2

SCÉNARIO DE BASE

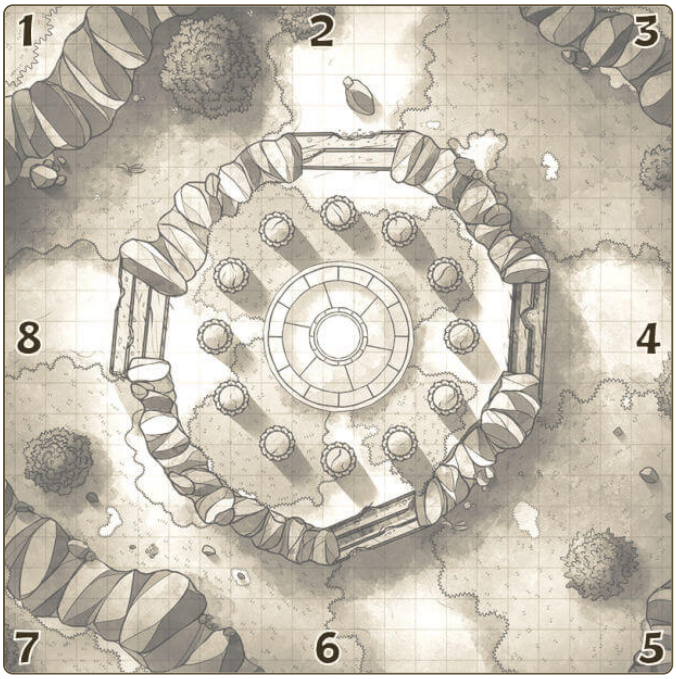
LE RENCARD DES RENARDS

Les aventuriers se rendent au lieu de rendez-vous fixé par leur client, pour lui remettre le talisman. Mais au moment où vous le déposez dans le creux de sa main, un étrange sentiment de malaise vous envahit...

"Merci messieurs ! Votre efficacité n'a d'égale que votre naïveté ! Héhé... Vous m'avez rendu un fier service mais vous en savez déjà trop. Alors...Adieu !"

Sur ces mots, ses yeux s'éclairent d'une lumière d'outre-tombe et votre commanditaire disparait dans une brume surnaturelle...
À peine avez-vous le temps de comprendre que vous vous êtes bien fait avoir, vos oreilles sont attirées par les ricanements des coupe-jarrets qui vous entourent et se rapprochent... Il va falloir vous tirer de ce mauvais pas !

TERRAIN



La table représente le lieu de rendez-vous donné par votre commanditaire, une clairière isolée, d'anciennes ruines, une chapelle abandonnée, ou une cave... Un lieu plutôt discret.

Numérotez le centre de chaque bord de table et chaque coin de table (1 à 8), ces points numérotés serviront de point d'apparition pour les ennemis au début et pendant la partie.

ENNEMIS

3 brigands / Joueur
Positionnés aléatoirement en fonction des numéros établis.

Tous les sbires générés du scénario seront des brigands.

DÉPLOIEMENT

Les personnages commencent dans un cercle de 6" de diamètre au centre de la table.

CONDITION DE VICTOIRE

Les joueurs doivent éliminer le chef des brigands ou sortir de la table.

RÉCOMPENSE(S)

5XP/Joueur si le chef des brigands est tué.

2XP/Joueur s'ils sortent simplement de la table.

Règles spéciales

Points d'apparition : Chaque fois que n'importe quel ennemi ou groupe d'ennemi est généré, déployez le/les au niveau d'un des 8 points d'apparition au hasard.

Chef des brigands : Le chef des brigands est un ennemi de type « brigand » avec 1PV/joueur + 1. S'il est éliminé tous les brigands fuient immédiatement le combat et la partie prend fin.

Événements

Scénario

Le chef des brigands entre en jeu par un des 8 points aléatoires.

Retirez cette carte

Monstre errant

Jetez 1d6 :

1-2 Générez un ours (apprivoisé par les brigands)

4-6 Générez 1d3 Loups (apprivoisés par les brigands)

Ça peut pas être pire !

1d3 brigands armés d'un arc/Joueur apparaissent. (point d'apparition du scénario (brigands))

Embuscade

Un brigand sort du décor le plus proche du PJ

Piège

Les brigands ont piégé la zone de sortie. La carte piège ne s'applique que dans une zone de 8" du bord de table.

Ils sont à nos trousses

Jouez comme une carte renfort avec des archers brigands.

Scénario pour Sellswords & Spellslingers réalisé par Shuby et mis à disposition sur le site Soulards-et-sourciers.fr