

## 5) PROFIL DES ENNEMIS – HAUT NIVEAU (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 2 points de moins.

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Brigand chevronné	13	13 (esqu)	25	3	9	10	1d+4	25	Peut attaquer au tour suivant s'il a fait 5 ou moins sur son jet d'esquive. Critiques de 1 à 2.
Bertrand	12	12 (esqu)	20	3	9	10	1d+4	20	Cycle d'action : quitte le combat (1 assaut), se dissimule (1 assaut, repérable sur test INT), puis se révèle en attaquant un ennemi dans le dos (+2 AT et +1d6 PI, ignore l'armure)
Soldat (ancestral)	12	8	20	3	1000	9	1d+5	20	Armure et hallebardes ensorcelées : -1 AT/PRD à l'aventurier touché ( <b>cumulable</b> ). Guéri si 1 <sup>er</sup> soin (1 assaut), extraction (test COU) ou dispel magique.
Spectre de garde empaleur.	14	10 (esqu)	20	3	1000	10	1d+5	55	Tire une fois tous les 2 assauts. Les tirs ignore le PR naturel et maudissent les cibles sauf réussite test RM (échec critique sur 19 ou 20). <u>Immunité</u> : ne peut être blessé que par des armes magiques, des sorts ou des prodiges. <u>Intangible</u> : Peut traverser les obstacles et les ennemis. <u>Disparition</u> : S'il réussit une esquive, le garde passe dans un autre plan astral. Il ne peut pas attaquer ni être attaqué. Dès qu'il aura chargé son arc, il reviendra dans le monde réel puis tirera (cela lui prend un seul tour)

### Krugor l'effroyable

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Krugor	13	12	50	6	1000	14	2d6 +5	100	<u>Terrifiant</u> : Les aventuriers doivent réussir un test de COU pour s'en approcher. <u>Puissant</u> : Les attaques de Krugor ont -5 à parer <u>Pouvoirs maléfiques</u> : Voir plus bas

Un des anciens « 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...

- **A genoux devant le roi !** Krugor lance une onde de choc maléfique. Les aventuriers à 10m ou moins doivent faire un test de FO à -2 ou perdre leur prochain tour. Krugor aura +2 AT à son prochain coup.

- **Coup du menhir** : Krugor prépare une attaque très puissante, de portée 20 m, mais qui prend un assaut à charger. 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 10 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 3d6 + 4 PI. Imparable, il renverse sa cible (sauf réussite à un test FO-4).

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

- **Force impie** : Krugor (ou un mort vivant à côté de lui) regagne 2d6 PVs, et a +1d6 PI à son prochain coup. 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 (mais avec un malus de -2) : -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.

## 6) BUTIN ET RECOMPENSES

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

- *Ni la pluie, ni le vent* : Atteindre la combe avant la tombée de la nuit (+20 Xps chacun)
- *La mort d'une étoile* : Réussir la mission (100 Xps chacun)
- *Ma carrière est terminée* : Bertrand survit et est ramené au village (+20 Xps)
- *Voie sûre* : Eloigner tous les ennemis d'un chemin vers un des 3 objectifs (+20 Xps aux contributeurs)
- *Les rois de l'évasion* : libérer les deux bandits (+ 25 Xps aux contributeurs)
- *Battez vous !* Con vaincre 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<sup>er</sup> coup +10 Xps
- *Le truc brillant* : Mettre la main sur le médaillon d'exorcisme : + 20 Xps
- *Et n'y reviens pas !* : Abattre un squelette que Krugor venait de relever au tour précédent. +20 Xps
- *Echec au roi* : Faire enrager Krugo, ou l'enserrer dans le médaillon d'exorcisme + 15 Xps
- *Confinement* : Mettre le médaillon d'exorcisme sur l'étoile de fer (1 débilibeuk)
- *Ah, quand même !* Détruire l'étoile de fer (+40 Xps)

### 6.2 – RECOMPENSES (SEULEMENT SI COMMANDITAIRES)

Quête principale :

Avant d'entrer dans le village, un marchand qui attendait les aborde. Les aventuriers peuvent soit :

- Accepter la proposition du marchand et revendre les restes du collier à l'ennemie de la comtesse (5 000 PO, payé par billet à ordre). N'ayant pas de preuve de la mort des bandits, ils ne toucheront pas la prime.
- Donner les **fragments de colliers** comme preuve de la mort des bandits pour toucher la prime promise (3 000 PO).

+ renommée : un bonus de 1 en CHA pour toute entrevue avec les humains « civilisés » de la région

+ si les aventuriers rendent aussi les **saphirs du collier**, la comtesse étant très influente, un des méfaits des aventuriers sera « effacé » de la mémoire collective. Si ce n'est pas encore fait, ben, ça marchera 1 fois.

**Quête secondaire** : Si les aventuriers reviennent au village avec Bertrand, 2 choix sont possibles :

- Le livrer à la garde en le dénonçant comme membre des « joyaux » (300 PO pour un vivant, car on veut des noms). Les aventurier reçoivent une prime supplémentaire de 300 PO à se partager.

Bertrand acceptera son sort, comme une punition pour ce qu'il a fait. Impossible de retrouver le petit garçon.

- Laisser Bertrand filer. Une fois qu'il sera hors de vue, le petit garçon apparaîtra, et remerciera les aventurier d'avoir sorti Bertrand de la forêt sombre où il s'était perdu (au sens propre et au sens figuré). Les aventuriers reçoivent chacun un point débilibeuk, et une relique pour un paladin ou un prêtre du groupe apparaît (correspondant à son niveau actuel). Puis il disparaîtra de nouveau.

Si les aventuriers traînent un peu dans le village, il y aura de l'agitation autour du temple local : le prêtre tente de s'expliquer avec le clerc local, qui l'accuse de l'événement dérangé pour rien : la statue de Bonis, le Dieu protecteur local, avait soi-disant disparue, mais elle bien à sa place. Elle représente un petit garçon.

### 6.3 – BUTIN DES ENNEMIS

SOLDAT MORT-VIVANT : 2 doses de poison ancestral (la cible blessée a -1 à tous ses jets de dés, cumulable).

Botte ou casque de métal de base, à réparer.

Réussite au test de fouille : **Bague de mort-vivisme** (2 charges), permet d'ignorer les altérations d'état pendant 3 assauts (hors traumatismes) – valeur 100 PO

GARDE EMPALEUR : Emblèmes de garde empaleur (20 PO)

Sur réussite jet de fouille, jetez 1d6 :

- 1 : Bracelet avec rubis (100 PO)
- 2 : 15 flèches spectrales (Flèches ignorant le PR naturel, 30 PO pièce)
- 3 : Jambière ou gantelets ensorcelés : 1 PR, -1 AD, rupt 1 à 2, 300 PO
- 4 : Barbutte d'empaleur : 1 PR, +2 COU, Rut. 1 à 2 (500 PO)

- 5 : Arc empaleur : id+5 dégâts, critiques de 1 à 2, rupture 1 à 2. Valeur 600 PO
- 6 (ou réussite critique) : **Médaille d'empaleur** : Diminue d'un assaut la durée nécessaire pour charger un tir d'arc (minimum de 1) — autre effet possible : fait regagner id6 PVs ou 2 PA à chaque victime.

#### KRUGOR L'EFFROYABLE :

- **Flamberge du fléau** : Quand cette arme est brandie, le massacre suit...Epée à 2 mains, 2d+5 PI, -1 AT/PRD, chaque touche fait perdre 1 point de PR à la cible, rupt. 1 à 2 (2000 PO)
- **Couronne de domination** : Pour ceux appelés à dominer les autres  
PR2 (1 mag), -IAD, +1 CHA/INT, rupt. 1 à 2 (3000 PO)
- **Plastron de Krugor** : Une fois réparé, peut faire un magnifique plastron... 5PR, -IAD +1 CHA, rup. 1 à 2, fait regagner 1 PV à chaque blessure qu'inflige son porteur. 2500 PO.
- **Gantelets de massacre** : PRI, +2 PI, rupt. 1 à 2
- **Bottes éthérées** : permettent de passer dans un autre monde... PR 1, rupt 1 à 2, permet de changer de plan astral au coût de 2 PVs/assaut — ignore tous obstacle et dégâts sauf magiques, +2 discrétion, mais ne peut pas interagir avec le monde réel... (2000 PO)
- **Médaille des dieux oubliés** : Donne 2 points de PR magiques (2000 PO)

### 6.4 — FOUILLE DES LIEUX

#### AUTEL DE L'ETOILE :

Cadavre de brigands...chacun porte un **fragment de collier précieux** sur lui (au total, il y en a 6. Chacun vaut 25 PO)

Restes de l'étoile de fer (id6 fragements) 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 correctes (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** : Rapière de noble pour frimer (800 PO)
- Ecuelles et couvertures de paysans
- Un autre **fragment de collier** sur le bandit écabouillé
- 4D20 PO

DANS LA TENTE DU CHEF ( 3 ) : 150 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...

**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 id6 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)

«Coprs à corps : les gestes qui sauvent » (permet, lorsqu'on reçoit un coup critique, d'ignorer les effets néfastes sur réussite d'un test d'AD), «Principes de l'économie astrale » (diminue les coûts des sorts et prodiges de 1 PA, minimum de 1) / 2 **saphirs du collier** à 200 POs/ onguent magnifique de niptuk et une bague étrange : permet d'utiliser les armes à 2 mains sans malus, 1500 PO