

5) PROFIL DES ENNEMIS – NIVEAU INTERMEDIAIRE (3 À 5)

Résistance squelettique : Tous les ennemis sont des squelettes : les attaques contondantes leur infligent 2 points de dégâts supplémentaires, mais les attaques tranchantes deux points de moins.

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Brigand diplômé	I2	IO (esqu)	20	2	9	IO	Id+3	I5	Peut attaquer au tour suivant s'il a fait 5 ou moins sur son jet d'esquive.
Soldat (vétuste)	II	8	20	0	IOOO	9	Id+3	I5	Armée de piques rouillées mais handicapantes, qui laisse des échardes de métal maléfique dans la peau : -I AT/PRD à l'aventurier touché (non cumulable). Guéri si 1 ^{er} soin (I assaut), extraction (test COU) ou dispel magique
Garde Empaleur maudit	I2	IO (esqu)	20	3	IOOO	IO	Id+5	35	Tire I fois tous les 2 assauts. Si touche une cible à l'arc, test RM : en cas d'échec, la cible est maudite et fait des échecs critiques sur I9 et 20 (exorcisme requis pour s'en débarrasser) <u>Esquive</u> : Ces ennemis sont en partie spectraux. Si l'esquive réussit, ils se téléportent à Id6 m de leur agresseur, et peuvent charger leur arc au tour suivant.

Krugor l'effroyable

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Krugor	I4	I2	45	4	IOOO	I4	Id+5	80	<u>Terrifiant</u> : Les aventuriers ayant un COU de moins de I2 devront effectuer un test de COU pour réussir à s'en approcher. <u>Puissant</u> : Les attaques de Krugor causent un malus de -5 en PRD. <u>Pouvoirs maléfiques</u> : Voir plus bas

Un des ancien « souverains » des terres avoisinantes, enterré loin des siens à cause de sa réputation maléfique. Le problème, c'est que cette réputation était fondée: Krugor connaît ainsi des rituels nécromantiques du premier âge, et à présent que des imbéciles l'ont réveillé, il compte s'en servir pour récupérer son trône dans le sang !

Pouvoirs maléfiques : Krugor peut utiliser un pouvoir par tour au lieu d'agir. Afin de ne pas attirer la colère des Dieux, Krugor ne doit pas utiliser le même pouvoir deux fois de suite...

- **Fuyez devant le roi !** Krugor suscite une terreur surnaturelle à tous les aventuriers engagés au corps à corps contre lui. Ils doivent réussir un test de COU ou fuir le corps à corps, et Krugor peut taper gratuitement un des fuyards.

- **Coup du menhir** : Krugor prépare une attaque très puissante, mais qui prend un assaut à charger (preuve sur I4). Le sort sera annulé si Krugor perd 15 PVs lors de son tour (il peut le lancer au corps à corps)
Tracez une ligne de IO m quelquepart sur le champ de bataille : tout ce qui est dessus va se prendre dans la figure un rocher sculpté fantomatique...Le coup inflige 2d6 + 5 PI . Imparable, il renverse sa cible (sauf réussite à un test FO).

Krugor n'hésitera jamais à le lancer sur des aventuriers engagés contre ses troupes...

- **Puissance impie** : Krugor (ou un mort vivant à côté de lui) regagne Id6 PVs, et gagne +Id6 PI à sa prochaine attaque). Ce sort permet de ressusciter des squelettes détruits par les aventuriers, voir même à Krugor de se relever s'il a été battu...

Faiblesses :

Il est assez bavard et fortement mégalomane, des aventuriers malins pourraient tenter de le distraire à l'aide de jets de *charismes* réussis (-2 à ses jets pour le tour si réussite, n'agit pas au tour suivant en cas de réussite critique, +I à ses jets contre l'aventurier si échec critique)

Détruire l'étoile de fer lui fera perdre ses pouvoirs et il aura -2 à tous ses jets de dés

6) BUTIN ET RECOMPENSES - BAS NIVEAU (1 À 2)

6.1 – EXPERIENCE DE FIN DE MISSION (ET SUCCES BONUS)

- *La mort d'une étoile* : Réussir la mission (60 Xps chacun)
- *Libérés !* : Libérer les deux brigands (+10 Xps chacun)
- *En avance* : Atteindre la combe avant la tombée de la nuit (+15 Xps chacun)

- *Voie sûre* : Eloigner tous les ennemis d'un chemin vers un des 3 objectifs (+10 Xps aux contributeurs)
- *Les rois de l'évasion* : libérer les deux bandits sans avoir alerté d'ennemis au passage (+ 10 Xps aux contributeurs)
- *Battez vous !* Convaincre les deux bandits de lutter à vos côtés : +10 Xps

- *La cachette* : Découvrir l'emplacement de la cachette secrète des brigands (+15 Xps)
- *Petit malin* : Désamorcer le piège sur le coffret de la cachette (+10 Xps)

- *Même pas peur !* Résister à l'horreur de la tente du chef, approcher l'étoile de fer ou résister au sort de terreur de Krugor du 1^{er} coup +5 Xps
- *A quoi ça sert ?* Mettre la main sur le médaillon d'exorcisme : + 15 Xps
- *Et ne reviens pas !* : Abattre un squelette que Krugor venait de relever au tour précédent. +15 Xps
- *Echec au roi* : Faire enrager Krugo, ou l'enserrer dans le médaillon d'exorcisme + 10 Xps
- *Confinement* : Mettre le médaillon d'exorcisme sur l'étoile de fer (1 débilibeuk)
- *Ah, quand même !* Détruire l'étoile de fer (+25 Xps)

6.2 – RECOMPENSES (SEULEMENT SI COMMANDITAIRES)

- *Bourgeois* : 150 Po par aventuriers + 20 % de réduction dans l'échoppe locale du Donjon facile (objets disponibles valant jusqu'à 1000 Po)
- *L'ancien mystique* (servant de Youclidh) : Récompense les bonnes actions au nom des Dieux . 50 PO à chacun, 2 points débilibeuks + soigne miraculeusement une mutilation qu'a subi un des aventurier

6.3 – BUTIN DES ENNEMIS

SOLDAT VETUSTE : 2 doses de poison ancestral (la cible blessée a -1 à tous ses jets de dés, cumulable).
Réussite jet de fouille : Pendentif ancien en argent : 15 PO

GARDE EMPALEUR : Emblèmes de garde empaleur (20 PO)

Sur réussite jet de fouille, jetez 1d6 :

- 1 : Bracelet de Cornaline (50 PO)
- 2 : 15 flèches barbelées (+2 PI)
- 3 : **Pendentif de tourmenteur** (+1 AT et PI mais récupération en dormant abaissée d'un niveau à cause des cauchemars. Ne peut être retiré sans exorcisme. 200 PO)
- 4 : Jambière ou gantelets antiques rouillés : 1 PR, -1 AD, rupt 1 à 3, 250 PO
- 5 : Arc long ancestral : 1d+5 dégâts, +1 CHA, rupture 1 à 3. Valeur 400 PO
- 6 : Camail des ombres (tête) : 1PR (magique), réorientation (1 fois par assaut, sur parade ou esquive réussie, son porteur se téléporte à 1d6 m) rupt 1 à 3, 500 PO

KRUGOR L'EFFROYABLE:/

- **Epée royale de Krugor** : En gromril elle aussi, mais ensorcelée... +1AT/PRD, 1d6+5, rupture 1 à 2. Chaque touche réussie fait perdre 1 PRD et RM à la cible, et l'effet est cumulable (1000 PO)
- **Couronne de fer**: Même vieille, elle donne clairement l'impression que vous n'êtes pas là pour rigoler : PR 1 (nat.), -1AD, +1 RM/INT, rup.1 à 3 (1000 PO)
- **Ancien plastron royal** : Une fois réparé, peut faire un superbe plastron... 4PR, +1 CHA, rup. 1 à 2 (1000 PO)
- **Gantelets séculaires** : 1 COU/PRD, rup. 1 à 3 (700 PO)
- **Bottes de métal blindées**, PR1, -1 AD, +2 FO aux test pour ne pas se faire renverser, rup 1 à 3 (500 PO)
- **Médaillon des druides** : Ce pendentif a été sur le corps encore chaud de son ancien porteur ... Offre un point de PR magique (1000 PO)

6.4 – FOUILLE DES LIEUX

AUTEL DE L'ETOILE :

Cadavres..

Restes de l'étoile de fer (1d6 fragments) Celui qui le souhaite peut en emporter des fragments, mais risque d'être maudit s'il ne réussit pas un test de RM, avec -1 par morceau supplémentaire qu'il prend (si échec, échec critiques sur 19 ou 20 jusqu'à exorcisme).

Chaque fragment peut valoir 30 PO chez un mage noir... ou chez un prêtre qui s'empressera de les détruire avant qu'ils ne causent d'autres dégâts !

CAMP DES BRIGANDS (BIVOUAC, SAUF LA TENTE DU CHEF) :

- 2 armes de bonne qualité (épée et hache)
- Trois miches de pain, deux jambons, trois saucissons, un tonnelet de pois cassés, un autre de bière et deux bouteilles de vin. **Réussite fouille** : Cape elfique (imitation), bottes renforcées (rup. 1 à 3, +1 COU/AD pour déplacement silencieux)
- Ecuelles et couvertures de paysans
- 3D20 PO

DANS LA TENTE DU CHEF (3) : 120 pièces d'or par aventurier dans des Pots en fer, potion de soin majeure, potion de réduction des plaies, et un livre « Mon premier alphabet » (permet de réussir à lire sur réussite d'un test d'INT, même si on n'a pas la compétence « érudit » ou 12 en INT).

Il y a également un autre livre « bricoler facile avec Marcel et Josiane ». Le chef pensait que c'était un livre de technique secrète au corps à corps et voulait le déchiffrer... Tous ces bouquins sont là parce que la bande de brigand avait pillé le chariot d'un bibliothécaire (c'est comme ça qu'ils avaient appris la localisation du site)

REUSSITE instinct du trésor : petite clé dorée (qui ouvre quoi ? Demandez à un brigand...)

Le médaillon d'exorcisme : AT -1 (ou AD -1 si lancé) pour en ceinturer un ennemi. Si ce dernier est lié à la magie noire, il perd alors 1d6 PVs à chaque tour, et doit passer son tour pour se libérer (en réussissant un test RM). Le médaillon a un point de rupture de 1 à 2 (Valeur 1000 PO)

DANS LA CACHETTE (4) : dans un coffre caché dans un bosquet au sud du camp (piégé avec une fléchette au poison tarentula, qui fait perdre aux aventuriers le contrôle de son corps / durée 30 min, -5 min pour chaque point de force au dessus de 5)

« Le marchandage chez les nomades » (10 % sur tous les magasins) / « Tirer vite et bien » (permet de charger ses armes de tir un assaut plus vite / 2 rubis (100PO l'unité) / onguent magnifique de niptuk/ 4 colliers antiques à 50 PO pièce / une **bague étrange à tête d'ours** : permet d'utiliser les armes à 2 mains sans malus, 1500 PO)