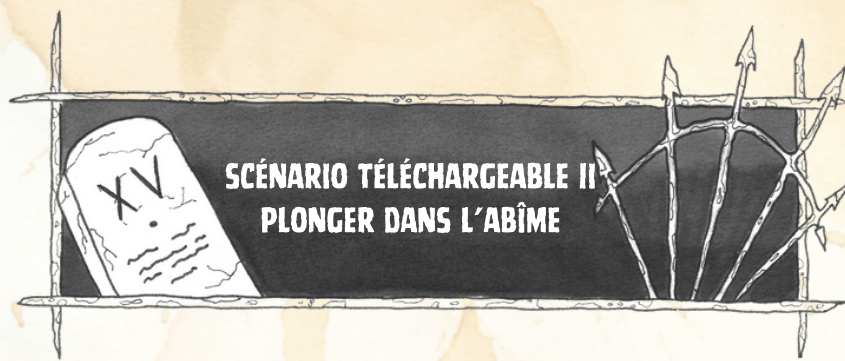




Il est des nuits plus sombres que les autres, de celles où il ne fait pas bon s'accorder une balade nocturne. Les habitants de Disette, un petit hameau de Morneterre, l'ont appris à leur dépend.

Une lueur s'était manifestée dans le ciel, non loin de Disette, au-dessus d'une clairière qui bordait les terres pâturées des paysans du coin. Elle était apparue dans un flash verdâtre, et s'élevait dans les cieux tel un faisceau menaçant, mais curieusement attirant.

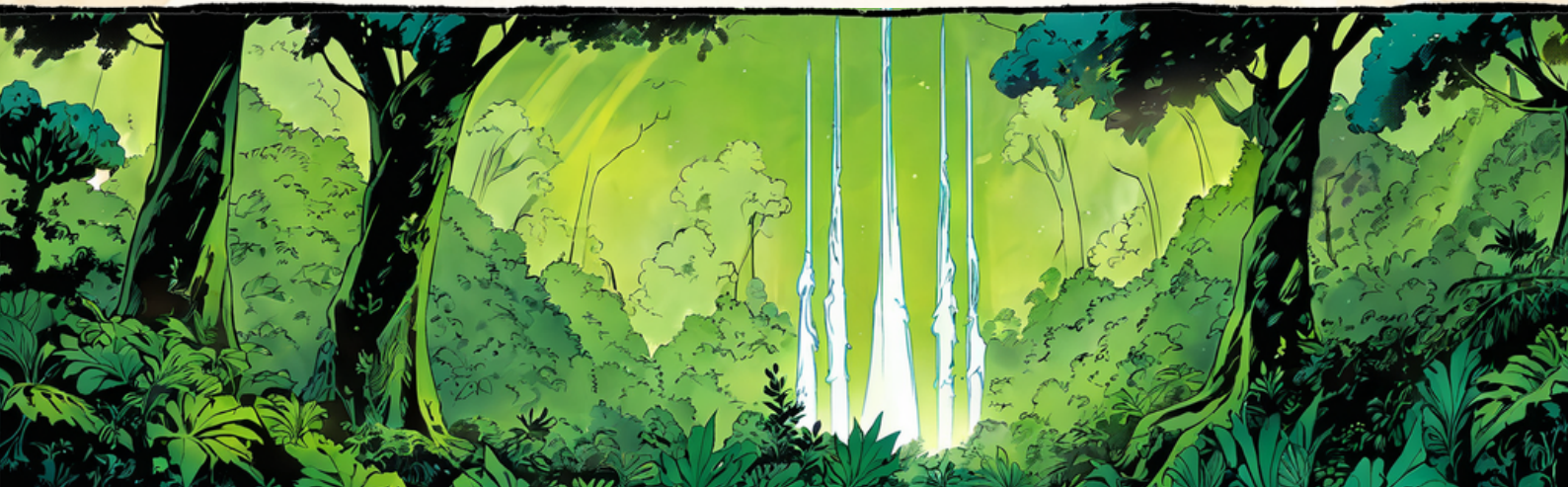
Le premier à sortir de sa demeure fut Tamith, une guérisseuse. Ses yeux se plongeaient dans le faisceau lumineux et elle n'arrivait pas à en détourner le regard. Les habitants sortirent un à un, tous subjugués par l'apparition. Il n'y avait plus que les jeunes enfants et les vieillards qui dormaient, et un conseil extraordinaire fut improvisé dans le froid de la nuit.

D'aucuns voulaient laisser cette affaire à ceux que ça regardait. Après tout, ils avaient déjà bien assez à faire avec leurs tâches quotidiennes. Mais la majorité exprima le souhait, et même le besoin, d'en savoir plus sur cette lumière. Ils craignaient pour leur sécurité, on n'avait jamais constaté tel phénomène auparavant dans les alentours.

Un groupe d'hommes dans la force de l'âge fut envoyé sur place, ils devraient repérer les lieux et faire leur rapport dans les plus brefs délais. Malheureusement, seul l'un d'entre eux réapparut, et son témoignage était sans appel. Des êtres encapuchonnés avaient investis un vieil édifice, non loin dans la forêt. Ils les surprirent en train de construire ce qui semblait être un autel à une divinité qu'ils ne connaissaient pas. Ils n'avaient pas été assez discrets, les étrangers se rendirent compte de leur présence, et s'en prirent à eux violemment. Certains des hommes avaient tentés de résister et de se battre, mais pour une raison inconnue ils perdirent l'esprit et commencèrent à se battre entre eux. Les derniers survivants prirent la fuite, et l'homme perdit un à un tous ses compagnons d'infortune. Il était blessé, mais lucide, et le hameau entier cru immédiatement à son récit.

Décision fût prise de missionner des aventuriers, des professionnels, pour démanteler ce qui semblait être une secte impie. Les villageois se rendirent dans les tavernes, les rades et les guildes de la région pour enfin trouver une compagnie, et une seule, qui accepta cette quête.

On les conduisit séance tenante sur les lieux que les hommes avaient repérés, et les villageois prirent congé sans même un regard pour la compagnie.



Conditions de victoire

Vous remportez le scénario si l'ensemble des opposants du scénario sont vaincus.

Conditions de défaite

Le scénario est un échec si la totalité de votre compagnie 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



Culte actif

Le membre du culte a étudié les préceptes fondamentaux de ses croyances, et possèdent des pouvoirs certes basiques mais redoutables. Au début de son activation, et s'il n'est pas sur une case adjacente à celle d'un membre de votre compagnie, le membre du culte tentera d'utiliser ses pouvoirs avant de résoudre ses actions de la façon normale. Lancez 1D20, sur un résultat de 20, la figurine de votre compagnie la plus proche du membre du culte est sous l'emprise du sortilège, et son comportement sera défini comme celui d'un opposant à sa prochaine activation, il tentera donc d'attaquer ses compagnons, comme un opposant normal. Qu'il s'agisse d'une mage ou de toute autre classe, il cherchera à attaquer au corps à corps.

Pantin du culte

Les pantins du culte sont entraînés à combattre, ainsi qu'à accepter la mort pour protéger leurs croyances. Un sceau est apposé sur leur front et la mort de l'hôte libère son pouvoir meurtrier. Quand un pantin du culte est vaincu, toutes les figurines sur une case adjacente à la sienne lancent 1D20, sur un résultat de 18+, la figurine perd 1PV.

Malédiction latente

Un pouvoir émane directement du cultiste, affectant tout sur son passage. Chaque figurine sur une case adjacente à celle du cultiste a 1PA de moins sur son profil, et ce tant qu'il est sur une case adjacente à celle du cultiste.

Grand maître

Le praticien originel est le grand maître de sa secte, il gère l'entière de ses fidèles et possèdent des pouvoirs plus grand que tous ses sous-fifres. Le praticien originel se tiendra toujours le plus éloigné possible des figurines de votre compagnie, et utilisera toujours l'un de ses sortilèges. S'il commence son activation sur une case adjacente à celle d'un de vos aventuriers, il utilisera La main des dieux et se déplacera ensuite, sinon il utilisera Décrépitude.

La main des dieux - 12+

Le praticien originel tend sa main violemment et au moindre contact, les os se fracturent, les muscles éclatent, et la peau tombe en lambeau. La cible perd 6PV, décrémenté de sa valeur d'armure. Elle perd également 1 point de mouvement pour ce scénario.

Décrépitude - 15+

Un miasme épais émane directement du praticien originel, et étouffe ses adversaires. Les deux aventuriers de votre compagnie les plus proches du praticien originel perdent 5PV, décrémenté par leur valeur d'armure. Ils ne peuvent également pas se déplacer pendant leur prochaine activation.

Table des rencontres

Résultat sur un D20	Type d'opposant généré
1 - 2	Aucun opposant
3 - 6	1 scribe rachitique
7 - 11	2 cultistes dévoués
12 - 16	1 gardien du culte
17 - 18	1 archiviste, 1 scribe rachitique et 1 cultiste dévoué
19 +	1 archiviste et 2 scribes rachitiques

Les personnages et opposants

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Scribe rachitique	4	7	-	2	0

Règles spéciales : Pantin du culte, Culte actif, Désarmé

Équipement : -

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Cultiste dévoué	5	14	-	5	0

Règles spéciales : Pantin du culte

Équipement : 1 épée courte, 1 bouclier de bois, 1 tunique de mailles

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Gardien du culte	5	15	-	6	0

Règles spéciales : Pantin du culte

Équipement : 1 épée courte, 1 bouclier de fer, 1 armure lourde

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Archiviste	5	12	-	5	0

Règles spéciales : Culte actif, Malédiction latente

Équipement : -

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Praticien originel	5	14	-	16	0

Règles spéciales : Maître des lieux, Grand maître

Équipement : 1 fléau d'arme, 1 bouclier de fer, 1 armure lourde

