Romance Darth :

Cette histoire commence sur Corlantae. Le groupe tombe dans une embuscade de démons pendant la traque du mage elfe.

Groupe de démons : 5 archers, 4 guerriers, un mage et champion.

Archers :

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 80 |
| Défense | 18 (+2 : bonus de couvert) |
| Attaque à distance | +5 |
| Compétence | +2 |
| Vigueur | +10 |
| Volonté | +3 |
| Réflexe | +8 |
| Expérience | 270 |
| Arme | Arc démoniaque :   * Attaque au dépourvue = critique * incrément unique de 200m   Flèche démoniaque :   * dégâts : 1d12 * PA 8 * enflammée * corruptrice (effet de l’option de campagne pour toutes les cibles. Darth est immunisé contre cet effet) * Barbelée * Empoisonnée |

Guerriers

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 120 |
| Défense | 16 |
| Attaque au cac | +5 |
| Compétence | +3 |
| Vigueur | +10 |
| Volonté | -2 |
| Réflexe | 0 |
| Expérience | 270 |
| Arme | Claymore démoniaque :   * dégâts : 1d20 + 5 * PA +3 * corruptrice (option de campagne) * renversante (contre vigueur) * enflammée * empoisonnée * portée 2 |
| Aptitude | * Barrière de lame (don de Leine) * Balayage : touche toutes les cibles dans un cône. * Immunisé au renversement * Immunisé au saignement |
| Armure | Armure de plate démoniaque :   * Résistance tranchant 3 * Résistance contandant 3 * Renvoie le premier sort * Immunsié au contrôle * RD 5 * Régénération 5 |

Mage :

|  |  |
| --- | --- |
| PV | 150 |
| Défense | 18 |
| Incantation | +18 |
| Vigueur | -2 |
| Réflexe | -2 |
| Volonté | +15 |
| Compétence | +3 |
| Expérience | 300 |
| Arme | Bâton démoniaque :   * dégâts à distance 1d12 * corrupteur * paralysant (contre vigueur) * PA 2 * attaque régénérante * un sort gratuit par tour |
| Sorts et aptitudes | Aptitudes   * Magie profane : réussite critique 18-20 * Les sorts consomment des PV * Tous les sorts sont corrupteurs pour la cible * lanceur de sorts niveaux 8   Sorts   * Rayon ardents démoniaque (10 PV) : 3 fois 6d4 * Transferts de PV d’un allié à un autre. Si un allié meurt de cette façon, les joueurs ne gagnent pas d’expérience. (10PV) * Convocation d’un champion (20PV) une fois pas scène. * Bouclier défensif (5PV) dure 10 tours. Défense à distance +4 et physique +2 * Rayon démoniaque (5 PV/ demi-action) : dure 1d4 tour. 1d20 par demi-action. |

Le champion est un guerrier avec toutes les statistiques multiplié par 2.

Pattern du combat :

Deux archers commencent à attaquer depuis leur couvert. Si les joueurs n’ont pas fait de détection, ils sont pris au dépourvu. Après l’attaque des archers, deux guerriers attaquent sur les flancs. Pour finir le mage fait son apparition.

Tour d’initiative.

Tous les démons entre en scène. La suite est normale

Lorsque le mage descend en dessous de 20 PV, le tour prend fin immédiatement et le mage démon se sacrifie pour invoquer le champion. A son apparition, le démon réanime tous ses alliés à 100%, soigne les autres à 100% et retire toutes les altérations d’états. En même temps, il y a une poussé de magie démoniaque mettant tous les joueurs à terre. Le champion sans la marque d’Asmodée sur Darth. Un duel s’engage entre Darth et le champion. Les autres démons sont améliorés s’interpose entre les duellistes et le reste du groupe. Ainsi le groupe ne peut venir en aide à Darth.

Le groupe est obligé de reculer devant les démons en abandonnant Darth. Alors que la situation devient désespérée par Darth (il prend un coup qui le met à terre), la jungle commence à s’animer.

A travers l’esprit de son armure, Leine sait qu’il s’agit du dragon ancestral Mordremoth. Les démons se font balayés et Darth se fait emmener. Le groupe ne sait pas où. Il va devoir partir à sa recherche.

Lorsque Darth se réveille, la première chose qu’il voit est une femme, très belle penchée sur lui. Elle lui applique un baume sur ses plaies.

« Restez calme », lui dit-elle. « Vos blessures sont loin d’être guéries. » Darth se rendort.

Au tour du groupe de jouer.

Darth se réveille une seconde fois. Il se lève et commence à déambuler dans le campement, difficilement, au bout d’un moment, il s’évanouit. Il entend une voix douce qui lui dit : « Vous n’auriez pas du vous lever, votre corps en encore faible ». Il perd connaissance à nouveau.

Au tour du groupe.

Darth se réveille une troisième fois et est un état de discuter un peu.

Conversation entre Darth et Melandru. S’il pose les bonnes questions, il peut savoir une partie de ce qu’il s’est passé, mais Melandru reste assez évasive pour l’instant.

Si Darth essaie de se lever, elle lui intime, d’une voix douce mais ferme, de rester coucher. Son corps n’est pas encore guérit. La corruption n’est pas encore totalement évacuée.

Au tour du groupe. (combat)

Darth se rétablit et vie dans le campement avec la druidesse.

Des guerriers démoniaques trouvent le campement. Pendant le combat, Melandru se fait blesser mortellement. Darth doit l’emmener au cœur de la Jungle. Mordremoth soignera la druidesse.

Modremoth demande à Darth de transférer de sa force vitale pour sauver la druidesse. Le rituel permet de retirer la corruption du corps de Melandru. La corruption se matérialise sous la forme du Champion qui a terrassé Darth avec les statistiques d’un guerrier normal.

Pendant cette phase le groupe constate que la forêt s’anime. Elle tue les démons et ralenti la progression du groupe. Le groupe retrouve Darth dans le cœur de la jungle juste après la guérison de la druidesse.