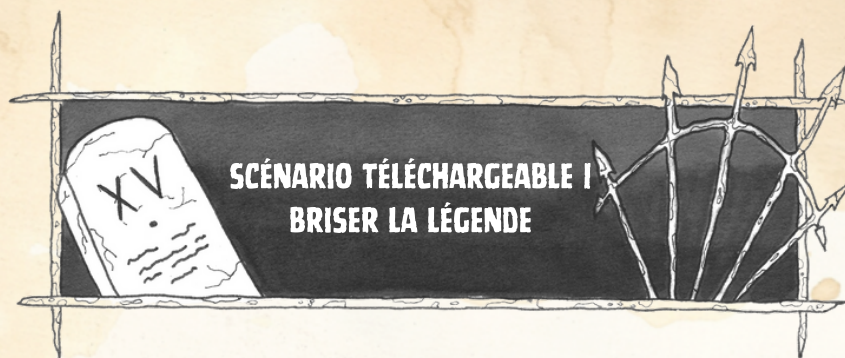




Certains racontent des histoires à dormir debout, d'autres des fables irrévérencieuses, il y en a même qui inventent leur propre histoire épique. Et il y a les conteurs de légende, de celles basées sur des faits avérés et obscurs.

Antor avait consigné les mots de ses précepteurs pendant toute sa jeunesse, ces vieux fous racontaient des histoires à dormir debout, mais elles le fascinaient. Une en particulier, à tel point qu'il était obsédé par l'idée de connaître la vérité, si l'histoire relevait du mythe, ou du monde tangible.

L'histoire portait sur un roi qui avait régné il y avait longtemps, depuis disparu des récits de Morneterre. Le roi était un souverain arrivé sur le trône bien trop jeune, à la mort de son père. Il n'était qu'un jeune homme quand le destin l'a poussé dans cette voie, alors qu'il en avait choisi une autre bien plus sombre. En effet, du fait de son rang, il avait eu vent de pratiques cabalistiques qui promettaient bien plus que la gloire à ses adeptes, et une richesse allant au-delà du simple argent et du vulgaire or. Ces pouvoirs ne quittaient plus son esprit, et sa quête le mena à rencontrer un vieillard, dévoué aux puissances qui régissaient un monde alors inconnu à la cour de ce pays. Mais alors que le vieil homme l'emmenait de plus en plus loin dans leurs pratiques occultes, le jeune homme dû retourner à la cour, pour y assurer son règne. Le vieil homme l'accompagna tel un mentor, toujours tapis dans son ombre.

Beaucoup de rumeurs inquiétantes entouraient le vieil homme, la majorité du peuple n'en avait que faire, mais les villageois qui croisaient sa route ne pouvaient oublier son regard vitreux, comme si celui qui voyait à travers ses yeux n'avait pas sa place dans ce corps. Il eut alors la réputation d'un dément possédé par des forces terribles, et on le voyait comme une perversion de plus dont Morneterre n'avait pas besoin. Un soir, un vieil homme interrompit ce qui semblait être un rituel dont la portée lui échappait. Il se retrouva nez à nez avec le roi et le vieux dément, devant ce qui semblait être un puits naturel, le roi était de dos et jetait une épée et son fourreau dans l'eau, qui se mit à frémir au contact de l'arme. Heureusement, aucun des deux occultistes ne l'avait remarqué, mais la rumeur qu'il fit circuler le soir même, lui coûta la vie. Sans pour autant tuer la rumeur.

Antor savait, de par son éducation, que de sombres pouvoirs existaient, et que les pratiquants de tels horreurs étaient traqués. Aussi, il voulait se rendre à l'endroit mentionné dans ses histoires, et constater de ses yeux la véracité, ou non, de la légende. Il rassembla l'or qu'il possédait, se rendit dans la taverne la plus proche et enrôla une compagnie d'aventuriers prêts à risquer leur vie pour leur du premier curieux venu.



Conditions de victoire

Vous remportez le scénario si vous réussissez à vaincre le vieux roi et son conseiller.

Conditions de défaite

Le scénario est un échec si Antor tombe au combat, ou que votre compagnie entière est vaincu.

La petite boutique de l'aventurier

La petite boutique de l'aventurier n'a pas de franchise dans les lieux abandonnés.



Règles spéciales



Épée magique

Le vieux roi manie une épée empreinte d'une puissance magique qui vous est inconnu. Chaque blessure infligée par cette épée fait perdre 2 PV à sa victime. De plus, un aventurier blessé par cette épée ne peut pas riposter à cette attaque, et ce même si elle a explicitement choisi de riposter et de ne pas se mettre en garde.

Bretteur chevronné

Le vieux roi est expérimenté et a affronté des périls toute sa vie. Aussi, il attaquera 3 fois à chaque tour s'il en a la possibilité. Le vieux roi privilégiera toujours la confrontation directe, il essaiera toujours de Charger la cible la plus proche lors de son activation.

Vieux couard

Le conseiller du roi est un vieux mage, puissant mais pas chevronné. Il se tiendra toujours le plus éloigné possible des membres de votre compagnie, tout en restant à portée pour utiliser ses pouvoirs. S'il est sur une case adjacente à un membre de votre compagnie à son activation, il cherchera toujours à s'en éloigner le plus possible, par tous les moyens. Aussi, il utilisera toujours ses pouvoirs sur la cible la plus proche de lui, il ne cherchera jamais à attaquer au corps à corps.

Maléfice persistant

Les réanimés sont des créatures invoquées par le conseiller du roi, elles ont un caractère magique de par leur nature. Tout membre de votre compagnie qui subirait une blessure par un réanimé souffrirait de leur maléfice persistant pour le reste du scénario. Ce maléfice ôte 1 point de mouvement à sa victime. Le malus de ce maléfice n'est pas cumulable, le personnage n'en souffre qu'une fois.

Récompense

Pour ce scénario, votre compagnie est missionnée par un tiers, aussi il y a une récompense à la clé si vous êtes victorieux. Vous remportez 50 pièces d'or si vous remplissez les conditions de victoire du scénario.



Table des rencontres

Résultat sur un D20	Type d'opposant généré
1 - 2	Aucun opposant
3 - 6	1 réanimé avec arme à distance
7 - 11	2 réanimé avec arme de corps à corps
12 - 16	1 chevalier aberrant
17 - 18	1 réanimé avec arme à deux mains et 1 chevalier aberrant
19 +	1 réanimé avec arme à distance et 1 chevalier aberrant

Les personnages et opposants

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Réanimé	4	10	9	3	0

Règles spéciales : Maléfice persistant, Mort

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Chevalier aberrant	5	14	-	5	0

Règles spéciales : Mort

Équipement : Hallebarde, Armure Lourde

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Le conseiller du roi	4	8	-	10	1

Règles spéciales : Maître des lieux, Vieux couard

Sortilège connu : Magie du sang - Cristallisation sanguine

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Le vieux roi	5	16	-	18	3

Règles spéciales : Maître des lieux, Épée magique, Bretteur chevronné

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Antor	4	8	-	7	0

Règles spéciales : -

Sortilège connu : Forces telluriques - Projection, Invocation - Golem obstiné

