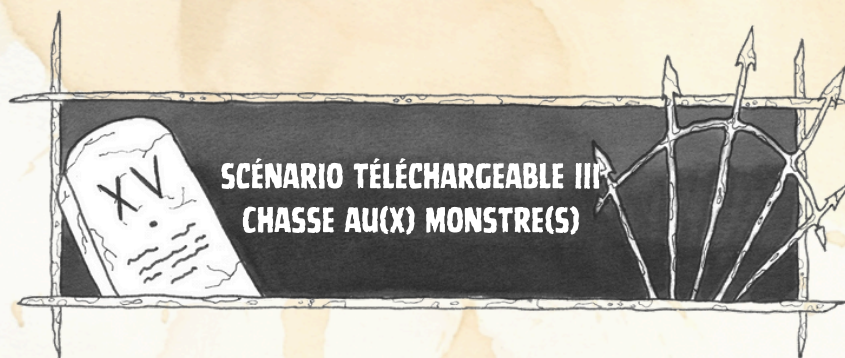




L'accueil fut glacial.

« Ah enfin vous voilà ! Quand le grand Herald vous fait quérir, il ne faut pas le faire attendre ! Savez-vous seulement ce qui arrivent à ceux qui me font perdre patience ? C'était votre joker, maintenant n'en parlons plus. Si je vous ai fait venir, c'est que mes ouailles m'ont parlé de vous. Ils affirment que vous êtes la compagnie la plus à même de répondre à mes besoins... spécifiques. Voyez-vous, les fidèles ne sont plus aussi nombreux qu'auparavant, certains se sont détournés de nos préceptes, les fêlons seront rattrapés par leur trahison ! Mais je connais le moyen de ramener ces pleutres égarés auprès de leur maître, moi.

Les serpents jumeaux m'ont indiqué la voie, une fois de plus. Ils veulent voir leurs ennemis périr de ma main, mais bien que je sois le héraut de leurs désirs, je n'en reste qu'un homme, mon pouvoir réside dans mon éloquence, et mes richesses cela va s'en dire. Aussi, j'ai besoin de vous pour terrasser les ennemis des grands serpents. Il existe une place forte, à l'est, qui est occupée par une communauté de harpies bestiales. Leur divinité est la rivale des serpents jumeaux depuis des temps immémoriaux, et leur croyance est une insulte à la vie elle-même. Savez-vous que ces bêtes pouvaient dévorer leurs petits dans l'œuf si la nécessité s'en faisait ressentir ? Ah, je n'ose même pas l'imaginer, ces bêtes doivent être occis !

Alors, ramenez moi les têtes des matriarches harpies. Ces trophées inspireront toute une nouvelle génération d'adorateurs des vraies divinités, et je vous rendrait riche pour ça ! »

Aussi déterminés que vous l'étiez, des harpies n'étaient pas des adversaires à prendre à la légère. Elles avaient la réputation d'occire leurs victimes de la façon la plus cruelle qui leur soit permis. Mais vous vous teniez devant ce fou furieux pour une raison : son or. Ce qui vous faisait défaut. Aussi, vous et vos compagnons prirent la route indiquée par le culte, et atteignirent rapidement le grand édifice. Un imposant donjon de pierre surplombait une bâtisse de pierre large et étendue.



Ni vous, ni vos compagnons ne l'entendirent arriver. Dans un souffle glacial, une harpie plongea du ciel juste devant vous, et vous toisait de toute sa hauteur. Elle faisait la taille d'un homme et demi, et ses serres semblaient être capables de déchirer vos armures, aussi solides soient-elles.

Sans un mouvement, la bête prit la parole.

« Je sais pourquoi vous vous présentez ici, dans notre dernier repaire. Nos informateurs sont légions, et ils ne se passent pas une seule chose dans cette région sans que nous le sachions. Le vieux fou qui s'ébahit devant ses limaces siamoises vous envoient, et ce pour une funeste mission. Nous les harpies avons été chassées de tous les endroits que nous avons investis, et sommes lassées de cette vie. Nous vivrons en paix, ou nous mourrons en protégeant les derniers de nos membres. »

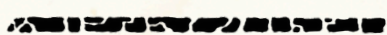
La harpie semblait dire la vérité, elle était seule et il n'y avait pas d'agitation qui transparaissait de la bâtisse. Aucune lueur aux fenêtres, des portes semblaient même grandes ouvertes sur les intempéries. Certains entrebâillements n'avaient tout simplement plus de porte du tout. Elles vivaient dans la misère, les dernières de leurs représentantes devaient être à bout de force et vides de toute combativité. La mission serait plus aisée que prévu.

A partir de ce moment, deux choix s'offrent à vous.

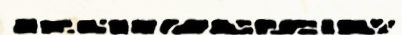
Vous honorez votre engagement, et attaquez les harpies dans leur demeure. Dans ce cas, rendez-vous à la section « Pas de vie sans or »

ou

Vous prenez le parti des harpies, et allez affronter les idolâtres des serpents jumeaux. Dans ce cas, rendez-vous à la section « Pas de vie sans honneur »



Pas de vie sans or



C'était trop beau pour ne pas sauter sur l'occasion. D'un geste vif, vous dégainiez votre arme et plongiez vers votre adversaire. D'un simple battement de ses ailes monumentales, elle vous envoya à terre et s'envola se réfugier au sommet du donjon.

Vous aviez manqué votre coup, mais ce n'était que partie remise. L'heure était venue de chasser la harpie, ainsi que toutes ses sœurs. Plus vous en délogeriez, plus vous ramèneriez de trophées. La fortune vous souriait enfin.

Conditions de victoire

Vous remportez le scénario si au moins un des membres de votre compagnie réussit à sortir du donjon avec au minimum un trophée

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



Oeuf de harpie

Les harpies essaient tant bien que mâle de reconstituer leur peuple, et leurs œufs font partie des mets les plus rares de tout Morneterre. Le prêtre paiera cher pour tout œuf intact. A chaque fois que vous rentrez dans une nouvelle pièce, lancez 1D10. Sur un résultat de 9+, un œuf de Harpie se trouve dans la pièce, il est positionné de la même manière qu'un coffre, et il sera nécessaire de dépenser 1PA pour le ramasser, en se tenant sur une case adjacente à ce dernier. Si l'aventurier qui le transporte dans son sac à dos est mis au sol, l'œuf est détruit.

Abandonné

La place forte était autrefois occupé par des êtres qui, contrairement aux harpies, avait besoin d'armes et de matériel. Vous trouverez les récompenses des coffres de ce scénario ci-dessous.

Résultat	Coffre
1 - 4	L'intérieur du coffre est pourri
5	5 pièces d'or
6 - 10	10 pièces d'or
11	1 pendentif païen
12 - 14	15 pièces d'or
15	1 bague sanctifiée
16	1 bouclier à lame
17 - 18	Carreaux perforants
19	20 pièces d'or
20	1 arquebuse

Peur absolue

Les harpies sorties de l'œuf ne connaissent pas ce monde, et sont à votre merci. La harpie ne tentera jamais de vous attaquer, elle ne pourra que riposter à vos attaques. A son activation, elle cherchera obligatoirement à fuir le plus loin possible de tout aventurier de votre compagnie.

Récompense

Si vous remplissez les conditions de victoire du scénario, vous aurez le droit à la récompense prévue. Vous remportez 30 pièces d'or par trophée (harpie vagabonde ou matriarche vaincu). Vous remportez également 50 pièces d'or par œuf de harpie rapporté intact.

Les poches vides

Les harpies sont un peuple fière et naturellement équipé pour le combat. Elles ne portent pas d'armure et n'utilisent pas de consommables. Looter une harpie ne donnera aucune récompense, car elles ne possèdent rien.

Aventurier d'élite

Les endroits inconnus et étranges ne vous font pas peur, et votre compagnie est composée d'aventuriers endurcis. Ce scénario est à jouer en utilisant les règles avancées.

Oiseau de proie

Les harpies sont des prédateurs volants efficaces et rusés, elles possèdent la règle spéciale Volant. Une fois qu'elles auront attaqué leur cible, et que cette dernière aura ripostée, elles se déplaceront de 5 cases en s'éloignant de tout aventurier de votre compagnie.

Table des rencontres

Résultat sur un D20	Type d'opposant généré
1	Aucun opposant
2 - 6	1 Harpie sortie de l'œuf
7 - 11	1 Harpie juvénile
12 - 16	1 Harpie juvénile et 1 Harpie sortie de l'œuf
17 - 18	1 Harpie vagabonde
19 +	1 Harpie vagabonde et 1 Harpie juvénile

Les personnages et opposants

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Harpie sortie de l'œuf	3	1	-	1	0

Règles spéciales : *Peur absolue, Désarmé*

Équipement : -

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Harpie juvénile	5	11	-	2	0

Règles spéciales : *Volant, Désarmé*

Équipement : -

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Harpie vagabonde	5	14	-	4	0

Règles spéciales : *Volant, Désarmé, Tout en muscle*

Équipement : -

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Matriarche	5	17	-	16	1

Règles spéciales : *Volant, Désarmé, Tout en muscle*

Équipement : -



Pas de vie sans honneur

Pourquoi se couvrir d'or si la vie n'a pas plus de valeur que quelques piécettes ? Les harpies étaient un peuple fier, et maintenant décimé. Vous ne seriez pas les bourreaux d'une espèce entière. Vous tuiez pour l'or, certes, mais vous aviez aussi vos limites.

« N'ai crainte harpie, nous sommes là pour vous libérer du joug de vos oppresseurs. Nous connaissons maintenant la triste vérité de votre condition, et nous souhaitons vous aider. Seulement, l'ennemi est puissant, et même si nous avons l'effet de surprise, votre aide serait la bienvenue. »

La harpie n'émit aucun son, et ne fit aucun mouvement pendant de longues minutes. Seul le vent grondait. Elle fini par s'arracher violemment une longue plume de son aile gauche, et vous la tendit.

« Tu ne comprendras pas toute la portée de mon geste, mais dans des termes compréhensibles pour ton espèce, je prête serment de combattre à vos côtés contre notre ennemi commun, et ce jusqu'à la mort. Je suis la matriarche de cette communauté, laissez en paix mes sœurs accablées, mais comptez sur mon soutien. »

L'affaire était entendu, vous repreniez la route accompagné de cet allié phénoménal. Mais serait-ce suffisant ? Votre décision était louable, certes, mais les conséquences suivraient.

Conditions de victoire

Vous remportez le scénario si réussissez à vaincre le chef du culte des serpents jumeaux.

Conditions de défaite

Le scénario est un échec si toute votre compagnie est vaincu, ou si la matriarche des harpies 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

Poison aspic

Les fidèles des serpents jumeaux ont à cœur de combattre en suivant les préceptes de leurs croyances, ce qui implique que leurs armes sont enduites d'un venin propre à ce culte. Un aventurier blessé par une telle attaque est **Empoisonné**. De plus, le venin est également assez puissant pour faire perdre 1 point d'Attaque et 1 point de Tir au personnage, tant que ce dernier est empoisonné.

Bénédiction des jumeaux

Les serpents jumeaux ne sont pas avares en bénédictions concernant leurs fidèles. Un serviteur gratifié par la bénédiction des jumeaux est capable d'ignorer la garde de ses cibles. Ainsi, si un de vos aventuriers se met en garde contre l'attaque d'un opposant possédant cette bénédiction, sa garde ne lui apportera pas de bonus.

Sceptre à deux têtes

Le sceptre à deux têtes est l'incarnation physique des grands serpents jumeaux en Morneterre, il témoigne de leur empreinte et de leur emprise sur ce monde. Une blessure causée par ce sceptre rend la cible **Empoisonnée**. De plus, le sceptre ignore toutes les valeurs d'armure, de toutes sortes, quand il porte une attaque. Le sceptre peut-être looté, mais ne conserve ses pouvoirs que s'il est manié par un Cultiste, ou un personnage possédant les traits héréditaires Peau écailleuse et Flegmatique. Sinon, il est considéré comme une lance.

Table des rencontres

Résultat sur un D20	Type d'opposant généré
1	Aucun opposant
2 - 6	1 Dévot aveuglé
7 - 11	1 Fanatique
12 - 16	1 Dévot aveuglé et 1 Fanatique
17 - 18	1 Gardien ophidien
19 +	1 Dévot aveuglé, 1 Fanatique et 1 Gardien ophidien

Les personnages et opposants

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Dévot aveuglé	5	11	-	2	0

Règles spéciales : -

Équipement : 1 Hache

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Fanatique	5	13	-	3	0

Règles spéciales : Poison aspic

Équipement : 1 Dague, 1 Armure légère

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Gardien ophidien	5	14	-	4	2

Règles spéciales : Poison aspic, Bénédiction des jumeaux

Équipement : 1 Hache lourde, 1 Armure lourde

	Mouvement	Attaque	Tir	PV	Armure
Herald, héraut des serpents jumeaux	5	17	-	16	1

Règles spéciales : Poison aspic, Bénédiction des jumeaux

Équipement : Sceptre à deux têtes, 1 Tunique de maille

