est la plus proche. Pour B, les FdJ sont dans son dos, elles ne sont donc pas visibles. Le besoin de visibilité dépend du comportement de B. Les comportement Gardien et Aveugle ne requièrent pas des lignes de vue alors que Affamé et Chasseur les utilisent.



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, ce qui ne l'empêche pas de jouer comme les autres.

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 thèmes de votre campagne peuvent donc être aussi épiques que variés :

- La colonisation d'un nouveau monde
- La résistance à une invasion venue d'un monde cauchemardesque
- 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

Après l'écriture de la trame narrative, vous devez collecter ou créer des scénarios pour compléter votre histoire. Vous pouvez vous aider du générateur de scénarios (LdR p.31) pour la gestion des 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 et mineure. Ainsi vous pouvez déterminer que la séquence des scénarios ne soit pas linéaire mais dépende du résultat des joueurs. Vous pouvez également créer des scénarios asymétriques et utiliser le résultat d'une partie afin d'y déterminer le rôle de chaque joueur.

Voici un exemple pour une partie en 12 PV :

Score du perdant	Victoire du gagnant
moins de 6 PV	Victoire majeure
de 6 à 10 PV	Victoire mineure
plus de 10 PV	Egalité

Résultat au scénario 1	Scénario suivant
Victoire majeure	Scénario 3 : attaquant
Victoire mineure	Scénario 2 avec malus
Egalité	Scénario 2
Défaite mineure	Scénario 2 avec bonus
Défaite majeure	Scénario 3 : défenseur

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...

Partager

Si vous créez des scénarios ou des campagnes, pensez à les partager : reldan@g-fig.fr. Ce travail pourra être mis à disposition de la communauté sur le site ou même faire l'objet d'un supplément collaboratif.

CAMPAGNE SOLO : LE SCEPTRE D'INGRIMM

Cette campagne solo en 10 actes utilise les règles de campagne présentes dans ce livre. Elle met en scène une bande d'aventuriers qui tente de déjouer l'avènement d'un puissant nécromancien. Vous allez donc utiliser la règle des créatures indépendantes pour jouer les ennemis. Vous pouvez également choisir de jouer cette campagne en coopératif en divisant la bande en deux. Ou bien en opposition, un joueur joue la bande d'aventuriers, l'autre lui oppose les ennemis de manière standard (sans utiliser la règle des créatures indépendantes).

Matériel nécessaire

Vous avez besoin de figurines qui représentent votre bande de mercenaires ainsi que des 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.

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 leur compétences sont moins adaptées aux règles des créatures indépendantes.



Incipit

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.

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 enceinte. Vous percevez des plaintes lugubres qui se mêlent aux bourrasques de vents.

Recrutement

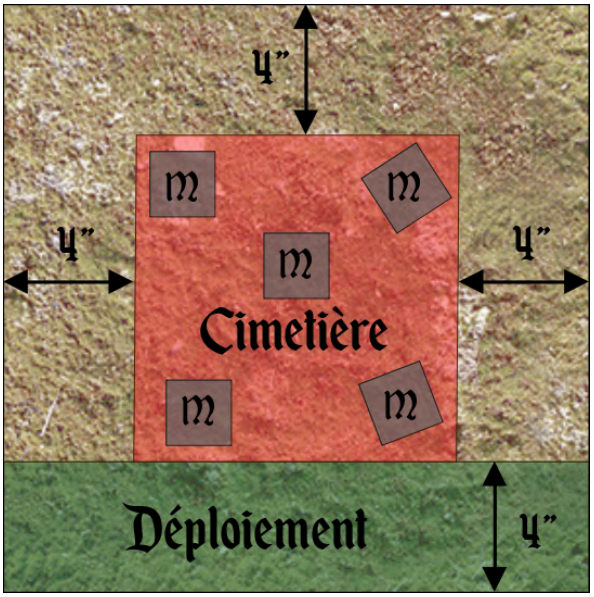
Constituez une bande de 120 points de mercenaires avec la faction de votre choix.



Ennemis

Composez "les esprits" avec 180 points de Morts-Vivants.
Comportement : Affamé.
Il vous faut également une figurine pour représenter le voleur.

Mise en place



Placez un cimetière au centre de la table. Identifiez 5 décors comme étant des "mausolées" espacés de 5 pas minimum. 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 au contact d'un mausolée peut le fouiller (action courte). Marquez le décor comme étant fouillé (cf. Annexe : pions). 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.

Voleur						
Mv	**Co**	**Ti**	**De**	**Ar**	**Es**	**Sa**
5	4+	5+	4+	1	5+	2
Equipement : 2 épées **Compétences** : Enchaînement **Comportement** : Affamé.						

Fin de partie

Il semble que le voleur se soit fait piéger en entrant dans ce cimetière. Réveiller une cohorte de spectres n'était sûrement pas dans ses intentions. Mais votre travail ici est terminé, 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. Voilà une récompense facilement gagnée ! Vous devez d'abord regagner Bertelbourg pour y passer la nuit.

Effectuez les 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.

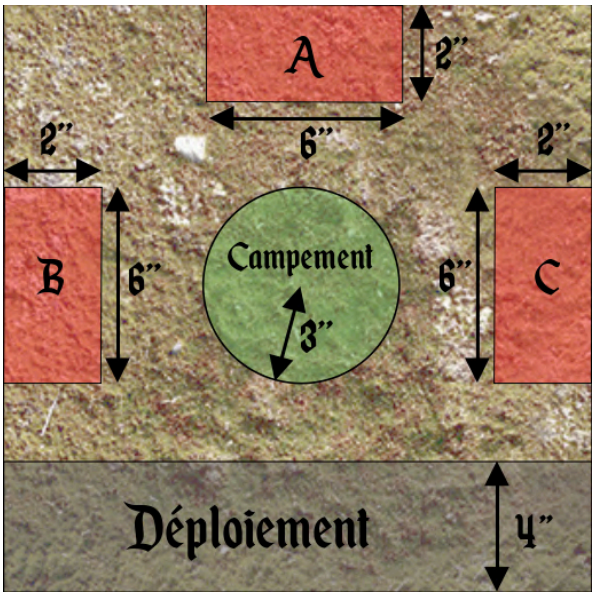
Recrutement

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

Ennemis

Composez un groupe de "créatures nocturnes" avec 100 points de Cauchemars.
Comportement : Aveugle.

Mise en place



Chargez la surface de jeu de pierres dressées. Répartissez les créatures nocturnes de manière équilibrée entre les 3 zones : A, B et C. Placez les aventuriers dans la zone de campement.

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 tour, lancez 1D8. Sur 4+, remettez en jeu la figurine dans une position aléatoire.

Fin de partie

Vous arrivez finalement à semer ces horribles créatures. 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.
Effectuez les 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 cet 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.

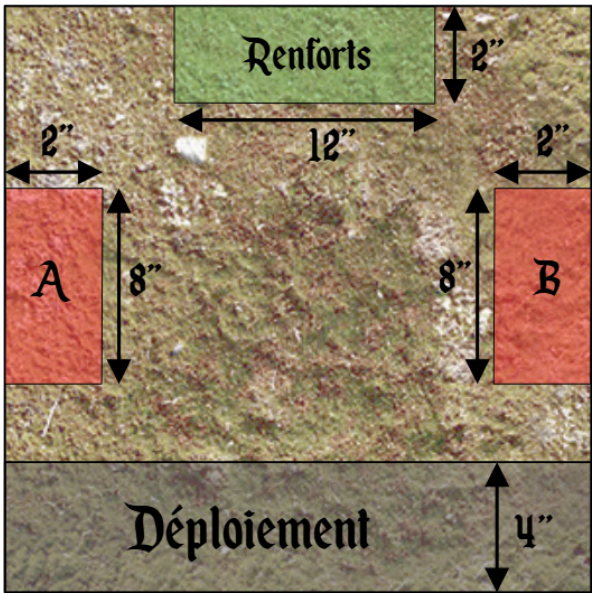
Ennemis

Composez une bande de "mercenaires" avec 250 points de Guerriers du Chaos.
Comportement : Chasseur.

Conditions de victoire

Eliminez la bande de mercenaires sans perdre le sceptre.

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 mercenaires en 2 groupes dans les zones A et B. Désignez une de vos figurines comme porteur du sceptre et assignez lui un pion pour le représenter (cf. Annexe : pions). Le groupe de renfort (les elfes) n'est pas déployé au début de la partie.



Règles du scénario

Renforts
A la fin du second tour, 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 le pion sceptre à son emplacement. Une figurine qui termine une action au contact du pion le ramasse automatiquement. Si un mercenaire le possède, il tente systématiquement de quitter la table par le bord le plus proche.

Fin de partie

Avant même que vous ayez remercié 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.
Effectuez les étapes de campagne : Récupération, Progression, Gestion, Recrutement.

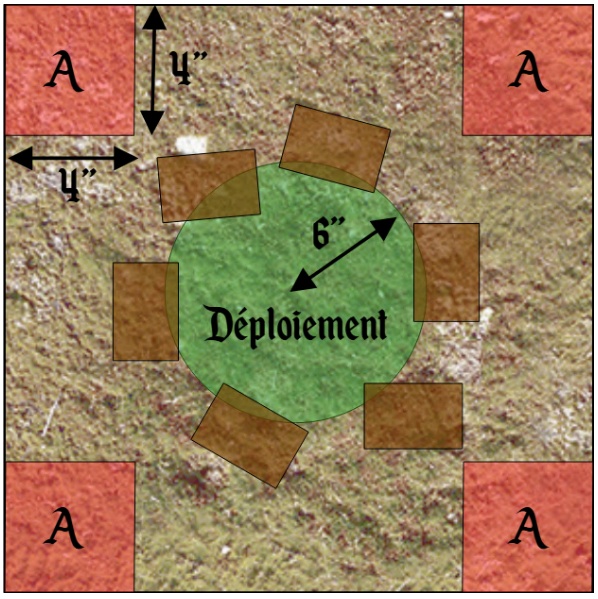
Acte 4 : Un village en flammes

Peu après votre retour à Bregiron, vous avez été mandaté par Amanlis 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 vers Ysatmaar et prétend que la région est infestée de morts-vivants. Arrivé à l'auberge du village, 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

Composez une bande de "pillards" avec 175 points de 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 pions "Seau" dans la zone de déploiement (cf. Annexe : pions).



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

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

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

Seaux
Les pions 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 pion Feu sur la maison.

Fin de partie

Lorsque les derniers gobelins prennent la fuite, les villageois se mobilisent pour éteindre toute trace de feu. Vous avez sauvé le village mais vous savez 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.

Effectuez les étapes de campagne : Récupération, Progression, Gestion, 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

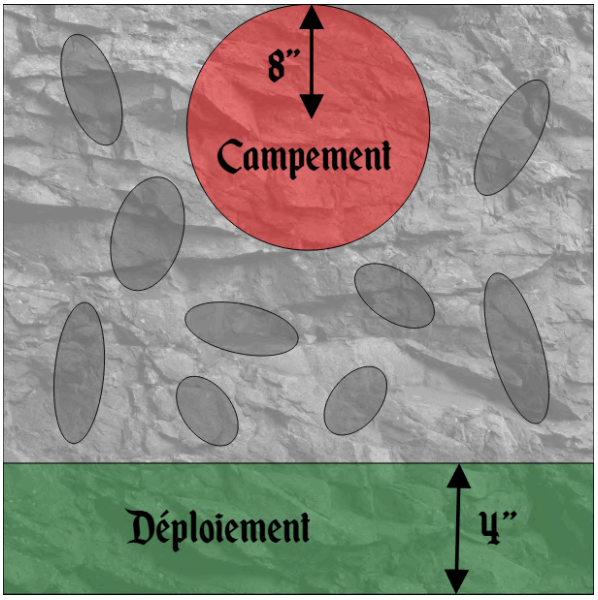


Les traces fraîches laissées par les gobelins incendiaires vous amènent à une mine abandonnée dans la chaîne de Zur-Dol. Vous pressentez encore un piège grossier mais vous entrez malgré tout sur vos gardes. Des cris et braillements reconnaissables vous informent que la mine est occupée par un campement gobelin. Ils ne semblent pas nombreux. Vous pensez pouvoir profiter d'un effet de surprise pour les déstabiliser et mener un interrogatoire musclé. Vous devez démasquer le responsable de l'attaque de La Croix-des-fiers.

Ennemis

Composez un groupe de "troglodytes" avec 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 gobelin. 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.
Soudain, vous entendez une énorme détonation suivie d'un éboulement rocheux. En vous rendant à l'entrée de la mine, vous constatez que l'issue est désormais condamnée. Vous voilà enfermés dans cette mine tout comme les gobelins qui ont été dupés par ce fourbe sorcier.

Effectuez les étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Gestion 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

Composez une bande de "Gardiens du tombeau" avec 200 points de Morts-Vivants et ajoutez une figurine de nécromancien pour représenter Herkval de Combes.
Comportement : Affamé.

Herkval de Combes (Héros)						
Mv	**Co**	**Ti**	**De**	**Ar**	**Es**	**Sa**
0	-	-	-	-	3+	-
Équipement : Bouclier de magie **Pouvoir** : 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.

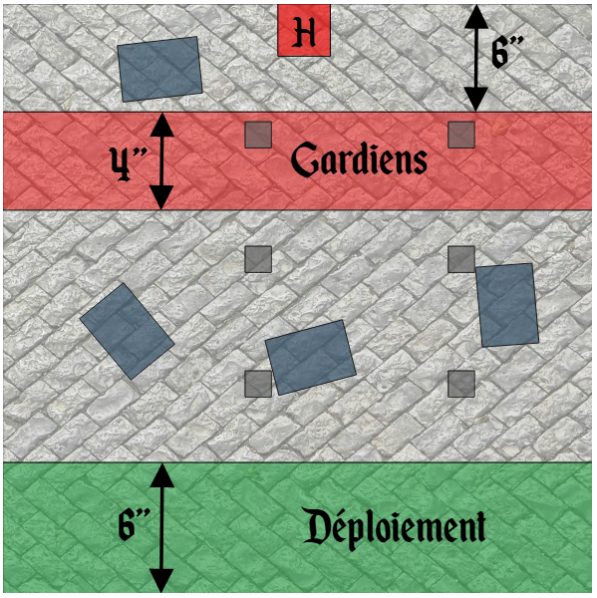
Squelette invoqué (Guerrier)						
Mv	**Co**	**Ti**	**De**	**Ar**	**Es**	**Sa**
4	6+	6+	6+	0	5+	1
Équipement : Bouclier, épée **Compétences** : Effrayant (1) **Mot-clefs** : Mort-vivant						

Conditions de victoire

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

Mise en place

Placez quelques statues, colonnes ou rochers pour représenter l'immense salle. Vous pouvez également utiliser des échafaudages ou des huttes 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 surface de leur zone.



H : Herkval

Règles du scénario

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

Fin de partie

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

Effectuez les étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Gestion, 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 à votre manière : 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.

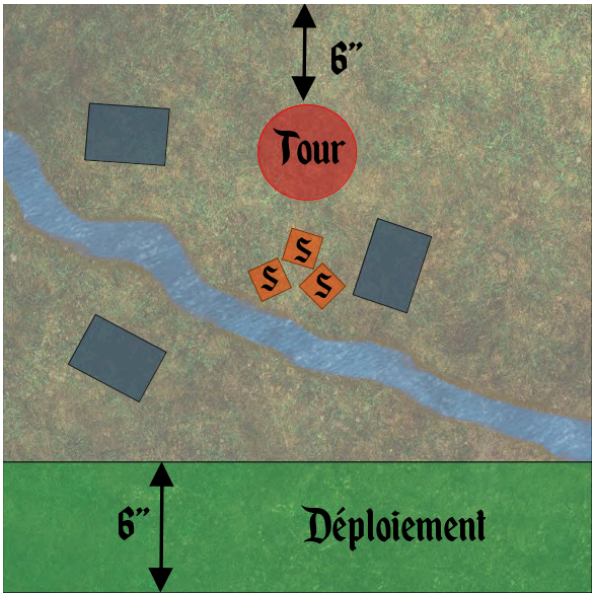
Ennemis

Composez une bande de "sbires" avec 200 points de Nains du chaos et ajoutez une figurine de sorcier pour représenter Tjolmar le Corrupteur.
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						

Immolation : Maléfice. Portée 12 pas. La figurine ciblée est En Feu et reçoit 1 blessure.
Météores : Projectile magique, Portée 30 pas, Explosion, Perforant (1).

Mise en place



S : sbires

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 en les répartissant au contact des habitations et placez Tjolmar à la porte de la tour. Lorsque Tjolmar tire, il utilise le sortilège Immolation s'il est à portée, sinon il lance le sortilège 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. Là-bas, 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.
Effectuez les étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Gestion, 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 pour pouvoir prendre la fuite.

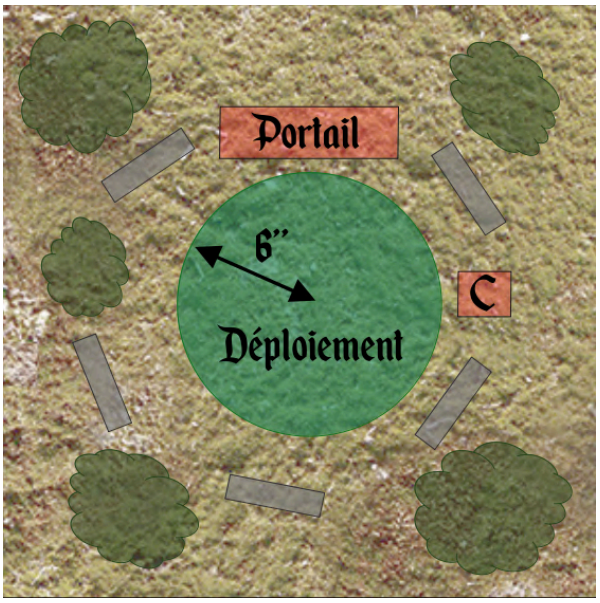
Ennemis

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 à proximité de la zone de déploiement. Ajoutez quelques murets ou ruines puis des zones de forêt en périphérie pour symboliser une clairière.



C : console

Conditions de victoire

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

Règles du scénario

Le portail
Au début de la partie, le portail est 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 pion "préparation" (cf. Annexe : pions). A la fin du tour, si la console possède 3 pions "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.

Les maraudeurs
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 dans une position aléatoire. Les maraudeurs retirés du combat retournent en réserve. Ne placez pas plus de créatures indépendantes en jeu 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.

Effectuez les étapes de campagne : Exploration, Récupération, Progression, Gestion.

Acte 9 : Un territoire hostile

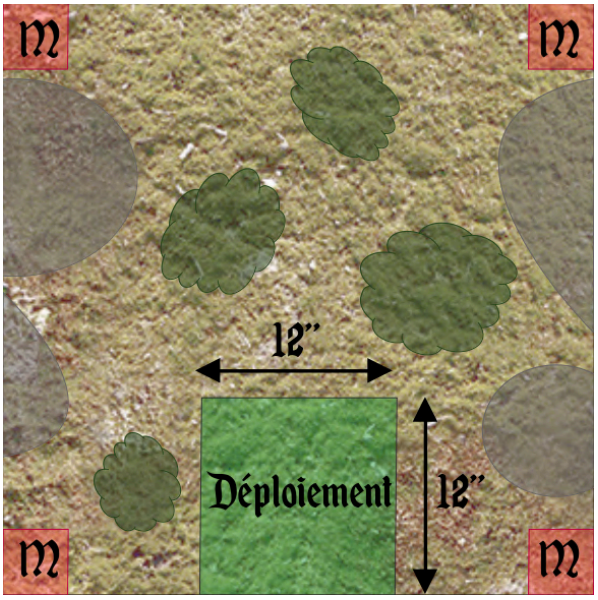


Vous traversez une vallée dans laquelle règne un silence inquiétant. Mais peu importe ce que vous inspire le lieu, il mène droit vers cette cité inconnue et vous n'avez pas de temps à perdre en détours incertains. Après une heure de marche, ce calme oppressant est troublé par des bruits dans la végétation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

Ennemis

Composez une bande de "monstres" avec 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

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

Héroïsme
Les figurines ayant infligées 3 blessures ou plus 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.

Effectuez les étapes de campagne : Récupération, Progression, Gestion, Recrutement.

Acte 10 : Assaut dans la crypte



Sur Aarneros, des dynasties nécromantiques ont pris le pouvoir et imposent leur suprématie sur toutes les créatures vivantes. Dans ce royaume où règne la mort, la cité de Baneran est une ville fortifiée enclavée, un des derniers bastion de vie. Ici chaque habitant est formé à la guerre. Et 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 de recherche vous avez cependant réussi à trouver l'information qui vous permettra de terminer cette quête. Vous savez où se trouve la crypte dans laquelle se cache Herkval.

Ennemis

Composez une bande de "Sentinelles de la crypte" avec 100 points de Morts-Vivants (Guerrier) et ajoutez une figurine de nécromancien pour représenter Herkval de Combes.
Comportement : Affamé.

Herkval de Combes (Héros)						
Mv	**Co**	**Ti**	**De**	**Ar**	**Es**	**Sa**
3	4+	3+	4+	2	3+	3
Pouvoir : Lance d'os **Lance d'os** : Projectile magique, Portée 18 pas, Perforant (1), Venimeux.						

Conditions de victoire

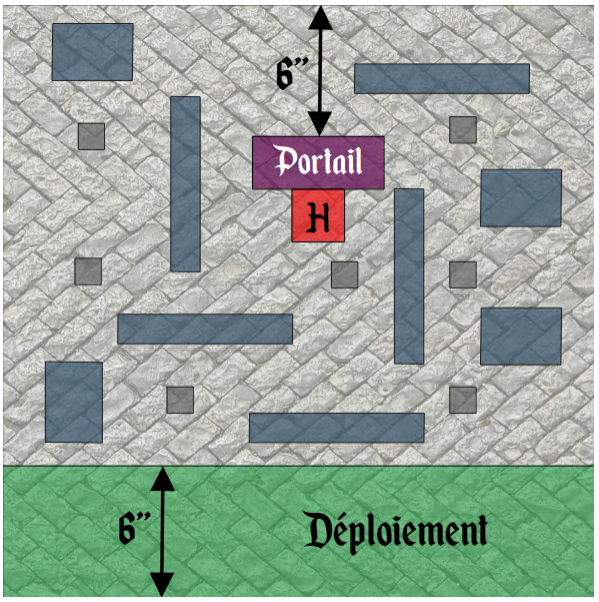
Vous devez tuer Herkval.

Règles du scénario

Herkval s'active toujours après ses Sentinelles. Ces dernières sont toutes piégées, elles explosent en mourant. Lorsque vous en retirez une 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.

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.

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 malfaisant. Vous allez pouvoir rentrer chez vous en empruntant le portail Dysma présent dans la crypte.

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 de 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 missioné 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.

ANNEXE : PIONS

Acte 1 : pions "fouillé"



Acte 3 : pion "sceptre"



Acte 4 : pions "seau" et "feu"





Acte 8 : pions "préparation"



TABLEAUX

Tableau d'exploration

11 - La botte : Nichée au fond d'une vieille botte, vous trouvez une pierre précieuse d'une valeur de 10 PO.
12 - 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.
13 - 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.
14 - Le laboratoire : Vos recherches vous amènent dans un ancien laboratoire d'alchimie. 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 - Le monstre errant : Votre groupe de recherche doit affronter une créature qui n'a pas aimé être dérangée. Durant le combat, un membre du groupe est blessé. Une figurine du groupe de recherche doit effectuer un jet de Récupération comme si elle avait été tuée durant la partie.
16 - Le scorpion : Durant vos recherches, un membre de l'expédition se fait piquer par un scorpion. La figurine doit effectuer un jet de Défense. Si elle n'effectue aucune réussite, elle succombe au venin et vous devez la retirer de votre bande. Dans le cas contraire, la figurine s'endurcit et gagne la compétence Immunité (Venimeux).
17 - 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.
18 - 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.
21 - Le carrosse : Vous fouillez les restes d'un carrosse en miettes et trouvez une étrange amulette. Il s'agit d'une Croix d'Osiarus.
22 - Les frusques : En fouillant un donjon en ruines, vous trouvez un Globe-poison sous de vieilles défroques.
23 - La cabane : Vous trouvez une Fiole incendiaire cachée sous le plancher d'une vieille masure.
24 - Le livre abandonné : Vous trouvez un Parchemin Souffle de Glace entre les pages d'un vieux livre de cuisine.
25 - Le duel : Vous assistez à un combat épique entre deux chevaliers de renom. Dans la bataille, l'un d'eux perd une arme magnifique : une épée antique sertie de rubis. Vous la ramassez discrètement et laissez les héros à leurs occupations. Il s'agit d'une Épée-vampire.

26 - 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.
27 - 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 : 1 - Épée 2 - Lance 3 - Hallebarde 4 - Bouclier 5 - Armure légère 6 - Arc 7 - Arbalète 8 - Arquebuse
28 - L'elfe au coeur brisé : Un elfe ivre et repentant vous offre sa bouteille de vin. Vous obtenez une bouteille de Vin elfique.
31 - L'halfelin accablé : Un halfelin pleurniche sur un rocher. Vous écoutez son histoire et cela lui remonte le moral. Pour vous remercier, il vous offre une part de Lembas qu'il a acheté à des elfes.
32 - Le voilier échoué : Vous trouvez un navire échoué 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.
33 - 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).
34 - 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.
35 - 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.
36 - 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).
37 - L'armurerie naine : Vous êtes accueilli dans une forteresse naine et visitez son armurerie. Vous pouvez acheter une Armure en gromril pour 15 PO.
38 - L'armurerie elfique : De passage dans une cité elfique, vous visitez son armurerie. Vous pouvez acheter une Armure en mithril pour 15 PO.
41 - 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.
42 - 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.

43 - L'autel de la Luxure : Vous interrompez une cérémonie dépravée face à un autel sur lequel une femme nue pratique des actes obsènes. Sacrifiez une figurine de votre groupe de recherche, à moins qu'elle ait la compétence Vicieux.
44 - L'autel de la Gourmandise : Vous interrompez une orgie répugnante face à un autel qui regorge de victuailles. Vous devez offrir toutes les rations que vous portez aux adeptes affamés. Dépensez 5 PO pour en acheter d'autres.
45 - L'autel de l'Orgueil : Vous interrompez une cérémonie grotesque face à un gigantesque miroir. Les adeptes vous laissent partir après quelques flatteries.
46 - 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.
47 - 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.
48 - 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.
51 - 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.
52 - 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.
53 - Les écuries : Vous visitez les écuries d'Erolingas. Vous pouvez équiper gratuitement une figurine de votre bande avec une monture présente parmi ses options.
54 - 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).
55 - 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 sortilège de son domaine de magie.
56 - 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.
57 - L'elfe mort : Vous trouvez un arc de très bonne facture sur le cadavre d'un archer elfe. Vous obtenez un Arc composite elfique.
58 - La crypte : Vous trouvez l'Armure de Bronze légendaire sur un piédestal au fond d'une crypte.
61 - Le piège à loup : Une figurine de votre groupe se fait piéger à la cheville et perd 1 en Mouvement.
62 - 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'Ogotaï.
63 - 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.

64 - 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).
65 - 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).
66 - 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.
67 - 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.
68 - 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.
71 - Le champ de bataille : Une inquiétante bannière rouge flotte au milieu d'un ancien champ de bataille. Vous vous emparez de l'Étendard du Dieu du Sang.
72 - La carte : Vous trouvez une vieille carte dans une masure 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 - La sorcière : 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 chacun.
74 - Le dragon : 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.
75 - Les ruines : 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.
76 - Le cimetière : En traversant un cimetière, vous apercevez un magnifique bouclier sur une stèle. Il émet une lueur bleutée rassurante. Vous obtenez le Bouclier de l'enchanteresse.
77 - Le colporteur : 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 : 1-4 : De la verroterie sans intérêt. 5-8 : Un Talisman de vitalité.
78 - L'école de magie : Vous arrivez devant une immense école de magie près de laquelle se trouve une boutique qui vend des articles intéressants. Vous pouvez acheter un objet parmi : Couronne du sorcier (10 PO), Bâton de Mage (15 PO), Baguette de puissance (20 PO), Familier (5 PO).
81 - Le campement : Attirés 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. Conscients qu'il n'en a plus besoin, vous fouillez dans les affaires du malheureux et récupérez un Livre de cuisine Halfelin.

82 - La baignade : 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.

83 - L'elfe solitaire : Un aventurier elfe ayant perdu ses compagnons lors d'un combat contre des hommes-lézards souhaite se débarrasser de son équipement superflu. Vous pouvez lui acheter : 1 Arc de glace (10 PO), 1 Cape de dissimulation (10 PO).

84 - Le marché : 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.

85 - Les catacombes : Vous explorez des catacombes et trouvez une amulette parmi les débris d'une jarre antique. Vous obtenez une Amulette de vie.

86 - Le gouffre : 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 :
1-4 : Votre compagnon n'est jamais revenu. Retirer 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 PO à votre butin.

87 - Le vagabond : 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.

88 - Le géant : 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 de votre bande.

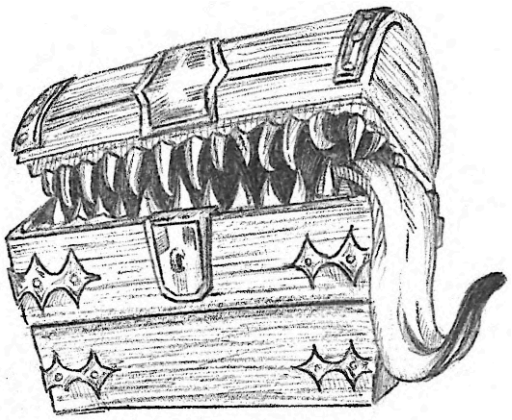


Tableau de récupération

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	**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.
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, elle gagne 1 XP supplémentaire lors de la phase de progression. 8 : Votre figurine a racheté sa liberté après quelques combats gagnés, elle gagne 2 XP supplémentaires lors de la phase de progression.
48	**Sur le marché aux esclaves** : Payez 10 PO pour récupérer votre figurine, sinon elle finira ses jours dans une mine ou sur une galère. Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas payer, retirez la figurine de votre bande.
51 à 83	**Indemne :** La figurine guérit sans subir aucune conséquence.
84	**Endurci :** La figurine gagne définitivement 1 en Santé.
85	**Aguerri :** La figurine gagne définitivement 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 Immunité (Effrayant) si elle ne l'avait pas déjà.
88	**Ça m'apprendra :** La figurine gagne 1 XP supplémentaire lors de la phase de progression.

Tableau de progression

1	+1 en Mouvement
2	+1 en Combat
3	Choisissez : +1 en Tir ou en Esprit
4	Lancez un second D8 : 1 à 4 : +1 en Défense 5 à 8 : +1 en Santé
5	**Compétence de Mouvement :** Choisissez une compétence parmi : Agile, Eclaireur, Furtif, Insaisissable, Vicieux.
6	**Compétence de Combat :** Choisissez : • Une compétence parmi : Contre-attaque, Coup puissant, Duelliste, Enchaînement, Maître (Combat), Perforant (1) • Retirez une compétence pour acquérir Souffrance (1) ou Compagnon
7	**Compétence de Tir ou d'Esprit :** Choisissez : • 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	**Compétence de résistance :** Choisissez : • Une compétence parmi : Acharné, Défenseur, Endurant, Impassible, Insensible • Retirez une compétence pour acquérir Régénération