

Scénario 2 de la Campagne « L'Origine du Mal » pour le Jeu Solo L'Olympe Noire



Acte II : Une nouvelle attaque barbare sur le village

Alors que les deux autres Héros vont à leurs missions respectives, le Héros en charge d'aller interroger la vieille dame au sujet de la reforge de l'épée mythique se rend au village. A son approche il entend de grands cris de terreur et exclamations de fureur. Hâtant le pas, il voit très vite que le village est encore victime d'une attaque de barbares venus en petit nombre.

N'écoutant que son courage, le Héros se précipite et trouve les villageois désespérés, luttant en petits groupes contre les barbares. D'un rapide tour du regard, il scrute la scène et voit au loin un guerrier plus grand et fort que les autres, maniant une immense épée à deux mains. C'est sans doute leur chef, se dit-il.

Mais avant de l'atteindre il doit venir au secours des villageois qui se trouvent de son côté et sont à bout de souffle. Trois groupes se distinguent, opposant chacun deux villageois à un barbare. Cela ne devrait pas être trop difficile, se dit le Héros. Mais juste à ce moment là, une flèche vient se fiche à quelques pas de lui. Un archer est posté sur le toit d'une des maisons à proximité.

Matériel nécessaire :

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

- Une figurine de guerrier barbare avec une épée à deux mains (Sigvald de la gamme Sygill Forge est tout à fait indiqué) qui représente le Némésis de ce scénario.
- Trois figurines de barbares avec armes à une main, ainsi qu'une autre figurine de barbare avec arc.
- Six figurines de paysans de l'antiquité, ainsi que quatre D6, un par paire de paysans, plus un.

Surface de jeu :

Le scénario « Une nouvelle attaque barbare sur le village » se joue sur une surface de 24 x 24 pas, et nécessite trois éléments de décors représentant chacun une petite maison de style antique. Quelques éléments de décor urbain tels que des buissons, un puits ou une fontaine par exemple peuvent être ajoutés pour contribuer à l'ambiance.

Un coin de table est choisi comme emplacement pour le déploiement du Héros. Le Héros commence à moins de deux pas du coin ainsi désigné.

Deux des maisons sont placées à peu près au centre des deux bords de table opposés à l'emplacement de déploiement du Héros, à environ deux-trois pas du bord de table afin de laisser un passage. La dernière maison est placée à 6 pas environ de l'emplacement de déploiement, selon la diagonale (voir carte). Le barbare avec arc est placé sur le toit de cette maison. Ainsi se dessine une petite place au centre de la carte.

On forme trois groupes d'adversaires, composés chacun de deux paysans et d'un barbare, que l'on grappe en triangle, collés les uns aux autres. Chacun des groupes d'adversaires est placé à un coin autre que celui correspondant à l'emplacement de déploiement, à environ 2 pas du coin sur la diagonale.

Table des événements :

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

Résultat du D20	Événement
1 à 15	Aucun événement
16 ; 18	Un paysan éliminé est remplacé par un autre. Rajoutez 3 au D6 représentant les « points de vie » du groupe.
19 ; 20	Sigvald, le chef Barbare est placé à un coin de table (celui qui est le plus loin du Héros) avec sa réserve de PA pleine.

Gestion des combats entre barbares et paysans :

Les « points de vie » de chaque groupe de paysans sont représentés par un D6, dont la valeur est de 6 en début de partie. Lorsque cette valeur atteint 2, un des deux paysans est éliminé de la partie. Lorsque cette valeur finit par valoir 0, les deux paysans sont éliminés et le barbare du groupe d'adversaires devient « libre ».

Chaque tour, lors de l'activation d'un barbare, si celui ci est en contact avec un paysan au moins et à plus de 8 pas du Héros, on lance un D6 :

- sur un résultat de 5 le groupe de paysans perd un « point de vie ».
- sur un résultat de 6 le groupe de paysans perd deux « points de vie ».

Profils des ennemis :

Pillard barbare avec épée : Sbire, Taille normale

Table de caractéristiques :

Initiative	Rapidité	Endurance	Déplacement	Vitalité	Protection	Résistance à la magie
10	4	3	2	18	1	8

Table d'attaque :

D20	Attaque	Combat	Dégâts	Effets	Défense
1 à 13	Taille (1PA)	4	5		
14 à 18	Estoc (1PA)	2	6		
19 à 20	Moulinet (2PA)	0	12		
	Parade (1PA en réaction)			Ne peut être utilisée contre Tir et Jet	15
	Sans défense				3

Pour déterminer le comportement d'un pillard barbare 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 parade si il peut.

1	Si le pillard barbare 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 une attaque de Taille. 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 4 pas ou moins, le pillard barbare 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 pillard barbare, et que ce dernier se trouve à 4 pas ou plus de tout paysan, le pillard barbare se déplace vers le Héros de la manière la plus directe et rapide qui soit vers le Héros sans dépasser son Endurance en PA de déplacement.
4	Sinon, le pillard barbare se déplace vers le groupe de paysans le plus proche de la manière la plus directe et rapide qui soit vers le Héros sans dépasser son Endurance en PA de déplacement.

Récompense en points d'expérience (XP) si le pillard barbare est tué : 5 XP

Amélioration du Héros si le pillard barbare est tué (Lancez un D20) :

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

Pillard barbare avec arc : Sbiere, Taille normale

Table de caractéristiques :

Initiative	Rapidité	Endurance	Déplacement	Vitalité	Protection	Résistance à la magie
10	4	3	2	18	1	8

Table d'attaque :

	Attaque	Combat	Dégâts	Effets	Défense
Dague	Coup de dague (1PA)	2	3		
Arc	Volée (2PA)	4	6	Tir, Portée 16 pas	
	Esquive (1PA en réaction)				11
	Sans défense				3

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

1	Si le pillard barbare est à portée d'attaque à la dague du Héros, il effectue un Coup de dague. Il dépense autant de PA qui lui reste en attaques sans dépasser son Endurance. Il garde les PA restant.
2	Sinon, si le Héros est en vue et à 16 pas ou moins, le pillard barbare effectue une attaque de Volée sur le Héros. Il garde les PA restant.
3	Sinon, le pillard barbare ne fait rien.

Récompense en points d'expérience (XP) si le pillard barbare est tué : 5 XP

Amélioration du Héros si le pillard barbare est tué (Lancez un D20) :

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

Sigvald, chef barbare avec épée : Némésis, Taille normale

Table de caractéristiques :

Initiative	Rapidité	Endurance	Déplacement	Vitalité	Protection	Résistance à la magie
12	4	3	2	20	1	10

Table d'attaque :

D20	Attaque	Combat	Dégâts	Effets	Défense
1 à 13	Taille (1PA)	5	7	Allonge	
14 à 18	Estoc (1PA)	3	9	Allonge	
19 à 20	Moulinet (2PA)	2	14	Allonge	
	Parade (1PA en réaction)			Ne peut être utilisée contre Tir et Jet	13
	Sans défense				3

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

1	Si le Sigvald 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 une attaque de Taille. Il dépense autant de PA qui lui reste en attaques sans dépasser son Endurance. Il garde les PA restant.
2	Sinon, Sigvald 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.

Récompense en points d'expérience (XP) si le pillard barbare est tué : 10 XP

Amélioration du Héros si Sigvald est tué (Lancez un D20) :

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

Règles additionnelles :

Si un pillard barbare est engagé avec deux paysans au début de sa phase d'activation il perd deux PA, (pour un total de 4 si il n'en a pas déjà utilisé ce tour ci).

Si un pillard barbare est engagé avec paysan au début de sa phase d'activation il perd un PA, (pour un total de 3 si il n'en a pas déjà utilisé ce tour ci).

Si Sigvald n'est toujours pas apparu alors que les trois pillards barbares ont été tués, placez sa figurine dans le coin correspondant à l'emplacement de déploiement avec sa réserve de PA pleine.

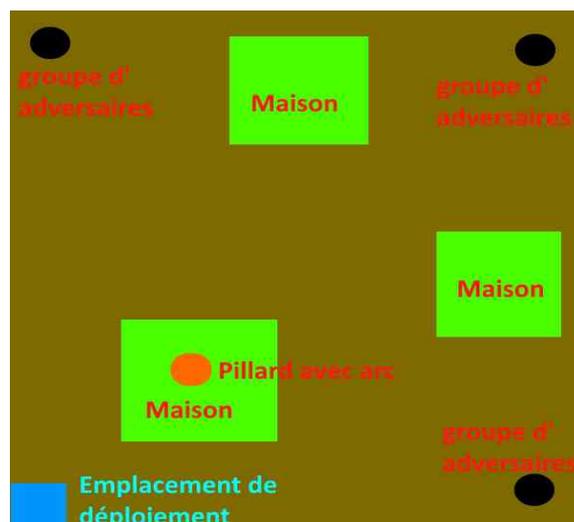
Objectifs du scénario :

Pour gagner la partie, le joueur doit tuer Sigvald et tous les pillards barbares avec épée. Trois Paysans au moins doivent avoir survécu (sans inclure ceux qui sont apparus suite à un événement aléatoire).

Si ces conditions sont réunies cela rapporte 15 points d'expérience (XP).

Si le Héros meurt ou si il reste moins de 3 paysans lorsque Sigvald et les trois pillards sont tués, la partie est perdue.

Carte :



Fin de l'acte II :

Voyant leur chef mort, et le Héros bien déterminé à sceller leur sort par le fer, ce qui reste des pillards barbares se résout à prendre la fuite sans emporter de butin. Certains villageois se mettent à crier leur douleur d'avoir perdu un des leurs, mais la plupart acclament le Héros pour son aide inattendue.

Quelques temps après, une fois que le calme est revenu et que chacun s'occupe de remettre de l'ordre dans

le village, le Héros demande à voir la vieille femme qui les avait renseigné sur l'épée mythique. Heureusement celle ci est toujours en vie. Après quelques salutations et remerciements de la vieille femme, elle révèle au Héros qu'il est impossible pour un forgeron normal de ressouder l'épée et qu'il faut pour cela le faire faire par un ermite, prêtre d'Héphaïstos, qui réside dans le lieu dit de la Forge de pierre, dans la Forêt des esprits, située juste avant la Montagne des longs pics.

Malheureusement pour les héros, d'après la vieille femme, il semblerait que le prêtre ermite soit corrompu depuis longtemps par le mal qui envahit ces contrées et il allait être nécessaire d'employer la force pour qu'il reforge l'épée brisée. Et ce n'est pas la moindre difficulté que vont rencontrer les Héros, car la Forêt des esprits, comme son nom l'indique, est peuplée d'esprits terrifiants et mauvais qui se délectent du mal ambiant. Conscients du dessin des Héros, ils feront tout pour empêcher les Héros d'accéder à la Forge.

Mais le Héros ne prit pas peur et, forts de ces informations il rentra au camp pour en discuter avec ses compagnons.