

## Scénario 1 de la Campagne « L'Origine du Mal » pour le Jeu Solo L'Ascension du Roi des Enfers



Ce livre de règles vous propose ici une campagne d'initiation au jeu « L'Ascension du Roi des Enfers ». Au cours de cette campagne vous pourrez faire évoluer votre Héros après avoir affronté des ennemis de puissance grandissante. Chaque scénario est lié aux précédents et suivant par une histoire.

### **Premier acte : Le mausolée de l'île des oiseaux de jais**

*Alors que les corbeaux tournoient dans les cieux en coassant de manière nerveuse et sèche, le héros parti enquêter sur la localisation de la Pythie rejoint le village pour y demander conseil.*

*Alors qu'il interroge tous les villageois, c'est une vieille femme qui lui apprend que la Pythie est retenue prisonnière dans la grotte de Tanlède, une grotte immense creusée dans la montagne aux corbeaux.*

*Mais c'est là aussi que réside Astéryon, un colosse de chair à la tête de taureau, et il est probable que pour retrouver la Pythie il faille affronter la bête.*

*La vieille femme révèle alors qu'autrefois les Dieux avait donné aux villageois une épée mythique spécialement conçue pour repousser le monstre, mais elle a été perdue depuis longtemps. Et surtout, dans un dernier combat l'opposant à Astéryon, le guerrier sacré du village avait cassé l'épée en blessant grièvement l'animal, de sorte que celle ci avait besoin d'être reforgée.*

*L'endroit où se trouve les débris de l'épée mythique est toutefois connu de la vieille villageoise. Elle se trouve dans un Mausolée en ruine non loin du village. Mais malheureusement celui ci est devenu la demeure d'une terrible Nécromancienne, nommée Bella Demona, qui a le pouvoir de lever et d'animer les morts.*

*Il va donc falloir l'affronter pour récupérer les morceaux de l'épée mythique.*

### **Matériel nécessaire :**

Pour jouer à ce scénario, il est nécessaire de disposer spécifiquement en plus de la figurine de Héros, de :

- Une figurine de Nécromancienne (Vésarine de la gamme Sygill Forge est recommandée pour son style antique, ou à défaut Hissar de la même gamme)
- Sept figurines de zombis (par exemple chez Mantic)
- Deux jetons ou pions Trésors

### **Surface de jeu :**

Le scénario « Le Mausolée de l'île des oiseaux de jais » se joue sur un surface de 24 x 24 pas, et nécessite une dizaine d'éléments de décors (entre huit et douze) de taille comprise entre un et trois pas, et laissant assez libres les lignes de vue à travers eux.

Des décors tels que des rochers, de petites ruines ou des colonnes antiques sont parfaitement adaptés à ce scénario.

On les place à 4 pas au moins de tout bord de table et à environ 6 pas les uns des autres.

Un coin de table est choisi comme emplacement pour le déploiement du Héros. Le coin opposé correspond alors à l'emplacement de départ de la figurine de la Nécromancienne, le Némésis de ce scénario.

On place cette dernière à deux pas de l'angle du coin ainsi qu'un zombi à moins de deux pas d'elle.

Au milieu de chaque bord jouxtant l'emplacement de départ de la Nécromancienne, à deux pas du bord

environ, on place un jeton ou un pion Trésor.

Au milieu de chaque coin jouxtant l'emplacement pour le déploiement du Héros, à deux pas environ de l'angle du coin, on place un zombi.

Table des événements :

Au début de chaque tour, on lance un D20 sur la table d'événements suivante :

Résultat du D20	Événement
1 à 12	Aucun événement
13 ; 14	Les zombis ne peuvent se déplacer ce tour ci
15 ; 16	Vent de vie : Les zombis perdent 3 PV et le Héros gagne 3 PV perdus
17 ; 18	Toutes les figurines subissent Déplacement/2
19	Vent de mort : Les zombis gagnent 3 PV perdus et le Héros perd 3 PV
20	Brouillard magique : Aucune figurine ne peut faire de magie

Les effets indiqués durent alors jusqu'à la fin du tour en cours.

Profils des ennemis :

**Zombi de Bella Demona** : Sbire, Taille normale

Table de caractéristiques :

Initiative	Rapidité	Endurance	Déplacement	Vitalité	Protection	Résistance à la magie
3	3	2	2	15	0	2

Table d'attaque :

D20	Attaque	Combat	Dégâts	Effets	Défense
1 à 11	Coup de griffes (1PA)	2	2		
12 à 20	Morsure (2PA)	0	5		
	Esquive (1PA en réaction)				7
	Sans défense				2

Pour déterminer le comportement d'un zombi lors de son activation, on utilise sa table de comportement. On regarde les lignes par ordre croissant. Si la condition est satisfaite on applique la conséquence indiquée, sinon on passe à la ligne suivante.

Table de comportement : Il ne dépasse pas sa valeur d'Endurance. Il effectue une esquive si il peut.

1	Si le zombi est à portée d'attaque du Héros, il effectue une attaque correspondant au résultat d'un lancer de D20 comme indiqué dans sa table d'attaque. Si il n'a pas assez de PA pour effectuer l'attaque il effectue un Coup de griffes. Il dépense autant de PA qui lui reste en attaques sans dépasser son Endurance. Il garde les PA restant.
2	Sinon, si le Héros se trouve à 8 pas ou moins, le zombi se déplace de la manière la plus directe et rapide qui soit vers le Héros sans dépasser son Endurance en PA de déplacement. S'il lui reste des PA, il les utilise pour attaquer comme décrit en ligne 1.
3	Sinon, si le Héros est en vue du zombi, le zombi se déplace en marchant vers le Héros de la manière la plus directe qui soit vers lui sans dépasser son Endurance en PA de déplacement.
4	Sinon, le zombi ne fait rien.

*Récompense en points d'expérience (XP) si le zombi est tué* : 3 XP

*Amélioration du Héros si le zombi est tué (Lancez un D20)* :

**1-14** : Rien ; **15** : +3 PV ; **16** : +3 XP ; **17** : +1 Rapidité/Endurance (tour en cours) ; **18** : +2 Dégâts/Protection (tour en cours) ; **19** : +3 Combat/Défense (tour en cours) ; **20** : +3 Résistance/Magie (tour en cours)

## La Nécromancienne Bella Démona : Némésis, Taille normale

### Table de caractéristiques :

Initiative	Rapidité	Endurance	Déplacement	Vitalité	Protection	Résistance à la magie
10	4	3	2	12	2 (magique)	13

### Table d'attaque :

D20	Attaque	Combat	Dégâts	Effets	Défense
1 à 12	Coup de bâton (1PA)	4	2		
13 à 20	Estoc au bâton (1PA)	0	4		
	Parade (1PA en réaction)			Ne peut être utilisée contre Tir et Jet	13
	Sans défense				3

### Table de magie :

Sortilège	Magie	Effet
Invocation de zombi (2PA)		Un zombi apparaît en un endroit déterminé aléatoirement sur la surface de jeu *
Éclair nécromantique (2PA)	5	Portée 12 pas, Dégâts 7, attaque magique qui ignore les protections non magiques, ne peut être lancé si la cible est engagée avec une autre ou pas en vue.
Vol de vie (2 PA)	5	Dégâts 4, donne au lanceur autant de PV que de dégâts infligés à la cible, attaque magique qui ignore les protections non magiques

\*Le zombi invoqué ne peut pas être activé ce tour ci et sa réserve de PA pour ce tour est vide. Pour déterminer où apparaît le zombi lancez un D6 pour la largeur et la longueur de la surface de jeu. Multipliez par 4 pas ces résultats. Ils indiquent la position d'apparition du zombi par rapport au coin correspondant à l'emplacement pour le déploiement du Héros.

**Table de comportement :** Elle ne dépasse pas sa valeur d'Endurance. Elle effectue une parade si elle peut.

1	Si Bella Démona est engagée avec le Héros et a moins de 8 PV restant, elle lance le sortilège Vol de vie, et effectue avec les PA restant des attaques correspondant au résultat d'un lancer de D20 comme indiqué dans sa table d'attaque. Elle garde les PA restant en réaction.
2	Sinon, si Bella Démona est engagée avec le Héros, Bella Démona effectue des attaques correspondant au résultat d'un lancer de D20 comme indiqué dans sa table d'attaque. Elle garde les PA restant en réaction.
3	Sinon, si le Héros est en vue à 12 pas ou moins de Bella Démona, elle lance sur lui le sortilège Éclair nécromantique. Elle garde les PA restant en réaction.
4	Sinon, si le nombre de zombis sur la surface de jeu est inférieur à 7, Bella Démona lance le sortilège Invocation de zombi. Elle garde les PA restant en réaction.
5	Sinon, Bella Démona ne fait rien. Elle garde les PA restant en réaction.

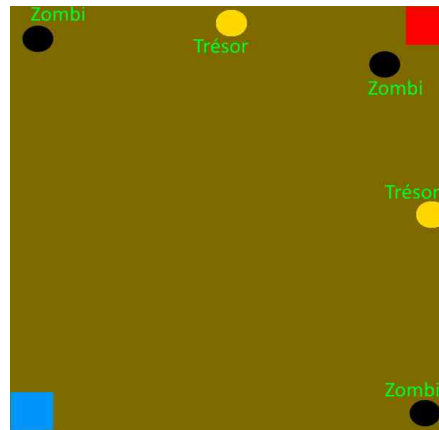
**Zones spéciales :** Jambes (1-6) : déplacement/2 ; Torse (7-12) : Dégâts/2, déplacement/2 ; bras gauche (13-14) : Combat/2, Dégâts/2 ; bras droit (15-16) : Combat/2, Dégâts/2 ; Tête (17-20) : Combat/2, Magie/2

**Récompense en points d'expérience (XP) si la Nécromancienne est tué :** 8 XP

### Objectifs du scénario :

Pour gagner la partie, le joueur doit **recupérer les deux Trésors** avec son Héros et **s'enfuir** par le coin de table correspondant à son emplacement de déploiement. Cela rapporte 15 points d'expérience (XP). Si le Héros meurt la partie est perdue.

Carte :



*En bleu* : emplacement pour le déploiement du Héros.

*En rouge* : emplacement de départ de la Nécromancienne.

Variante possibles :

**Variante 1** : Rajoutez un zombi de départ au centre de la table.

Remplacez la ligne suivante entre la ligne 1 et 2 de la table de comportement de Bella Démona par :

« Selon le nombre de PA restant à Bella Démona :

4 – Bella Démona s'éloigne au maximum du héros avec 2PA, et lance le sortilège Eclair Nécromantique.

3 – Bella Démona effectue une attaque déterminée au hasard avec 1PA, puis s'éloigne au maximum du héros avec 2PA

2 ou 1 – Bella Démona s'éloigne au maximum du héros avec les PA restant »

Lorsque Bella Démona est tuée, elle lance un sort ultime d'Invocation de zombi pour se venger. Placez deux zombis à 4 pas ou moins du coin correspondant à l'emplacement pour le déploiement du Héros.

**Variante 2** : Placez aléatoirement (voir sortilège Invocation de zombi) les sept zombis sur la table et considérez qu'ils ont Déplacement/2 pour toute la partie.

**Variante 3** : Placez Bella Démona au centre de la table, avec 3 zombis à moins de 2 pas d'elle. Placez les trésors à 2 pas des coins adjacents au coin correspondant à l'emplacement pour le déploiement du Héros.

Fin du premier acte : Le mausolée de l'île des oiseaux de jais

*Poursuivi par une meute de zombis, le Héros réussit à s'enfuir par l'entrée du Mausolée. Leurs grognements indistincts résonnent encore dans sa tête lorsqu'il arrive à rejoindre ses camarades.*

*Ceux-ci ont fini d'enterrer les corps de leurs défunts compagnons et s'apprêtaient à le rejoindre.*

*Mais le récit des exploits du Héros les remplissent de joie et d'admiration.*

*Les compagnons se retrouvent ainsi avec deux morceaux d'épée brisée, une épée qui paraît leur permettre de vaincre le monstre gardant la Pythie. Ils ne se sentent pas très rassurés, car ils se rendent bien compte que leurs aventures ne font que commencer.*

*Toutefois en eux brûle la flamme du courage et leur vaillance reprend vite le dessus. Thésée propose alors d'établir un plan, ce à quoi ses deux camarades acquiescent. Pendant que l'un d'entre eux garderait le camp, les débris de l'épée et leur embarcation, les deux autres iraient chercher des informations.*

*L'un ira au village des pêcheurs interroger la vieille femme pour savoir comment reforge l'épée mythique tandis que le second ira voir en direction du lieu où se trouve la Pythie pour évaluer les dangers qu'ils allaient rencontrer.*

*Léda, qui depuis le début de l'expédition a été reconnue comme leur chef informelle, approuve alors et distribue les rôles à chacun. Ils peuvent désormais se mettre en mouvement.*