

5) PROFIL DES ENNEMIS – BAS NIVEAU (1 À 2)

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	11	8	20	2	9	10	1d+2	10	Pas très courageux, risque de fuir dès qu'il est en infériorité numérique au corps à corps (test COU)
Soldat	8	6	16	0	1000	9	1d+1	6	Armée d'une épée tordue, d'une lance rouillée, voir d'une pelle ...
Garde Empaleur	12	8	20	3	1000	10	1d+3	25	Tire 1 fois tous les 2 assauts. Si touche une cible à l'arce, 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)

Krugor l'effroyable

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Krugor	12	12	40	4	1000	14	1d+5	60	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 : Des pouvoirs démoniaques du 1^{er} âge, rien que pour vous ! Krugor ne peut plus les utiliser si l'étoile de fer est détruite.

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...

- **Tremblez devant le roi !** Krugor suscite une terreur surnaturelle à tous les aventuriers engagés au corps à corps contre lui. Ceux qui ont un courage inférieur à 12 devront faire un test de courage ou fuir le corps à corps (ils devront retenter le test pour s'approcher au tour suivant)

- **Coup du menhir** : Krugor prépare une attaque très puissante, de portée 20 m, mais qui prend un assaut à charger. Le coup inflige 2d6 +3 PI. Imparable, il renverse sa cible (sauf réussite à un test FO)

- **Régénération impie** : Krugor (ou un mort vivant à côté de lui) regagne 1d6 Pvs. 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, +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 - BAS NIVEAU (1 À 2)

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

- *La mort d'une étoile* : Réussir la mission (40 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 !* Contraindre 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. +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)

6.2 – RECOMPENSES (SEULEMENT SI COMMANDITAIRES)

- Paysans : 50 Po par aventuriers + 3 doses à chacun de *ragougnasse* : Plat à réchauffer qui, pour la journée, donne +1 en courage + une bouteille de *Gnôle des bois* : si bue cul-sec (test de courage sinon recrache), n'importe quelle maladie ou poison est guérie (sauf les plus graves)
- Le mystique : N'est pas bien riche, mais attire sur eux la faveur des Dieux. 20 PO à chacun, et chaque membre du groupe gagne 1 points débilibeuk. Il leur donne également une **sigelle**.

6.3 – BUTIN DES ENNEMIS

SOLDAT MORT-VIVANT : Rien d'intéressant, à part des lambeaux de vêtements et une dague/ tronçon d'épée/ pelle pourries (voir une dent en or ou un bracelet en argent (2 PO) si réussite à « instinct du trésor »)

GARDE EMPALEUR : sur ID6

- 1 : Bracelet antique (10 PO)
- 2 : 10 flèches de qualité correcte
- 3 : Pendentif sinistre (+1 CHA mais -1 INT/COU à cause des voix dans la tête. Ne peut être retiré sans exorcisme. 50 PO)
- 4 : Casque de métal de base
- 5 : 5 flèches barbelée (+2 PI)
- 6 (ou réussite au jet de fouille) : Un **arc long antique** : -IAD, 1d+5 dégâts, rupture 1 à 3. Valeur 150 PO

KRUGOR L'EFFROYABLE :

- **Glaive royal** : rouillé, mais toujours coupant ... 1D+5 (dégâts magiques), -1 COU/PRD, rup 1 à 3 + une fois par combat, l'arme inflige un coup qui fait le double de dégâts. (350PO)
- **Diadème cruel** : Etait à la mode, mais il y a des siècles... PR 1, -IAD/CHA, +1COU/RM, +1 aux lancements de sorts, rup.1 à 4 (200 PO)
- **Plastron de métal lourd et rouillé** : Une fois réparé, peut faire un beau plastron... 4PR, -IAD +1 CHA, rup. 1 à 4 (400 PO)
- **Gantelets de métal** : -IAD, rup. 1 à 4 (80 PO)
- **Bottes de métal de base**, PR1, -1CHA /AD, -25 % mvmt, rup 1 à 4 (200 PO)

- **Fibule des tourments** : cette accroche de cape a été gorgée du sang des ennemis de son maître, maintenant, elle l'attire ... Son porteur gagne +1 PI (à distance comme au corps à corps)

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 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** : arme de bonne qualité
- Ecuelles et couvertures de paysans
- 2D20 PO

DANS LA TENTE DU CHEF (3) : 80 pièces d'or par aventurier dans des Pots en fer, potion de soin mineure, potion de réduction des plaies, et un livre « Bricoler facile avec Marcel et Josiane » **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)

« Alcoolisme et hygiène de vie »/ 2 sphères d'or/ onguent magnifique de niptuk/ 4 colliers antiques à 50 PO pièce et une bague étrange : +1 AD, 1000 PO)