

Dungeon Saga

Suite du scénario
de la Gardienne
Tourmentée






Le retour de la Banshee

Aventure

Légende des plans

LES POSITIONS DE DÉPART :


-  Position de départ des Héros
-  Position de départ des serviteurs
-  Position de départ d'un boss

Note : les flèches indiquent l'orientation


LES HÉROS :

-  Orlaf, Barbare Humain
-  Rordin, Guerrier Nain
-  Danor, Sorcier Humain
-  Madriga, Patrouilleuse Elfe

AUTRE :

-  La jeune fille

LE BOSS :

-  Mortibris, le Nécromancien

LES SERVITEURS :

-  Guerriers squelettes
-  Archer squelette
-  Zombie en armure
-  Revenant Nain
-  Spectre

LES MARQUEURS :

-  Tas d'os

LES ACCESSOIRES :

-  Tonneau
-  Bibliothèque
-  Buffet
-  Tombe
-  Table
-  Lutrin

LES PORTES :

-  Porte avec verrou ordinaire
-  Porte avec protection magique



Cette aventure a été conçue par Alexandre Vaast en s'inspirant de l'extension « La Quête du Roi Nain » (copyright Mantic ©) avec l'aide des membres du groupe Facebook [Dungeon Saga France](#).

Sauvez-moi !

Une fois le cœur de pierre d'Elshara reconstitué, l'emprise du nécromancien sur la banshee fut brisée. Le spectre cessa immédiatement toute agressivité et s'immobilisa. Elshara se tourna vers les aventuriers et leur lança un long regard reconnaissant et triste avant de flotter doucement vers un mur et disparaître. Nos aventuriers se retrouvèrent seuls dans la pénombre et le silence de la crypte. Danor observait attentivement le cœur de pierre qu'il tenait entre les mains, il ressentait une étrange sensation d'inachevé... Soudain il eut une illumination, résurgence de souvenir de ses études des spectres à l'académie. Il s'écria :

« - Mais bien sûr ! Nous avons brisé l'emprise de Mortibris, mais tant que nous n'aurons pas rendu son cœur à sa dépouille et ne les aurons pas détruit par le feu, la banshee sera susceptible de refaire surface... Compagnons retournons-y et trouvons la tombe d'Elshara ! »

Revenant sur leurs pas nos aventuriers s'aperçoivent bien vite que Mortibris qui a senti la rupture de son emprise a déjà œuvré pour créer un nouveau rituel sacrificiel afin de lier la banshee une fois pour toutes...



Héros

En plus de vos fiches de base des héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- **Rordin, Guerrier Nain :**
Endurant
Objet : *Potion de bataille*
- **Orlaf, Barbare Humain :**
Frénésie (1)
Objet : *Potion de bataille*
- **Madriga, Patrouilleuse Elfe :**
Dans le mille (1)
Objet : *Armure en soie d'araignée*
- **Danor, Sorcier Humain :**
Magister
Objets : 3 *Cristaux d'énergie*
Puissance 1 et 1 *Cristal d'énergie*
Puissance 2.
Sorts : *Trait Ardent, Rupture des sceaux, Brasier, Entrave tellurique, Célérité, Cristallisation, Corrosion.*

Maître du donjon

Cartes d'ordre du Maître du donjon :

13

Nombre d'ordres par tour :

2

Limites d'animation des morts :
Guerriers squelettes (max. 4)
Archers squelettes (max. 2)

Mortibris, Nécromancien Humain :
Sorts : *Lamentation, Loyauté d'Outre-tombe, Hurlement, Animation des morts.*

Conditions de victoire

Les héros : empêcher le rituel et sauver la jeune fille de la crypte en mettant Mortibris *Hors de combat*.

Le Maître du donjon : Mettre un des héros *Hors de combat* ou réussir à procéder au rituel.



ASTUCES TACTIQUES

Pour que les héros remportent cette victoire, la meilleure solution est de rester groupés et ne pas perdre trop de temps à éliminer des ennemis. Car plus vous perdrez de temps, et plus il y aura d'adversaires à affronter !



REGLE SPECIALE : LES FOUILLES

Durant l'aventure, chaque **tonneau** ou **meuble** peut être fouillé par un héros en dépensant son action du tour. Pour savoir ce qu'il contient, le héros lance 1 dé :

1-4 : tous les recoins ont été inspectés, mais il n'y a vraiment **rien d'intéressant**.

5 : Par chance, le héros découvre **1 potion de guérison**...

6 : Dans un endroit peu visible, le héros trouve **1 Or**...

Note : chaque meuble ou tonneau ne peut être fouillé qu'une seule fois par partie !

LA DERNIERE SALLE

Au moment où les héros ouvrent la porte et entrent dans la dernière pièce, ils aperçoivent le nécromancien procéder à un rituel sur une jeune fille [A]...

Ce dernier relève la tête et d'une voix tonitruante dit : « *Qui ose déranger le Maître du donjon ?* »

Danor souffle à ses amis : « *La fille est déjà inconsciente... Allons la sauver !* »

La réaction d'Orlaf ne se fait pas attendre : « *A l'attaque !* »

Le nécromancien les toise avec dédain : « *Ha-ha, venez pauvres fous, votre mort est proche...* » et ajoutant pour ses sbires : « *Éliminez-les !* »

Par la suite...

Nos quatre héros ont finalement réussi à sauver la fille de l'emprise du nécromancien et de ses acolytes. La jeune prisonnière baffouilla quelques mots : « *Merci, merci...* ». Madriga observa la jeune fille et lui répondit sur un ton sec : « *Pars loin et ne reviens jamais dans ce village maudit* ! Danor quant à lui avait les yeux luisants en observant la fille. Orlaf s'approcha de lui et lui tapa sur l'épaule en lui marmonnant : « *Allez l'amoureux, on n'en a pas fini avec ces monstres, allons-y* ! »