

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

Résistance squelettique : Tous les ennemis, sauf les brigands, 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	10	12 (esqu)	20	2	9	10	1d+3	15	Peut attaquer au tour suivant s'il a fait 5 ou moins sur son jet d'esquive.
Soldat squelette	11	8	20	0	1000	9	1d+3	15	Armée de piques rouillées mais ensorcelées, qui laisse des échardes de métal maléfique dans la peau : -1 AT/PRD à l'aventurier touché (non cumulable). Guéri si 1 ^{er} soin (1 assaut), extraction (test COU) ou dispel magique
Garde Empaleur maudit	12	10 (esqu)	20	3	1000	10	1d+5	35	Tire 1 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 19 et 20 (exorcisme requis pour s'en débarrasser) <u>Esquive</u> : Ces ennemis ont un pouvoir de magie noire. Une fois par tour, s'ils réussissent une esquive, ils se téléportent à 1d6 m de leur agresseur, et peuvent attaquer lors de leur tour suivant.

KRUGOR LE COUPEUR DE MAINS

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Krugor	14	12	45	4	1000	14	1d+5	90	<u>Menaçant</u> : Les aventuriers ayant moins de 12 en COU devront effectuer un test de COU pour l'attaquer au corps à corps (à faire une seule fois) <u>Dangereux</u> : Krugor effectue des critiques de 1 à 2 <u>Pouvoirs maléfiques</u> : Voir plus bas

Un des anciens « souverains » des terres avoisinantes, à la réputation si maléfique qu'elle a conquise les légendes locales. Le problème, c'est que cette réputation était justifiée : Krugor est versé dans les arts noirs, et à présent que des imbéciles l'ont réveillé, il compte bien s'en servir pour récupérer son trône dans le sang !

Pouvoirs maléfiques : Des pouvoirs démoniaques du 1^{er} âge, rien que pour vous ! Une fois tous les 2 tours, Krugor peut utiliser un pouvoir au lieu d'agir. Il doit réussir pour cela un test d'INT (il a 14). Quand il utilise ses pouvoirs, une sorte de tentacule spectral semble jaillir du monolithe de l'étoile pour investir Krugor.

- **Malédiction du mutilateur** : Un aventurier doit faire un test de RM-2 ou sentir une terrible douleur à sa main droite, qui est paralysée pendant 3 assauts (sauf dispel magique). Rappelez vous que se battre ou parer avec sa main non directrice se fait avec un malus de -4 (-2 si l'aventurier a la compétence « ambidextrie »)

- **Coup du menhir** : Krugor prépare une attaque très puissante, mais qui prend un assaut à charger. Le sort sera annulé si Krugor perd 10 Pvs lors de son tour. Il peut le lancer en étant au corps à corps.

Tracez une ligne de 10 m quelque part sur le champ de bataille, touchant au moins un aventurier que Krugor voit : tout ce qui est dessus va se prendre dans la figure le fantôme d'un menhir infligeant 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 1d6 Pvs, et gagne +2 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 bavarde et fortement mégalomane... d'autant plus que sa sombre magie lui a permis d'arracher les souvenirs des esprits traumatisés des bandits - et d'ainsi acquérir la connaissance de la langue actuelle. 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, +1 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

B) BUTIN ET RECOMPENSES – NIVEAU INTERMEDIAIRE (3 À 5)

B.1 – EXPERIENCE DE FIN DE MISSION (ET SUCCES BONUS)

- *La mort d'une étoile* : Réussir la mission (+60 Xps **chacun**)
- *Randonneurs* : Atteindre la combe avant la nuit tombante (+15 Xps **chacun**)
- *Sinistre explication* : Etre le premier à deviner qu'il y a des morts-vivants dans la combe (+15 Xps)
- *La voie est libre* : Eloigner tous les ennemis d'un chemin vers un des 3 objectifs (+10 Xps **aux contributeurs**)
- *Un coup de main ?* : Libérer les deux brigands (+10 Xps **chacun**)
- *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)
- *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)
- *Et ne reviens pas !* : Abattre un ennemi que Krugor venait de relever au tour précédent (+10 Xps)
- *Echec au roi* : Faire enrager Krugor, 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)
- *La cachette* : Découvrir l'emplacement de la cachette secrète des brigands (+15 Xps)
- *Petits malins* : Désamorcer le piège sur le coffret de la cachette (+10 Xps)
- *Bouche d'or* : Convaincre Bertrand d'aller voir sa grand-mère (ou feinter le chef de la milice) : +10 Xps
- *Mon petit garçon* : Ramener Bertrand sain et sauf chez sa grand-mère (+1 débilibeuk à tous)

B.2 – RECOMPENSES

- **Prime** : 100 PO par aventuriers
- + forfait de 500 PO s'ils ont ramené au village un bandit vivant.
- + les dons suivants. Vous pouvez évidemment adapter au nombre des aventuriers...
- **A chacun**, un authentique **pull de Pauchette**, -1 CHA, test de rupture sur le torse et les bras amélioré d'un point. Il est tellement grand qu'il peut se porter par dessus une armure... +2 test contre le froid, -2 tests chaleur (2 PO)
- Une bouteille de remède spécial **Holénur**, un truc ancestral.... Sorte de tonique au goût d'écorce, qui aide à se sentir mieux. L'ingérer peut supprimer une maladie mineure ou un malus dû à un problème de santé non traumatique sur réussite d'un test de FO+4 (ivresse, fatigue, terreur, poison léger...)
- Une **grosse tente de bivouac** (+1 PV/h de régénéré lors d'un repos, 3 places, 25 kilos)
- Une **bourale de bonne qualité**, hache à 2 mains servant aussi bien au bûcheronnage qu'à la guerre, qu'on ne trouve que dans la région. Assez pratique quand on sait s'en servir (2D+4 dégâts, -1 AT/CHA, -4 PRD, +1 COU, rupture 1 à 3, valeur 350 PO)
- Un cheval de trait au sale caractère, **Enclume** (EV 28, COU 8, RM 6, -1 CHA. Pas possible de le monter...mais c'est un cheval **belliqueux**: en cas de combat, il attaquera volontiers l'ennemi, à coups de pattes et de dents ! – AT 12, 1d6+2 dégâts, la cible perd son prochain assaut sauf réussite test FO. Si attaque critique, renversé !). Refuse de porter quoi que ce soit, sauf test CHA -2.
- Le **bonnet de nuit** d'un mage qui était venu finir ses jours dans le village. Un peu ridicule, mais sûrement magique, non ? (-1 CHA, 1 PR magique, rupture 1 à 3 immunise contre le rhume – valeur 300 PO)

Conformément à ce qui a été convenu, si les aventuriers ne sont pas satisfaits de ces dons, le maire du village leur donnera à la place 100 PO supplémentaires par aventurier.

Les villageois leur feront cependant comprendre qu'accepter les arrangerait : si Horace paie plus, les habitants devront travailler dur pour le rembourser... si les aventuriers acceptent les dons, ils auront 20 % sur les prix du village. Et il y a justement une échoppe du **donjon facile** qui a ouvert dans le village !

Le vendeur n'avait pas beaucoup de clients, notamment parce les aventuriers ont mauvaise réputation dans le coin... il sera heureux de récompenser ceux qui ont prouvé aux habitants du village qu'ils avaient tort !

B.3 – BUTIN DES ENNEMIS

SOLDAT SQUELETTE : Réussite jet de fouille : Pendentif ancien en argent : 15 PA

GARDE EMPALEUR : L'équipement est vétuste et détérioré. Il faut avoir l'œil pour trouver quelque chose d'utile ! Faites un jet de fouille (INT) pour chaque garde.

Échec : Des emblèmes décoratifs en bronze qui pourraient valoir 2 PO à la revente, plus si on négocie.

Réussite : au hasard sur id3 :

1 – Médaillon de tourmenteur (+1 AT et PI, mais récupération en dormant abaissée d'un niveau car il provoque systématiquement des cauchemars. Ne peut être retiré sans exorcisme. 100 PO)

2 – Casque de métal antique : 1PR, -1 AD, +1 COU, rupture 1 à 3 (100 PO)

3 – 15 flèches malveillantes (test RM cible sinon maudite : échecs critiques de 19 à 20, rup 1 à 4)

Réussite critique : Un **arc long ancestral** : id+5 dégâts, +1CHA, rupture 1 à 3, valeur 500 PO.

KRUGOR LE COUPEUR DE MAINS:/

- **Épée royale de Krugor** : En gromril elle aussi, mais ensorcelée... id6+5, +1 AT, 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.), +1 CHA, -1AD, -2 RM aux malédictions lancées par le porteur, rup. 1 à 3 (1000 PO)

+ (s'il y a au moins 4 aventuriers) **Médaille des druides** : Ce pendentif a été pris sur le corps encore chaud de son ancien propriétaire ... Offre un point de PR magique (1000 PO)

B.4 – FOUILLE DES LIEUX

AUTEL DE L'ÉTOILE :

Cadavres... et restes de l'étoile de fer (id6 fragments) Celui qui le souhaite peut en emporter, 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 15 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 qualité correcte (épée et hache)

- Trois miche de pain, deux jambons, trois saucissons, un tonnelet de pois cassés, un autre de bière et deux bouteilles de vin.

- Ecuelles et couvertures de paysans

- 3D20 PA

Réussite fouille : Arme de bonne qualité, ou cape elfique (imitation)

Réussite critique : de bien belles bottes pour un voleur de moutons... bottes de malandrins d'élite (rup. 1 à 3, +1 COU/AD pour déplacement silencieux. 300 PO)

DANS LA TENTE DU CHEF (3) : Pièces d'or antiques dans des pots, frappées de symboles malveillants (datent du règne de Krugor). 10 PO par aventurier... un aventurier possédant la compétence « runes bizarres » saurait que ces pièces d'un autre âge seraient revendable à un prêtre, un cultiste ou un collectionneur pour le triple.

Potion de soin mineure, potion de réduction des plaies, et un livre « **Mon premier alphabet** » (en le lisant, 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 ». Issu du pillage récent de la charrette d'un érudit. Le chef pensait que c'était un livre de technique secrète au corps à corps et voulait le déchiffrer...

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

Le médaillon d'exorcisme : AT (ou AD si lancé) pour en ceinturer un ennemi. Si ce dernier est lié à la magie noire, il perd alors id6 PVS à chaque tour, a -1 à ses jets de dés (s'en débarrasser coûte un assaut et nécessite un test de RM-2). 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 à la victime le contrôle de son corps / durée 30 min , -5 min pour chaque point de force au dessus de 5)

Livre de sort ou de prodige niveau 3-5/ livres « Le marchandage chez les nomades » (10 % sur tous les magasins) et « Tirer vite et bien » (permet de charger ses armes de tir un assaut plus vite, ou d'avoir un bonus de +1 AD pour tirer) / 2 rubis (100 PO l'unité) / onguent magnifique de niptuk / une **bague étrange à tête d'ours** : permet d'avoir la compétence armes de bourrin. Si le porteur l'a déjà, ce médaillon lui donne +2 AT/PRD quand il utilise une arme à 2 mains - 1500 PO)