

LA COMBE DE LA MORT

Petit scénario bourrin pour une session, dans le style du « camp des orques »... mais en plus complet, plus sinistre, et plus dangereux !

Il n'y a aucune restriction sur le nombre d'aventuriers (les ennemis sont adaptés en fonction)

Cette version est pour les groupes d'aventuriers de haut niveau haut niveau (6-9)

1) ENVOI EN MISSION

Alors que les aventuriers entrent dans un village, le représentant de l'autorité locale (le clipitain Callagan) leur demande leur aide de toute urgence : une compagnie de dangereux brigands, les « joyaux » (dont les aventuriers ont pu entendre parler) viennent de piller une caravane précieuse destinée à la bibliothèque académique. Un bibliothécaire rescapé a révélé qu'ils sont dissimulés dans une combe au cœur de la forêt, qu'ils risquent de quitter bientôt...et il ne sera pas possible de faire venir de soldats à temps. Une prime collective de 3000 PO et la gratitude du commanditaire, la riche et influente contesse de Crulanga, les récompenseront.

Quête secondaire : un petit garçon surgi de nulle part abordent les aventuriers : avec une maturité étonnante, il leur demande d'aller chercher son ami Bertrand, parti chercher un trésor dans la forêt avec ses copains. Mais si lui est gentil, ses copains sont méchants, et le trésor est dans un endroit très dangereux. Si les aventuriers disent qu'ils vont sauver Bertrand et ne pas le livrer à la garde ensuite, alors le petit garçon le décrit le chemin avec une précision surprenante, et disparaît on ne sait pas trop comment.

2) EXCURSION EN FORÊT TOUFFUE

Le chemin vers la combe passe par une partie de la forêt qu'aucun être civilisé n'a emprunté depuis longtemps... Le trajet est court à vol d'oiseau, mais va prendre près d'une journée.

A haut niveau, le scénario se déroule une journée pluvieuse et froide, qui dégénère en orage : -2 à tous les tests faits sous la pluie.

Les aventuriers vont devoir faire **2 tests d'endurance** (1 par demi journée de voyage). S'il échouent, ils se fatiguent, ce qui les amène aux états suivants :

- 1 test loupé : **Essoufflé** : -1 en COU

- 2 tests loupés : **Breinté** : -1 à toutes les caractéristiques

- A partir du 3ème test : **Epuisé** : -106 PVS, se répète à chaque fois que le héros se fatigue de nouveau.

En guérir nécessite une nuit de repos (ou une pause de 3h assortie d'un test FO/COU).

Si les aventuriers décident de faire une pause de 3h avant d'arriver à la combe, ils l'atteindront à la **nuit tombée**. De plus, il faudra trouver un abri à la pluie (

Valeur endurance = FO + 1 par point d'adresse et de courage au dessus de 10 ;

-1 par point de PR naturelle au dessus de 4 ;

+2 si monture ;

-1 par tranche de 10 kilos dans son sac ;

Réussite : Le trajet se passe bien, le héros sent avoir remporté une victoire contre le mauvais temps. +10 XPs

Echec : Le héros se fatigue

Echec critique : Le héros se fatigue 2 fois

De plus, les aventuriers ne vont pas rester inactifs : dans une compagnie bien ordonnée, chacun peut se rendre utile pour le voyage.

Voici les divers rôles qu'un aventurier peut prendre (seul le rôle de guide est indispensable). Ils feront un test lié à leur rôle à chaque demi-journée de voyage, avant les test d'endurance de la compagnie.

GUIDE : Celui qui guide la compagnie, et fait les choix d'orientation globaux.

Test d'INT (+1 s'il dispose d'un atlas ou d'une carte, +1 si « érudition » ; +2 si « runes bizarres », qui permet de déchiffrer les indications de l'ancienne borne marquant l'entrée du chemin).

Réussite : +1 aux tests d'endurance de toute la compagnie pour la demi-journée.

Echec : La compagnie s'égare... -2 aux tests d'endurance pour cette demi-journée

Echec critique : la compagnie fait un mauvais détour et se retrouve à patauger dans une zone très humide... alors que de la glace commence à s'y former. Tout le monde a 40 % de chance de contracter un **rhume des pierres**, -2 aux tests d'endurance suivants. La compagnie atteindra la combe à la **nuît tombée**.

GUETTEUR : Explore attentivement le terrain alentour, à l'affût des opportunités et des menaces.

Test AD/INT (+2 si détection, instinct de survie ou pistage)

Réussite : Le guetteur trouve un passage plus facile. +1 au prochain test d'orientation du guide (ou permet de relancer le jet précédent s'il l'a raté)

Echec : Un arbre mort s'effondre sur deux aventuriers. Esquive ou 2d6 dégâts + critique contondant.

Echec critique : Alors que les aventuriers gravissent une pente, un torrent de boue la dévale subitement...

Tout le monde doit faire un test d'AD/FO. Ceux qui le loupent perdent 1d6 Pvs sans armure et son emportés : A chaque assauts, ils doivent refaire ce test avec un malus de -1 supplémentaire, et perdent de nouveau 1d6 Pvs sans armure en cas d'échec. Leurs camarades hors de danger peuvent les aider de multiples manières.

CHASSEUR : Celui qui profite de l'excursion pour augmenter le capital nourriture de la compagnie. Test AD/COU (+2 s'il a pistage, parler aux animaux ou instinct de survie)

Réussite : Le chasseur trouve des baies et des champignons comestibles, voir un petit lapin. Cela permet d'assurer un bon repas à toute la compagnie, et le campeur le préparera avec un bonus de +1 au test.

Echec : Le chasseur ne trouve rien d'utilisable, et trouve la forêt vraiment inquiétante, c'est curieux... -1 en COU jusqu'au prochain repos

Echec critique : Le chasseur se perd ! Il doit faire des tests d'INT/AD jusqu'à ce qu'il réussisse, et se fatigue à chaque échec. La compagnie arrivera à la **nuît tombée** dans la combe.

CAMPEUR : Prépare le lieu pour les pauses et fait le repas. Test AD/INT (+2 si cuisinier ou instinct de survie)

Réussite : Le repas fourni à la compagnie est chaud (2 Pvs rendus à tout le groupe, +1 au prochain test d'endurance)

Echec : Le repas est froid, ou trop cuit... (1 Pv rendu au groupe et -1 en COU jusqu'au prochain repos)

Echec critique : Empoisonnement ! Chaque aventurier a 40 % de chances de contracter la **tourista du nord** (sur 16 à 20 au d20). Aucun PV n'est rendu au groupe, -1 COU jusqu'au prochain repos

Réussite critique : Pour ce scénario, si l'un des compagnons fait une réussite critique, il verra une étrange lueur bleue dans les bois... en y allant, il trouve une vieille statue brisée. Curieusement, elle tient dans son unique main restante une chaînette argentée avec un lapis-lazuli monté dessus, une **sigelle**.

Il s'agit d'un pendentif ancien, qui était mis sur la poignée d'une arme pour y avoir des effets contre un type particulier de créatures maléfiques. Cela fait des lustres que le secret en a été perdu, et leur pouvoir a bien diminué depuis. Cependant, il vont s'avérer utile plus tard...

L'objet est magique et vaut 200 Po (le double chez un collectionneur intéressé).

Ce bijoux doit être mise sur une arme pour fonctionner

- +1 en dégâts contre les morts-vivants. L'arme inflige désormais des dégâts mystiques.

- Annule la première malédiction que subit le joueur et s'auto-détruit.

- Quand vous devez tester le point de rupture de l'arme pour déterminer si elle se casse, la sigelle est brisée sauf sur 5 ou 6 au d6.

Les aventuriers peuvent en trouver autant que de réussites critiques.

3) ARRIVÉE DANS LA COMBE

Au bout de quelques heures de marches, les aventuriers arrivent dans la combe (=lieu bas entouré de colline, terrain assez marécageux). La lueur d'un feu est repérable au fond des bois, qui signale le camp des brigands. L'amorce d'un sentier sera bientôt découverte... Mais alors qu'ils approchent, ils tombent sur un cadavre : un homme encapuchonné, à la mine patibulaire, est étalé de tout son long sur le sentier, la main tendue vers dans la direction d'où venaient les aventuriers. Il a deux flèches plantées dans le dos, ainsi qu'une profonde entaille au milieu du crâne.

En examinant le corps, les aventuriers pourraient deviner certaines informations intéressantes sur ce qui les attends :

- L'homme, d'après sa posture, semblait fuir le campement
- Les flèches sont très vieilles et leur pointes rouillées
- Le corps n'a même pas été fouillé, il a encore ses pièces d'or sur lui

Ce sont des morts-vivants qu'ils vont devoir combattre...pensez à donner 15 XP à celui qui devine ça.

4) CE QUI S'EST PASSÉ

En fait, la combe est le site funéraire d'un individu particulièrement maléfique du 1^{er} âge : Krugor l'effroyable, ancien souverain de ces terres, qui avait vendu son âme aux sombres puissances. Il avait été vaincu au terme d'une terrible épopée, mais ses vainqueurs n'avaient pu détruire la source de ses pouvoirs, un emblème ensorcelé forgé dans du mithril profané : l'étoile de fer.

Ils avaient donc enterré Krugor, ses serviteurs, et l'étoile de fer en un lieu secret. Des sceaux avaient été posés pour contenir son influence maléfique, des **sigelles** autour du site et un **médailillon d'exorcisme** sur l'étoile.

Malheureusement, des inconscients ont dérangés son sommeil : il s'est réveillé, et commence à se refaire une armée pour se venger. Une conséquence en est que le pouvoir des sigelles se manifeste, pas assez pour l'emprisonner, mais assez pour se rendre visible...ce qui explique que les aventuriers en trouvent.

Les inconscients en question sont les « **joyaux** », un groupe de brigands d'élite aux exploits tristement célèbres. Ils sont connus pour avoir réussi à voler le célèbre collier d'Yorh à la comtesse de Crulanga, qu'elle avait réussi à emporter de haute lutte à ses rivales. Depuis, chaque membre des bijoux porte un **fragment du collier** en signe de reconnaissance. Récemment, les bijoux ont réussi à intercepter une riche caravane destinée à la bibliothèque académique, transportant plusieurs ouvrages rares. Ils ne laissent aucun témoin d'habitude, mais le bibliothécaire de la caravane est parvenu à négocier sa vie en leur révélant l'emplacement d'un ancien site funéraire du premier âge... L'érudit a profité qu'ils soient accablés par le trésor pour fuir. Il aurait dû mourir dans cette dangereuse forêt, mais il avait pris soin de récupérer le « manuel des castor ninjas juniors » (éditions Thrandhuile). Ses conseils lui ont permis de rejoindre la civilisation et de prévenir les autorités.

Les bandits pensaient avoir eu de la chance en fouillant le site : ils ont déterrés pas mal de pièces d'or, mais ils en voulaient plus. C'est ainsi qu'ils ont déterré une grosse étoile de fer rouillée, sur laquelle était fixé un étrange médailillon en argent, au moyen de chaînes...Les bandits ont récupéré le médailillon et jeté l'étoile, qui n'avait l'air de rien valoir, dans un fossé à l'extérieur du camp. Mais lors de la pleine lune suivante, les sentinelles ont vu une étrange lueur dans cette direction. Elles sont allées voir - c'était difficile à cause de la brume étrange qui venait de tomber - et c'était l'étoile qui brillait comme une lanterne. Aussitôt après, ils ont entendu leurs camarades du camp hurler : les morts-vivants ont jailli de la brume, de terre, de partout.

Ils encerclaient le camp et ont massacrés leurs compagnons au saut du lit. Les deux hommes n'ont été épargnés que parce qu'un énorme squelette en armure à la voix sinistre, se présentant comme **Krugor l'effroyable**, avait ordonné de les épargner. Il avait fait un rire inquiétant quand l'un des bandits avait bredouillé des remerciements...

Les squelettes ont ensuite rassemblé les corps auprès du menhir au nord du camp, où leur chef a célébré un genre de rituel. Le feu de l'étoile s'est propagé sur le menhir, le gros squelette s'est nimbé d'une aura de flammes et depuis ce dernier ne fait qu'invoquer de nouveaux morts-vivants...

L'objectif des aventuriers sera de vaincre Krugor et de détruire l'étoile de fer. Une fois ceci accompli, la mission sera considérée comme un succès.

5) LE CAMP DES BRIGANDS

Les aventuriers arrivent à l'est du camp : l'orage s'est calmé, mais tout est silencieux et noyé dans la brume.... On voit de sombres silhouettes rôder parmi les restes de tentes... Beaucoup de trous fraîchement ouverts sont visibles, signe qu'il y a potentiellement une solide troupe d'ennemis, et un examen magique permettra de le déterminer (perturbé toutefois car il y a beaucoup d'énergie maléfique dans la zone). Il faut vraiment inciter les aventuriers à ne pas foncer dans le tas, même si c'est possible.

On peut voir que ce n'est pas n'importe quelle combe : des petits chenaux ont été creusés pour drainer l'eau il y a très longtemps, changeant en simple clairière ce qui aurait dû être un marécage.

5.1 - LES LIEUX IMPORTANTS :

Il y a 3 lieux remarquables dans le camp, repérable au moyen de test de **détection** (un lieu découvert à chaque réussite)

Consultez le plan du MJ joint pour les détails :

1 - Une lueur étrange à l'ouest camp : Ce n'est pas un feu de camp...il s'agit d'une pierre dressée nimbée de feu spectral, sur laquelle on peut voir un genre d'étoile de fer qui regorge d'énergie magique (voir 5.5).

2 - Les bandits prisonniers : Quelques bandits ont été épargnés, dont **Bertrand**, et sont attachés au sud du camp en vue d'un rituel sinistre. Un garde empaleur surveille l'endroit, et il y a 3 bandits : un mort, écrabouillé dans la boue, et deux autres prisonniers. Les bandits sont liés à une chaîne cadencée ensorcelée, qu'il faut ouvrir à l'aide d'une clé. Tous les gardes empailleurs et Krugor ont des clés sur eux (qui sont clairement « réelles » et pas fantomatiques, donc volables).

Il est aussi possible de détruire la chaîne en lui 12 PI de dégâts d'un coup ou en la crochétant (malus de -2). Cependant, en cas d'échec, la chaîne commence à se resserrer et à drainer l'énergie vitale des prisonniers, les tuant en 3 assauts et appelant des renforts (faites un jet de renfort à chaque tour). Un dispel magique avancé permet simplement de suspendre les effets de la chaîne pendant 1 tour.

Si les prisonniers sont libérés, ils diront ce qui s'est passé (voir section 4). Ils pourront dire que :

- Krugor est particulièrement mégalomane (un de leurs camarades prisonnier a réussi à le faire parler pendant deux heures avant qu'une tournure de phrase malheureuse ne le vexa et ne lui fasse piétiner à mort le malheureux)

- Quelque chose a fait reculer Krugor quand il a voulu entrer dans la **tente du chef**. Il a donné l'ordre à deux de ses gardes d'emmener un de leurs copains brigands à l'intérieur. Ils ont entendu deux hurlement, et l'ont vu ressorti puis traîné vers le monolithe en sanglotant... il semblait lui manquer quelque chose au bout des bras.

Les aventuriers peuvent réclamer qu'on leur révèle l'emplacement de leurs richesses en échange de leur libération (c'est à dire dans la tente du chef). C'est là que se trouve le médaillon capable de neutraliser l'étoile de fer... Si les aventuriers refusent de les libérer, ils pourront aller jusqu'à leur révéler l'emplacement de la **cache secrète**. Ils peuvent même réussir à les contraindre de se battre à leurs côtés (test de CHA réussi)

Bertrand est un jeune homme qui a hérité des lourdes dettes de son père. Plutôt que de trimer comme serf pendant 20 ans pour les rembourser, il a pris un raccourci...et s'est fait embarquer dans la bande. Bien qu'il soit doué, ce boulot le dégoûte. Il voudrait bien le quitter, mais ses camarades ne lui en laisseront pas l'occasion.. Il sera assez surpris quand on lui parlera du petit garçon, qu'il a rencontré en venant discrètement donner un peu d'argent à sa vieille mère. Il est gentil, mais assez troublant...

3 - La tente du chef. Plus grosse que les autres, un soldat mort-vivant monte la garde devant l'entrée. Un test de détection magique ou mystique pourrait permettre de sentir une faible aura magique bénéfique à l'intérieur de la tente... et un porteur de sigelle verra qu'elle luit lorsqu'il s'approche de la tente.

A l'intérieur, tout a été mis en charpie, et visiblement, les mains de quelqu'un ont été clouées rituellement sur les restes du lit, pour créer un sort de répulsion... Faites un test de COU-4 pour celui qui tentera de fouiller l'étrange tas (retirable par dispel magique avancé). Cette horreur a été faite pour retenir l'aura de l'objet que

Krugor ne peut pas toucher, jeté sous le lit : le **médailillon d'exorcisme**, qui avait été mis autrefois sur l'étoile de fer pour contenir ses pouvoirs.

Il y a également divers objets précieux à récupérer, notamment des pots de pièces d'or (jetés négligemment dans un coin (voir la section « butin » pour le contenu).

Le **médailillon d'exorcisme** est en fait une chaîne en argent, avec une partie d'un médailillon à ses deux extrémités (ça ressemble à un bolas). Quand les deux parties sont assemblées, ce qui arrive tout seul quand on la lance, tout créature maléfique enfermée dans la chaîne voit son énergie maléfique se drainer

(-1D6 PVs/assaut, besoin de passer son tour pour s'en libérer et de réussir un test de RM). On peut tenter de l'assembler sur un ennemi au corps à corps ou de le lancer. (-1 au test d'AT ou d'AD parce que c'est technique à manier...) Valeur 1000 PO.

4 - La cachette (non trouvable par test de détection, sauf réussite critique) L'or trouvé par les bandits, ainsi que le médailillon d'exorcisme, est caché dans la grande tente, mais ils ont également une cachette secrète (**voir les butins à la fin**). Si les aventuriers gagnent et que les bandits sont toujours debout, ils les laisseront prendre les pièces mais nieront pour la cachette, et insisteront pour rester sur les lieux : « vous comprenez, on veut enterrer les corps de nos compagnons... » ou « on va tâcher de récupérer un peu de matériel dans les restes pour parvenir à regagner la ville ». Bertrand, lui, veut rentrer au plus vite, mais se tait dans l'espoir que son silence (et son renoncement à sa part de la cachette) suffisent à ce que ses camarades le laissent en paix. Dans ce cas, les aventuriers ne récupéreront rien du tout.

5.2 — LES ENNEMIS (MORTS-VIVANTS)

Il y en a 3 types :

- Des soldats squelettes, avec des restes d'armures et des hallebardes maudites : **Il y en a autant que d'aventuriers**

- Des « Gardes empaleurs », des spectres utilisant des arcs maudits : **Il y en a autant que la moitié du groupe d'aventuriers (arrondi au supérieur)**

- Leur sinistre chef : Un énorme squelette en armure couronnée, irradiant une lumière maléfique : **Krugor l'effroyable**.

Krugor est positionné près de l'étoile de fer, un des gardes empaleurs est affecté à la surveillance des prisonniers, et un soldat monte la garde près de la tente du chef.

Tout le reste est éparpillé dans le camp, caché par la brume... et apparaîtront en fonction des actions des joueurs (voir plus bas)

5.3 — S'INFILTRER DANS LE CAMP

Il est possible de s'infiltrer sans bruit dans le camp. Voici les règles pour gérer ça. **Les aventuriers ont -1 aux test suivants pour représenter la pluie (sauf vêtements imperméables), et encore -2 s'ils arrivent durant la nuit (sauf nyctalopie)**

- **Terrain maudit** : dès que deux premiers chemins qu'emprunteront les aventuriers (vers la tente, vers les prisonniers ou vers le monolithe) seront « piégés » de la manière suivante :
L'aventurier verra des zones où la brume semble agitée, comme si c'était de la fumée qui jaillissait du sol... s'il n'y prête pas davantage attention (via un test d'INT réussi) et qu'il tente de traverser cette zone, des **maines cadavériques** jailliront du sol et lui attraperont les jambes, tout en appelant les morts-vivants du secteur... L'aventurier sera immobilisé et aura -2 à tous ses jets de dés jusqu'à ce qu'il se libère, et un jet de renfort sera fait à chaque assaut.
L'aventurier peut s'en libérer en réussissant un test de FO -6 (+2 pour chaque personne volant à son secours). Il peut cependant passer son tour à détruire les mains qui le retiennent (6 PI = une main tranchée, +2 au test de FO).
- **Repérage** : Un aventurier peut tenter de repérer les ennemis dans la brume (INT -2, +2 si détection ou instinct de survie).

- **Réussite critique** : L'aventurier repère un chemin sans ennemis pour atteindre l'un des 3 lieux. Aucun test de discrétion à faire pour aller par là. +15 Xps
 - **Réussite** : L'aventurier trouve un chemin vers un des 3 lieux, avec juste un ennemi. +1 discrétion pour les aventuriers voulant passer par là. +10Xps
 - **Echec** : L'aventurier retrouve un chemin vers un des lieux, mais avec 1D3 ennemis.
 - **Echec critique** : Non seulement l'aventurier ne voit rien, mais une sinistre présence au cœur de la brume s'insinue dans son esprit... -1 COU/INT jusqu'au prochain repos.
- **Déplacement silencieux** : Sur test AD. Si le chemin été repéré, il connaît les ennemis qu'il y aura. S'il y a plusieurs ennemis à feinter, faites un seul test mais avec -1 pour chaque ennemi au dessus de 1.
Les gardes empaleurs et Krugor « voient » l'aura des créatures vivantes malgré les obstacles...les aventuriers ont un malus supplémentaire de -2 à leurs test de discrétion contre ces ennemis.
 - **Réussite critique** : L'aventurier passe sans problème et attire un des ennemis hors du chemin. Si aucun ennemi, pas de test à faire. +15Xps
 - **Réussite** : Si le chemin n'avait pas été repéré, faites apparaître un ennemi sur le trajet, mais l'aventurier le passe sans problème +10XPs
 - **Echec** : L'aventurier se fait repérer par un mort-vivant. Il peut lui échapper en courant (**test d'endurance**).
 - **Echec critique** : L'aventurier tombe à terre dans un bruit parfaitement audible. Il pourra se relever dès le tour suivant en réussissant un test de COU, mais un ennemi lui arrive droit dessus...
 - **Diversion** : Moyenne AD/FO (il faut faire du bruit et le faire à l'endroit correct)
 - **Réussite critique** : Le bruit attire la majorité des morts de la zone hors du chemin. Les aventuriers n'auront pas à faire de test de discrétion pour atteindre leur destination. +15XPs
 - **Réussite** : Un mort s'éloigne du chemin et disparaît dans la brume. +10 XPs
 - **Echec** : Les morts vont dans la mauvaise direction, ils se rapprochent des aventuriers mais ne les ont pas encore repéré. Si le chemin n'avait pas encore été repéré, mettez -2 aux tests de discrétions pour passer par ce chemin. Sinon, ajoutez un autre ennemi sur le chemin...
 - **Echec critique** : 1D3 ennemis repèrent immédiatement les aventuriers et se dirigent vers eux. Ils les atteindront au tour suivant...test d'endurance pour les semer

5.4 – RENFORTS ENNEMIS :

Dès qu'un mort vivant a subi des dégâts ou qu'il a repéré un aventurier, au début de son tour, il a des chances d'attirer ses camarades. Jetez 1D20 et consultez le tableau suivant :

-1 à 5 : ouf, rien n'arrive.

- 5 à 10 : Un soldat sort de la brume et se dirige vers son camarade.

- 10 à 15 : Un garde empaleur surgit de la brume.

- 16 à 19 : Un soldat et un garde surgissent de la brume.

- 20 : Krugor arrive...

Un seul jet de renfort est fait pour chaque groupe de morts-vivants. Chaque mort du groupe ajoute un bonus de +2 au jet de renfort.

Tenez le compte des ennemis déployés : Dès qu'il n'y a plus de squelettes de base, envoyez un garde empaleur à la place, puis Krugor.

Les squelettes s'arrêteront en bordure du camp si les aventuriers tentent de les attirer dans la forêt. S'il continuent de les attaquer à distance, les soldats se replient dans la brume. Au prochain tour, des gardes empaleurs arrivent et les attaquent à l'arc...

5.5 – L'ETOILE DE FER

Il s'agit d'un artefact démoniaque duquel Krugor tire ses pouvoirs. Par bonheur, ils s'est fait arnaqué sur le métal : ce n'était pas du mithril, mais du gromril, qui ne tient pas aussi bien sur la durée : son séjour sous terre l'a fait rouiller. Bien qu'elle reste très solide, elle n'est plus indestructible...

L'étoile de fer est située sur le rocher nimbé de flammes spectrales au nord du camp. Les cadavres des bandits

sont entassés devants, rituellement sacrifiés, ce qui rend l'ensemble particulièrement flippant. Un **test de courage** est nécessaire pour s'en approcher (renouvelable à chaque tour).

Tenter de la retirer l'étoile de fer à main nue ne provoquera que 1D6 PV perdus (sans armure), les mains brûlées par le feu spectral qui recouvre le monolithe. Il faut frapper l'étoile pour la détruire.

Les aventuriers doivent infliger une touche sur l'étoile (AT, AD ou INT selon la nature de l'attaque)

- Au départ, seul un 1 sur ce test permet de détruire l'étoile.

- **A chaque fois que l'aventurier réussit une touche contre l'étoile, elle est néanmoins endommagée : le score nécessaire pour la détruire est alors augmenté de 1** (par exemple, d'abord 1, puis 1 à 2, puis 1 à 3 sur un test d'attaque permettent de détruire l'étoile)

- Si l'aventurier fait un échec critique sur son test, en plus de tout autre effet, un trait de feu spectral jaillit du monolithe et il perd 1D6 EV sans armure...

- Si l'arme de l'aventurier possède une sigelle, il a +2 à son test de touche (contre l'étoile seulement)

- Si un aventurier a récupéré le médaillon d'exorcisme et le jette sur le monolithe, son énergie maléfique sera contenue en partie : les morts-vivants se mettront à perdre 2PVs/tour sauf Krugor (qui ne pourra plus utiliser ses pouvoirs).

Une fois l'étoile détruite, tous les ennemis s'effondreront comme des sacs à patate, sauf Krugor. Ce Dernier perdra ses pouvoirs et sera affligé d'un malus de -2 à tous ses jets de dés jusqu'à sa véritable mort.

Merci à F. E. pour le plan !

(Version modifiée du « camp des orcs » par PoC)

Merci aussi aux valeureux joueurs ayant ~~subi~~ testé la bêta de ce scénario.