

# Song of Ruins and Treasures

Song of Blades and Heroes est un copyright d'Andrea Sfiligoi. Ce supplément non-officiel est publié avec l'aimable autorisation d'Andrea Sfiligoi/Ganesha Games.

*La ville de Solaris était prospère. Située à un carrefour des routes commerciales, elle était appelée à devenir la capitale du royaume. De nombreux sorciers, nobles, marchands et érudits en tous genres se sont installés ici. Malheureusement, une catastrophe d'origine magique a transformé cette ville en ruines, tuant la plupart de ses occupants pour les plus chanceux. D'autres se sont relevés et arpentent avec désespoir ce qui fut leur vie autrefois. Bien évidemment, de nombreuses richesses dorment dans ses décombres, attirant des bandes de tous poils attirées par la promesse de richesse et de pouvoir. Votre bande s'est installée il y a peu dans un des nombreux campements entourant la ville, point de départ idéal pour explorer Solaris. Reviendra-t-elle couverte de gloire ou de richesses ou rejoindra-t-elle la liste de ceux qu'on oublie ?*

Livres nécessaires : SBH, SWW, SGD, SDG. Le supplément Song of Spells and Magic de SandChaser.

On ne touche pas aux règles enfin, pas trop. On a le droit à 300 pts au départ.

**Les bandes:** Vous avez le droit à 50% de personnalités dans le groupe. Ces bandes ne sont là qu'à titre informatif. Rien ne vous empêche de créer votre bande vous-même ! Les humains, orques et skavens ont Q3 et C3 de base.

Les Vétérans: 1 Capitaine (Chef), Recrus (C2) les autres persos seront juste notés comme personnalités et les Tireurs auront Unerring Aim.

Les Brutes: 1 Capitaine (Champion et Dashing) et les persos auront Dashing et personnalité, Recrus (C2).

Les Nobles: 1 Champion Noble et les autres persos seront notés personnalités, Recrus (C2).

Les Possédés: 1 Magister (Evil, Magic-user low, Champion, C2), Mutant (Mutant, personnalité), Possédé (Big, Evil, Mutant, Heavy armor, C4, personnalité), Damnés (Sans Peur, C2).

Les Chasseurs de sorcières: 1 Capitaine-Répurgateur (Champion, Hatred Vs Magic-User, Group fighter), Répurgateurs (Hatred Vs Magic-User, Group-fighter), Prêtre (Clerc), Flagellant (Sans Peur), Séides (C2), Chiens de guerre (Animal, Long move, Q4, C3).

Les Soeurs de la piété: 1 Matriarche (Champion, Magic-User low), Soeurs supérieurs (Personnalités), Augure (C1, Outrider, Danger Sense, Personnalité), Novices (C2).

Les Morts-vivants: 1 Vampire (Champion, Undead, Sans Peur, C4), 1 nécromant (Magic-User low), Parias (C2, Personnalités), Zombies ou squelettes (Undead, Slow, Q4, C2), Goules (Coward), Loups Funestes (Animal, Undead, Long move, Slow, Q4, C3).

Les Hommes-rats: Adepté assassin (Champion, Assassin), Rat Noir (Personnalités), Sorcier Rat (Magic-User low, Coward), Arpenteurs Nocturnes (Coward, C2, Personnalité), Rats géants (Swarm), Rat Ogre (Big, Animal, Q4, C4).

Les Amazones: 1 Prêtresse (Champion, Magic-user low), Championnes (Personnalités), Guerrière-totems (Berserk, personnalité), Scouts (Stealth).

Les Orques: 1 Chef (Champion, C4), Chamane (Magic-User low), Kostos (C4, personnalité, heavy armor), Gobelins (Coward, Opportunistic, C2), Squig (Animal, Sauvage), Troll (Big, Animal, Slow, Q4, C4)

**Tableau d'exploration :** On utilise le tableau d'exploration de SDG et s'il y a un double, triple, etc... là, on utilisera le tableau suivant en adaptant aux règles SBH (voir plus loin).

Si vous faites plusieurs doubles, triples, etc... N'en choisissez qu'un seul parmi eux.

Doubles
1 Puits : Choisir un combattant et faites un test de qualité : s'il est réussi, gagnez 1d6 pièces d'or sinon, le combattant rate la prochaine bataille à cause de la maladie.
2 Echoppe : Gagnez 1d6 pièces d'or et sur un 1, vous trouvez en plus un porte-bonheur.
3 Cadavre : Lancez 1d6 : 1-2 : gagnez 1d6 pièces d'or ; 3-4 : gagnez 2d6 pièces ; 5-6 : gagnez 3d6 pièces d'or.
4 Vagabond : Les hommes-rats peuvent le vendre pour 2d6 pièces d'or. Les Possédés peuvent le sacrifier et leur chef gagne 1 point d'expérience. Les morts-vivants gagnent un zombie. Les autres gagnent une relance sur un dé sur leur prochain jet d'exploration.
5 Carosse retourné : Lancez 1d6 : sur 1-2 : Vous trouvez une carte ajoutant un +1 sur le prochain jet d'exploration ; 3-4 : Gagnez 2d6 pièces d'or ; 5-6 : gagnez 12 pièces d'or.
6 Tour de garde : Voir SDG page 8.

### Triples

1 Taverne en ruine : Testez la qualité du chef sur 1d6 : Si réussite, gagnez 4d6 pièces d'or sinon, gagnez 1d6 pièces d'or et un combattant au hasard sera ivre (voir SDG page 24).

2 Forge : Voir SDG page 21.

3 Prisonniers : Les Possédés gagnent 1d3 points d'expérience à répartir sur des combattants différents. Les Morts-vivants gagnent 1d3 zombies. Les Hommes-rats gagnent 3d6 pièces d'or. Les autres gagnent 2d6 pièces d'or et gagne un combattant avec Q3 et C2.

4 Atelier de facture d'arcs : Un des combattants gagne sur : 1-2 : un arc (tireur portée moyenne) ; 3-4 : un arc long (tireur portée longue) ; 5-6 arbalète (tireur portée longue et slow).

5 Marché couvert : gagnez 2d6 pièces d'or.

6 Débiteur reconnaissant : un franc-tireur se joint à vous le temps de la prochaine bataille. Vous pouvez continuer à le payer pour qu'il reste après comme d'habitude.

### Quintuples

1 Maison d'usurier : Gagnez 1d6x10 pièces d'or.

2 Laboratoire d'alchimie : Gagnez 3d6 pièces d'or. De plus, un de vos combattants gagne 1 point d'expérience.

3 Joaillerie : Lancez 1d6 : 1-2: 1d6X5 pièces d'or ; 3-4: 20 pièces d'or ; 5: 50 pièces d'or ; 6: 1d6X15 pièces d'or.

4 Maison de marchand : Vous trouvez 2d6 pièces d'or. Sur un double, au lieu de gagner de l'or, un des combattants gagne la compétence Laborer.

5 Bâtiment écroulé : Vous trouvez 30 pièces d'or. Testez la qualité du chef sur un dé. Si réussite, un chien de guerre (ou équivalent) vous rejoint (Animal, Long move, Q4, C3)

6 Entrée des catacombes : Vous pouvez désormais relancer un dé sur vos jets d'exploration. Une deuxième découverte n'a aucun effet.

### Quadruples

1 Fabrique d'armes à feu : Un des combattants gagne sur : 1-2 : un pistolet (tireur portée moyenne) ; 3-4 : un fusil (tireur portée longue) ; 5-6 long fusil (tireur portée longue et slow).

2 Temple : Gagnez 3d6 pièces d'or. Les Soeurs et les Chasseurs gagnent 3d6 pièces d'or et un combattant aura un bonus de +1 sur ses jets de qualité pour la prochaine bataille.

3 Hôtel particulier : gagnez 3d6 pièces d'or.

4 Brasserie : Voir SDG page 18.

5 Cimetière : Les bandes sauf les Soeurs et les Chasseurs peuvent piller le cimetière et trouver 1d6x10 pièces d'or. Si vous le faites, la prochaine bataille que vous jouerez contre des Soeurs ou des Chasseurs verra ces derniers haïr votre bande. Autrement, les Soeurs et les Chasseurs peuvent refermer les tombes pillées et gagnent 1d6 points d'expériences à répartir dans le rapport 1 combattant/1 point d'expérience.

6 Catacombes : 1d3 combattant pourront se déployer après le déploiement adverse à la prochaine bataille uniquement.

### Sextuples

1 Le cratère : Vous pouvez y envoyer un homme, lancez 1d6 : sur 1, il est tué. Sinon, il trouve 1d6+1x10 pièces d'or.

2 Trésor caché : vous trouvez 1d3X10 pièces d'or, un porte-bonheur et un objet magique au hasard (voir SGD page 17 – premier tableau)

3 Forge de maître : Lancez 1d6 : 1-2 : 20 pièces d'or ; 3-4 : +1 Q à un combattant ; 5-6 : +1 C à un combattant.

4 Bande massacrée : Lancez 1d6 : 1-2-3 : 3d6X5 pièces d'or ; 4-5 : 5d6X5 pièces d'or et une relance sur le prochain jet d'exploration ; 6 : Un objet magique au hasard (voir SGD page 17 – premier tableau)

5 Arène : un de vos combattants gagne +1 C au corps-à-corps uniquement.

6 Villa de noble : Lancez 1d6 : 1-2 : 1d6X10 pièces d'or ; 3-4 : 1d3 potions (n'oubliez pas de regarder page 17 de SGD pour les règles sur les potions) ; 5-6 : Un objet magique au hasard (voir SGD page 17 – premier tableau)

## Tableau de génération des quartiers de Solaris :

Solaris étant une grande ville, ses quartiers ont été découpés selon la fonction première de ses occupants. Afin de permettre des parties endiablées, ces quartiers ont été décrits plus loin afin de donner des conseils pour la mise en place de la partie. Il y a donc 12 quartiers :

1 La Gargote

2 Le Port de la Bévüe

3 La Bourse Pleine

4 Le Vivier

5 Le Grand Oeuvre

6 Le quartier des Sorciers

7 Le quartier des Ingénieurs

8 La Forge

9 Le Jardin

10 Les Temples

11 La Grand-place

12 Les Arènes

**La Gargote** : Un quartier pauvre et mal famé ; Beaucoup de maisons basses et des barricades. Les ruelles sont étroites et sombres.

**Le Port de la Bévüe** : appelé comme ça à cause de l'épave qui encombre la sortie du port, ce quartier se compose de pas mal d'entrepôts. Les rues sont encombrées de barricades en tous genres, peu de maisons mais des tavernes sont présentes. Un des côtés de la table devra représenter les quais donc aucun bâtiment à moins de 20 cm du bord de la table si vous jouez sur du 90X90cm.

**La Bourse Pleine** : Le quartier noble de la ville. Beaucoup de maisons à étages, des rues assez larges.

**Le Vivier** : Le quartier des marchands. Beaucoup de maisons hautes et une place centrale relativement grande. Quelques barricades ici et là.

**Le Grand Oeuvre** : C'est le quartier des alchimistes, astrologues et autres spécialités. Ce quartier est surtout composé de grandes maisons à étages. Des tours sont présentes ici et là, des barricades coupent les ruelles relativement serrées.

**Le quartier des Sorciers** : Pas besoin d'un dessin. De grandes maisons et surtout quelques cercles d'invocations ici et là.

**La Forge** : Le quartier des métalleux. Pas mal de maisons basses, des ruelles assez larges et une voire deux places.

**Le Jardin** : Un peu de verdure...enfin ce qu'il en reste.

**Les Temples** : Beaucoup de temples et peut-être un cimetière.

**La Grand-place** : Une grande place centrale avec une statue ou une fontaine. Les maisons sont diverses et variées.

**Les Arènes** : Quelques maisons présentes et surtout beaucoup d'endroits libres d'obstacles représentant les petites arènes.