

1ERE CAMPAGNE :

LA PISTE DES CHAMPIGNONS (THE MUSHROOMS CONNEXION)

1. LES CHAMPIGNONS SOLILOQUES

CF le scénario de COF Mini

2. Dans LES MINES

L'entrée de la mine

Après le combat, si les PJ peuvent repartent à Clairval avec Naowella, le bourgmestre, M. Carillon, leur demandera d'enquêter :

« Ca fait bien 10 ans qu'on n'a pas vu de gobelins dans la région ! Je me demande pourquoi ils se sont associés aux champignons soliloques... Quoiqu'il en soit, leur retour est suspect, surtout dans ce secteur. Ces montagnes sont connues pour être un lieu de passage pour les contrebandiers, mais jusqu'à présent, on n'a jamais découvert leur route. Je vais envoyer un message à notre messenger qui enquête sur le trafic de poudre de licorne de l'autre côté de la montagne. Peut-être les 2 affaires sont-elles liées ? »

De retour dans la clairière, les PJ doivent tout d'abord trouver l'entrée de la galerie, cachée derrière un buisson.

- **Test d'observation DIFF 10** pour en trouver l'entrée.
- En cas d'échec à ce test, un goblin peut sortir inopinément de la mine, révélant ainsi l'entrée aux PJ. Il faudra cependant se battre.

Le tunnel est bas et étroit, il est taillé dans la roche à la hauteur des gobelins. Seuls les nains et halfelins peuvent marcher debout et ne subiront pas de pénalité en cas d'attaque dans les galeries. Humains et elfes doivent marcher recourbés (MALUS ADRESSE -2), les demi-orques à 4 pattes (MALUS ADRESSE -5).

Cette galerie est empruntée par les Gobelins uniquement pour aller récolter les spores de champignons soliloques 1x par jour.

Normalement, les PJ ne devraient pas y faire de mauvaise rencontre, sauf si le MJ décide de pimenter un peu le jeu.

Quand la lumière de l'extérieur disparaît, des torches disposées sur les parois à intervalles +/- réguliers diffusent une légère clarté. Le sol et les parois, directement taillés dans la roche sont humides. Un PJ un peu maladroit pourrait malencontreusement glisser (**TEST ADRESSE DIFF 8**)....

La salle du Grizou (1)

La galerie débouche sur une porte de bois. Elle est fermée, mais pas verrouillée. Si les joueurs sont prudents et écoutent à la porte avant de l'ouvrir, ils entendront un léger grésillement. En regardant par le trou de la serrure, ils verront un bref éclair.

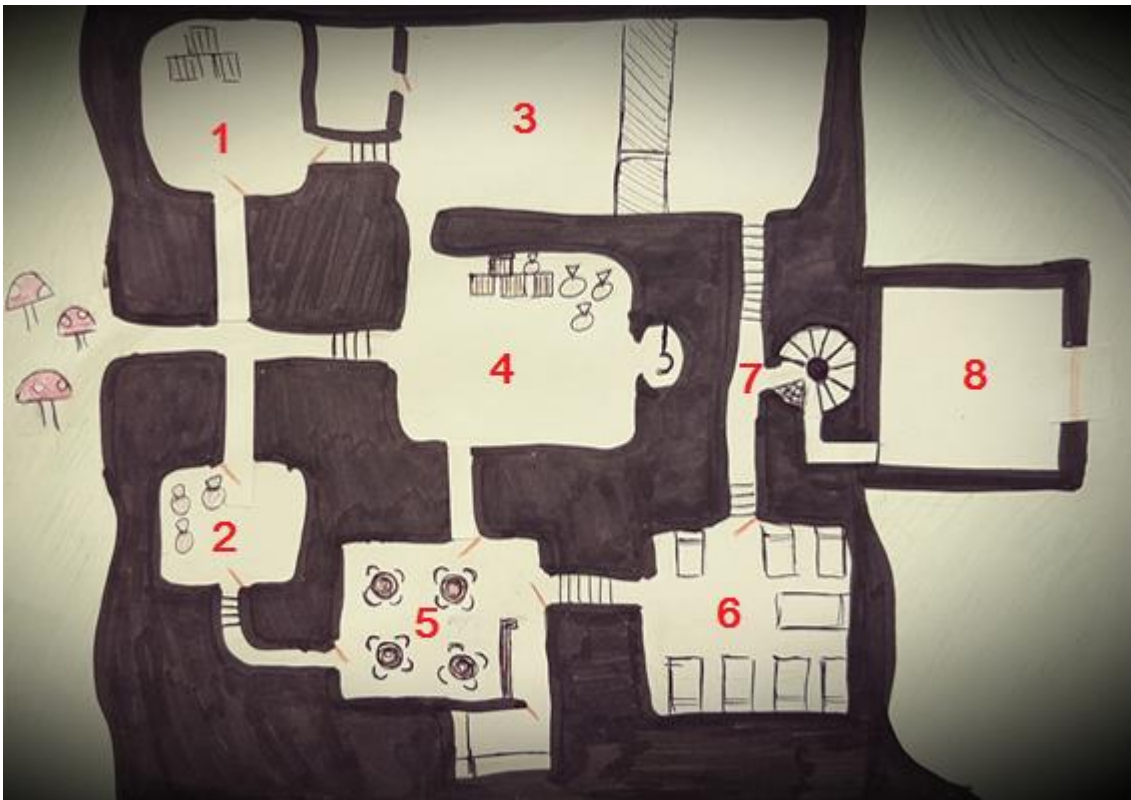
Dès qu'ils ouvrent la porte et entrent, le Grizou cherche à les attaquer.

caractéristiques Grizou cf COF Mini

Il s'agit d'une salle creusée elle aussi dans la roche, mais un peu plus vaste et haute de plafond. Des caisses fermées y sont entassées dans tous les coins. Elle sert apparemment de bodega. Si les PJ les ouvrent, ils découvrent qu'elles contiennent des pépites de mithral. Ils peuvent bien évidemment s'en remplir les poches dans la limite autorisée par le MJ.

Le **mithral** est un métal gris extrêmement résistant. Il peut être forgé et poli sans que ses qualités de légèreté et de solidité n'en soient altérées. Forgé comme arme, il donne un bonus de +2 aux attaques. Comme armure, bonus de +2 en défense.

Une autre porte en bois, sur le mur de droite, ouvre sur une nouvelle galerie et rejoint directement la salle d'excavation (3).



La salle du Minotaure (2)

La galerie débouche sur une porte de bois. Elle est fermée, mais pas verrouillée. Si les joueurs sont prudents et écoutent à la porte avant de l'ouvrir, ils entendront un souffle lourd, et quelque chose gratter le sol. En regardant par le trou de la serrure, ils verront une masse sombre.

Dès qu'ils ouvrent la porte et entrent, le Mininotaure les charge.

caractéristiques Mininotaure cf COF Mini

Il s'agit d'une salle creusée elle aussi dans la roche, mais un peu plus vaste et haute de plafond. Des sacs y sont entassés dans tous les coins. Elle sert apparemment de bodega. Si les PJ les ouvrent, ils découvrent des tonnes de spores de champignons soliloques. Ils peuvent bien évidemment s'en remplir les poches dans la limite autorisée par le MJ, mais attention en manipulant les sacs ! Ce serait dommage d'en faire tomber un et que les spores s'éparpillent dans l'air...

Une autre porte en bois, sur le mur de gauche en entrant, ouvre sur une nouvelle galerie et rejoint directement la salle de repos (5).

La salle d'excavation (3)

Avant d'arriver à la salle (sans porte), on entend des coups de pioches résonner contre la paroi dure, et quelques cris.

En entrant, les PJ voient un groupe de gobelins occupé à tailler la paroi dans l'espoir de trouver quelques pépites de mithral. Un contremaitre /contrebandier les surveille et leur aboie des ordres de temps à autres. Au fond d'une fosse, 2 gobelins de plus, que les PJ ne remarquent pas tant qu'ils sont au fond de leur trou, sont en train de creuser. Une simple planche posée au-dessus permet de passer de l'autre côté de la fosse.

Tous sont concentrés sur leur tâche, personne ne fait attention aux PJ dans un premier temps.

Dans un coin de la salle, une porte de bois dont le cadenas est ouvert. A l'intérieur, du matériel d'excavation : pioches, lanternes, cordes, sacs, etc...

Le hall de chargement (4)

La galerie débouche sur un vaste hall, rempli de caisses et de sacs. On peut observer un va-et-vient de gobelins mineurs et d'humains munis de fouet (contremaitres/contrebandiers). Les uns se déplacent entre les salles 3 (salle d'excavation) et 5 (salle de repos). Un **test d'observation DIFF 8**

Salles 3-4-5-6

Dans chacune des salles : 1 gobelin par joueur + 1 contremaitre/contrebandier pour les surveiller (+2 gobelins cachés dans la fosse de la salle 3).

Les PJ peuvent choisir de se battre

- caractéristiques gobelins > COF Mini
- caractéristiques humains > Auberge Noyée. Arme : fouet (1d4)

Si les combats sont trop faciles, les gobelins et contrebandiers des salles adjacentes à celle où se déroule le combat peuvent venir donner un coup de main.

Ou ils peuvent tenter de se faire passer pour des contrebandiers > **test mentir/convaincre DIFF 12**

Les PJ pourront alors récolter de précieuses informations : les contrebandiers travaillent pour un mystérieux Maître toujours à la recherche de matériaux et d'ingrédients aux propriétés exceptionnels, mais personne ne sait ce qu'il fabrique avec. Ce Maître leur inspire une telle crainte qu'ils ne pensent même pas à le voler. Si les PJ veulent soustraire quelques marchandises, ils devront donc être discrets.

permet de noter leur état de fatigue/repos en fonction de leur origine et destination. D'autres sont occupés à déplacer les caisses et les sacs vers une plateforme au fond de la salle. Un treuil permet de soulever la plateforme et d'évacuer la contrebande à travers une étroite et longue cheminée.

Dans un coin du hall, un peu caché derrière les sacs et les caisses, se trouve un plan de la mine, à toutes fins utiles.

La salle de repos (5)

La salle ressemble en tous points à une auberge. Les gobelins sont tranquillement attablés, et dégustent une espèce de bouillasse presque appétissante dans leur écuelle en fer. Le contremaître est au comptoir et bavarde avec l'aubergiste (en cas de combat, celui-ci se cachera derrière le comptoir ou dans la réserve).

Les PJ peuvent demander à manger (1 PA/personne) ou se battre...

Derrière le comptoir, une porte mène au dortoir (6), et l'autre vers la réserve. A côté des étagères de vivres, une petite armoire (type armoire à pharmacie). À l'intérieur : des fioles de soin (pour les petits bobos des mineurs > +2PV), et 2 fioles, l'une avec un liquide orangé, l'autre avec un produit violet aux effets inconnus. Loin des oreilles du contrebandier, l'aubergiste avouera aux PJ qu'il joue à l'apprenti-magicien, et de temps en temps, il prélève en cachette quelques pincées des produits stockés dans la mine pour faire des expériences (pour être plus précis, il mélange des trucs entre eux pour voir si ça change de couleur ou si ça explose). Il n'a aucune idée des effets de ses expériences et serait enchanté de voir les PJ les tester devant lui (chaque fiole 2 PA).

Fiole orange : la potion rend temporairement aveugle (1d6 tours). Malus -5 à tous les jets de dé.

Fiole violette : la potion donne temporairement un don de vue perçante (1d6 tours), le joueur pourra voir parfaitement au loin (5 km), et même à travers les murs à proximité.

Si on lui demande gentiment, l'aubergiste peut aussi vendre son plan de la mine pour aider les PJ à trouver la sortie (2 PV).

Le dortoir (6)

Les paillasses s'alignent le long des murs du dortoir. 2 des 7 lits sont occupés par des gobelins qui ronflent un peu fort. Si les PJ ne se sont pas mis tous les gobelins et contrebandiers à dos (ou alors s'ils les ont tous tués), ils peuvent se reposer là, moyennant 1 PA/personne reversés à l'aubergiste.

Une bonne nuit de repos permettra aux PJ de récupérer 1 PV, malgré les puces.

L'escalier colimaçon (7)

La route vers la sortie ! Un long escalier en colimaçon, qui n'en finit jamais de monter. Les marches sont inégales et glissantes, gare à la chute !

Peu à peu, la roche brute laisse la place à de la pierre taillée, puis des briques. On sent un léger souffle d'air. Les PJ sont enfin revenus au niveau de la surface, mais un dernier obstacle les empêche d'aller plus loin : un panneau bloque le chemin.

- **Test de dextérité DIFF 12** pour trouver et actionner le mécanisme qui fait coulisser le panneau dissimulant l'accès au passage secret où se trouvent les PJ
- **Test de force DIFF 14** pour défoncer le panneau

La maison hantée (8)

Le tunnel donne sur une grande pièce carrée, aux murs hauts, en pierre taillée. Le sol et les murs sont poussiéreux, les toiles d'araignées pendent en tous sens. Une fenêtre condamnée par des planches laisse filtrer un peu de lumière. La porte délabrée (mais fermée) donne sur l'extérieur, on peut même entendre la rivière glouglouter et quelques oiseaux gazouiller.

Mais il est encore trop tôt pour se réjouir : en entrant dans cette pièce, les PJ se sentent immédiatement oppressés, comme si ils étaient observés depuis les recoins obscurs.

- **Test d'observation DIFF 16** pour distinguer dans la pénombre le Bluttu qui rampe sur le plafond. Bonus +5 si le PJ indique expressément qu'il regarde au plafond.

Caractéristiques du Bluttu : cf COF Mini

Les PJ sont enfin prêts à passer la porte et sortir à l'air libre.

- **Magicien : test détection de la magie DIFF 12** : une manipulation alchimique légère a été opérée sur le seuil, mais aussi la fenêtre et tout le pourtour de la maison, mais ça a été mal fait. Rien de dangereux en soi. Encore une expérience de l'aubergiste ? Si le magicien devine les effets du sort (le MJ le lui dit en secret), à lui de voir s'il le révèle à ses compagnons, ce n'est pas la peine de les affoler pour si peu.

En passant la porte, les PJ sentent une étrange sensation, comme de l'électricité statique. De l'autre côté, ils se rendent compte qu'ils ont changé de sexe ! Heureusement, l'effet est temporaire (1d6 tours).

Les nains sont naturellement résistants à la magie. Ils ont 1 chance sur 2 d'échapper à la transformation (lancer 1d10).

>> MONTÉE DE NIVEAU <<

3. L'AUBERGE NOYÉE

Sur la base du scénario « L'auberge noyée » (scénario gratuit COF). Quelques adaptations.

En sortant de la maison hantée, les PJ se trouvent sous la pluie, près d'un petit torrent de montagne que suit une route de terre, jusqu'à une auberge juste au pied du pont (l'auberge du Vieux Pont) à 5km de là. Une carriole est en train de terminer de charger des caisses et des sacs (!!!!!) et s'en va dans la direction opposée avant que les joueurs n'atteignent l'auberge, une autre identique (mais vide) arrive.

Quand les PJ arrivent à l'auberge, la pluie s'est transformée en tempête. Impossible d'avancer, il faut se mettre à l'abri !

Quand les PJ entrent, Frolin et Jolin se moquent ouvertement des « travestis » de la troupe s'il y en a suite à la manipulation alchimique. Ils se montreront méprisants envers les autres races (cf indications scénarios Auberge Noyée).

>>> Suivre le cours du scénario « L'Auberge Noyée » <<<

CHANGEMENTS :

- Dans cette version, Jerro, le messenger de Clairval, n'est pas enfermé à la cave (on le retrouvera plus tard).
- Frolin et Jolin sont des contrebandiers qui acheminent les marchandises de la mine et d'autres choses encore, comme de la poudre de licorne, chez le mystérieux Maitre dont on parle depuis le chapitre précédent. Si les PJ ne les ont pas mis définitivement hors d'état de nuire (en 1 mot : morts), il faudra penser à ce qu'ils vont en faire. Vont-ils les obliger à les guider jusqu'à leur maitre ? ou vont-ils se contenter de les ligoter ? ou ????? Quoiqu'il en soit, les contrebandiers essaieront de s'échapper pour avertir le Maitre (1d12 > 1 chance sur 3)

4. ISARN L'ALCHIMISTE

Dans la forêt

Les PJ suivent la route de la forêt. 2 jours de marche les attendent.

Il n'y a qu'une seule route, donc difficile de se perdre. Et même si les PJ n'ont pas pris avec eux les contrebandiers pour les guider, les traces de la dernière carriole passée par là, bien visibles dans la boue fraîche, leur indiquera quand ils seront arrivés à destination.

La forêt qu'ils traversent est extrêmement ancienne. Dès qu'on s'éloigne de la sécurité de la route, la végétation est touffue, la pénombre règne à toute heure de la journée. Ce ne serait pas étonnant de tomber sur licorne ou troll... Ou pire!

Les PJ dressent le campement pour passer la nuit.

- **Demander un test de chance** (le MJ choisit le + chanceux ou le – chanceux selon son degré de bienveillance)

1-2 (échec critique) > troll ou autre

3-10 : les PJ sont attaqués par des pandas cannibales (cf caractéristiques COF Mini)

11- 18 : les PJ passent nuit tranquille

19-20 : une licorne s'approche du campement. Il faudra savoir l'approcher en douceur pour qu'elle laisse les PJ prendre de la poussière de sa corne qu'elle frotte sur un arbre et/ou qu'elle touche de sa corne les PJ (+1d8 PV, même sur mourant)

- Si les PJ ont amené avec eux les contrebandiers, ceux-ci tenteront de leur fausser compagnie juste avant l'aube (MJ : **test de réussite 1d12 > 1 chance sur 3**). Si un PJ monte la garde, il devra réussir un **test d'observation (sur l'intelligence) 12** pour les remarquer.

Au matin, les PJ reprennent la route.

L'arrivée au manoir

Les traces de la carriole (ou les indications des contrebandiers) quittent la route principale et se dirigent vers un grand portail. Une enseigne rouillée, qui grince en se balançant au gré du vent, indique "**Isarn, Alchimiste**". Le magicien peut faire une remarque méprisante, s'il considère l'alchimie comme une sous-magie ; un forgesort connaîtra vaguement l'histoire de cet alchimiste qui a causé un grand scandale il y a plusieurs années (**test esprit 5**).

Les murs qui entourent la propriété (env. 1 hectare si on veut en faire le tour) sont hauts, environ 8m, et hérissés de tessons de verre. Seul point faible que les PJ peuvent détecter : à quelques mètres du portail, le faite d'un arbre dépasse non loin du mur, à l'intérieur de l'enceinte (**test agilité 14** pour grimper par là, **réduit à 12** si une corde est accrochée en haut).

Le portail est du même acabit : une immense porte noire, forgée en mithral (inviolable donc), avec pour seules décorations des runes. Si un PJ est capable de les lire (savant ou magicien), ce sont des runes de protections, pour renforcer les propriétés du métal. La serrure est elle aussi renforcée avec des runes (**test d'agilité 15** pour passer par là en trafiquant la serrure, **3 tests de force 16** pour défoncer la porte avec une arme).

- Si Frelin et Jolin sont parvenus à s'échapper, un comité d'accueil les attend devant l'entrée : **1 cerbère, 1 demi-orque** (Brakka), **4 humains armés** (Frelin, Jolin, Rulin, Trilin).
- S'ils Frelin et Jolin n'ont pas pu s'échapper, Brakka et le cerbère font la sieste de l'autre côté de la porte (on peut les voir par le trou de la serrure, et/ou entendre le triple ronflement du chien), les 2 humains (Rulin et Trilin) sont dans le manoir et ne sortiront qu'en cas de gros bazar.

Contrebandiers > caractéristiques
Auberge Noyée

Cerbère > caractéristiques COF Mini

Brakka (demi-orque femelle) > cf
pré-tirés COF demi-orques

La cour principale

Le domaine est relativement vaste (env. 1 hectare). C'était autrefois une propriété cossue, mais on remarque qu'il est aujourd'hui un peu laissé à l'abandon : les bâtiments sont délabrés, la végétation pousse en tous sens, la cours pavée est envahie de mauvaises herbes et de déchets (bouteilles brisées, os à ronger, chaussures trouées).

3 bâtiments donnent sur la cour principale

- A gauche de la porte se trouve la **guérite du garde** (tellement petite que le terme guitoune serait plus approprié). La porte est ouverte pour laisser entrer un peu d'air. **Le garde** (une demi-orque du nom de Brakka) dort à l'intérieur, assise sur une chaise en

équilibre, les pieds sur le rebord de la fenêtre. Son arme, un énorme gourdin, est posée contre le mur à portée de main. Juste devant la porte, un Cerbère ronfle bruyamment de ses 3 têtes.

- **Le manoir**, un bâtiment autrefois élégant, en belles pierres de taille, se compose de 2 ailes. Le corps principal, espace traditionnellement réservé à la famille du maître des lieux, s'étend sur 2 étages : salle à manger au rez-de-chaussée où s'accumule la poussière, 3 chambres à l'étage, aux lits défaits. Tout est vide. Dans l'aile des serviteurs (cuisine et bodega), **Rulin** et **Trilin** sont en train de terminer leur déjeuner (s'ils n'ont pas été appelés à l'extérieur pour une raison ou une autre). Des couteaux pointus sont plantés dans le bois de la table, les assiettes sales s'accumulent dans un bac en attendant d'être lavées.
- Sur la droite, **l'écurie**, dont les planches vermoulues se détachent par endroit. Les traces de roues bien visibles mènent jusque-là. Une charrette à moitié déchargée y est d'ailleurs garée. Les 2 chevaux mastiquent paresseusement leur foin. A toutes fins utiles, les PJ notent qu'il y a un énorme tas de foin bien sec (et facilement inflammable dans un coin)

Un **test d'observation d'observation 8** permet aux PJ de suivre la trace que les fréquentes allées et venues des contrebandiers ont laissée dans la cour et la broussaille vers l'arrière de la propriété.

La végétation empêche de voir le fond de la propriété, mais si on lève la tête, on voit une fumée verte s'élever au-dessus des arbres.

Le laboratoire

Au fond de la propriété, bien cachée derrière les arbres et la végétation se trouve un autre bâtiment, bas, tout en longueur. Une seule porte, pas de fenêtre visible de ce côté de la bâtisse (si les PJ font le tour, ils découvriront une minuscule fenêtre, trop petite pour leur permettre de passer, et recouverte de peinture noire pour préserver les secrets de l'alchimiste). A l'autre bout, une cheminée laisse s'échapper une épaisse fumée verte à l'odeur âcre. Avant même d'entrer, les PJ entendent un bruit de martèlement, puissant, lent et régulier.

La porte est bien évidemment fermée par un cadenas, mais relativement simple pour un cambrioleur expert (**test d'agilité 10** ou **test de force 8**, mais gare au bruit). Dès que la porte s'ouvre, une chaleur à peine soutenable saisit les PJ.

La pièce où ils pénètrent est encombrée de bazar. Dans la semi-pénombre, les PJ reconnaissent les caisses de mithral et les sacs de spores aperçus dans les mines et récemment déchargés. Et partout, sur des tables, des étagères ou à même le sol, des tas d'ingrédients divers (métaux, poudres, ...) et d'objets gravés de runes (notamment des armes et armures, mais aussi tout un tas de bric à brac > le magicien sent que ce sont des objets magiques, cf liste à la fin), le tout dans un équilibre précaire, et encombrant l'allée. D'ailleurs, il faudrait peut-être que le plus maladroit de la troupe fasse un **test d'adresse 13**.

- S'il ne fait rien tomber, les PJ peuvent poursuivre leur exploration et avancer discrètement vers le fond de la pièce d'où provient le martèlement. Un amoncellement

de métal leur bouche la vue, mais ils distinguent la lueur d'un four par derrière et distinguent une ombre en mouvement.

- Si des affaires tombent, une voix éraillée et agacée surgit du fond de la pièce, derrière le tas de ferraille qui bouche la vue : « *Bons à rien ! Faites attention ! C'est qui ? Rulin ou Trilin* » (on les prend visiblement pour les contrebandiers qui doivent décharger le reste du matériel)

Cette voix éraillée appartient à un homme maigre, au cheveu rare : **Isarn l'Alchimiste**, le Maître dont tout le monde parle depuis 2 chapitres. Il est attelé à sa forge, vêtu d'un tablier de cuir et équipé de son marteau. Les PJ peuvent chercher à entamer la discussion avec lui, mais il se montrera très désagréable et suspicieux. Dès qu'il se sent attaqué (PJ qui s'approchent trop, ton qui monte, mensonge éhonté, armes qui sortent), il passe sa main sur le tas de ferraille qui est sur le chemin entre lui et les PJ, et active des runes. Un géant de métal se redresse : un **Golem alchimique** ! Tandis que le combat s'engage entre les PJ et le Golem, Isarn se cache derrière la forge.

ISARN L'ALCHIMISTE

Niveau 5 : 1 monstre de métal doué de vie

Adresse 0 / Esprit +4 / Puissance 0

PV 10 / DEF 10 / Marteau de forge (1d8 brûlure)

C'est un couard. Il évitera de combattre lui-même.

Préfère se cacher en attendant que le golem fasse

le travail. Si on l'attaque au contact, et qu'il n'a pas

le choix, il se défendra avec son marteau brûlant.

Il se rend dès que le Golem est détruit.

GOLEM ALCHIMIQUE

Niveau 5 : 1 monstre de métal doué de vie

Adresse 0 / Esprit 0 / Puissance +6

DEF 15, immunité à la magie / PV 65

ATTAQUES À DISTANCE (2d6 + 4)

1. dégât acide
2. électricité
3. feu
4. froid

ATTAQUES AU CONTACT (1d6 + 4)

1. dégât acide
2. électricité
3. feu
4. froid
5. empoisonnement (fièvre, spores de champignon soliloque)
6. enchevêtrement (1d4 tour)

Stratégie : combat prioritairement quiconque attaque Isarn. Si personne ne s'en prend directement à l'alchimiste, il attaquera celui qui lui cause le plus de dégâts.

Quand le combat s'achève, le sort d'Isarn est entre les mains des PJ. Il tentera de les amadouer en leur contant sa triste histoire et en leur faisant miroiter monts et merveilles :

« J'étais autrefois un alchimiste de renom ! Vous avez certainement entendu parler de moi : l'anneau d'invisibilité, la pierre de télétransportation, c'est à moi qu'on les doit ! J'en ai quelques-uns ici, je peux vous en donner. Malheureusement, mon succès a attisé la haine de mes collègues, et ils se sont saisis d'un vulgaire prétexte pour me discréditer auprès de la Guilde. Comme quoi j'aurais pratiqué des « expériences interdites ». Non mais franchement, la curiosité est la base même de notre discipline, tout bon alchimiste qui se respecte se doit de repousser les limites de la connaissance, et je suis le meilleur d'entre eux ! La Guilde, gangrenée par ces pleutres tout juste bons à transformer le plomb en or, n'a pas hésité et m'a radié ! MOI ! Qu'importe, je n'ai pas besoin d'eux ! J'ai poursuivi mes recherches ici-même, j'y ai passé toute ma fortune, mais

j'allais enfin pouvoir leur démontrer mon potentiel : j'ai créé l'arme ultime, un Golem létal et indestructible !

Si vous voulez, je peux transformer n'importe lequel d'entre vous en guerrier ultime ! J'étais sur le point de fabriquer un 2^e prototype. Je dois d'ailleurs vous remercier, grâce à votre combat j'ai pu repérer quelques défaillances dans mon brouillon de Golem, le suivant sera assurément parfait ! »

De fait, en fouillant derrière la forge, les PJ découvrent un homme prisonnier et ligoté. C'est **JERRO**, le messenger-enquêteur de Clairval, envoyé par le bourgmestre pour enquêter sur les problèmes de contrebande. Il a été repéré et capturé à l'auberge du Vieux-Pont, et Isarn allait s'en servir pour créer son 2^e prototype.

Le bric-à-brac d'Isarn :

Équipement en mithral (dégâts +2)

- Bâton en chêne blanc gravé de runes, serti d'une pierre de mithral polie au sommet (1d4)
- Arc long, gravé de runes pour augmenter sa précision + lot de flèches en mithral (1d8)
- Lourde hache, gravée de runes (1d12)
- Arbalètes légères gravées de runes + lot de carreaux en mithral (1d6)
- Armes diverses en mithral : dagues (1d4), couteaux de lancer (1d4), épées courtes (1d6)
- Armures : DEF + 2

Objets magiques défectueux.

Le magicien reconnaît ces objets, cependant, il devra réussir **un test de perception magique 12** pour se rendre compte que tous ces objets sont défectueux :

- 1 Pierre de télétransportation (pour aller ds des lieux connus) ms on reste collé 2h
- 1 anneau d'invisibilité, ms provoque une réaction allergique pdt 1 jour (peau devient jaune à pois verts)
- 1 paire de bottes de 7 lieues amoureuses (essayent de s'embrasser à chaque pas)
- 1 cuillère "sans faim" : il suffit de la tourner 3x dans un récipient pour le remplir de soupe, ms rate toutes les recettes (pas/trop de sel, cramé / cru, etc)
- 1 flûte enchanteresse qui pète