

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

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 2 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)
Guerrier squelette	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'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)

KRUGOR LE COUPEUR DE MAINS

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Krugor	12	10	40	4	1000	14	1d+5	60	Intimidant. Mégalomane. Avec option pouvoirs maléfiques (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 !

Intimidant : Ceux qui ont un courage inférieur à 12 devront faire un test de courage avant de pouvoir l'attaquer (le test n'est à faire qu'une seule fois)

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 pour cela réussir une épreuve d'INT (il a 13). Quand il utilise ses pouvoirs, une sorte de tentacule spectral semble jaillir du monolithe de l'étoile pour investir Krugor.

- **Malédiction de la main droite** : Malédiction ancestrale, plus compliqué de résister. La cible doit faire un test de RM-2 ou sentir une vive douleur au poignet, comme si une lame le sciait. -2 AT/PRD pour 3 assauts.

- **Coup du menhir** : Krugor prépare une attaque très puissante, de portée 20 m, sur un aventurier qu'il voit. Elle prend un assaut à charger. Le sort sera annulé si Krugor perd 5 PVs lors de son tour (il peut le lancer alors qu'il au corps à corps).

En cas de succès, un rocher fantomatique tombe du ciel sur la cible du sort. 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 perdu tous ses PVs...

Faiblesses :

Il est assez bavard 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 - BAS NIVEAU (1 À 2)

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

- *La mort d'une étoile* : Réussir la mission (+40 Xps **chacun**)
- *Randonneurs* : Atteindre la combe avant la nuit tombante (+10 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 OFFERTE PAR LE VILLAGE

- **Prime** : 50 PO par aventuriers
- + forfait de 200 PO s'ils ont ramené au village un bandit vivant (ou Bertrand...)
- + 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. Tellement grand qu'il peut se porter par dessus une armure... +2 test contre le froid, -2 tests chaleur (2 PO)
 - Une bouteille de **gnôle des bois** (3 doses). La bouteille est en terre cuite parce que le breuvage est «un peu trop puissant pour le verre ». Si bué cul-sec (test de COU+2 sinon recrache), perte de 2 PVs, mais n'importe quelle maladie ou poison est guérie (sauf les plus graves)
 - Une **petite tente de bivouac** (+1 PV/h de régénéré lors d'un repos, 1 place, 5 kilos)
 - Une vieille **bourale**, hache à 2 mains servant aussi bien au bûcheronnage qu'à la guerre, qu'on ne trouve que dans la région. Celle-ci a déjà bien servi... ID+6 dégâts, -1 AT/CHA, -4 PRD, rupture 1 à 3. Valeur 50 PO)
 - Un petit âne, **Bugalé** (EV 18, COU 8, RM 6, -1 CHA. Pas d'attaque possible. Peut porter 20 kilos de matériel. A « **instinct du danger** » : si détection d'un danger, l'âne doit réussir+ un test de COU pour avancer... ou éviter de fuir, selon les circonstances)
 - Le **tablier de la mère Brigitte**, qui était célèbre dans tout le pays pour sa tourte aux champignons (+1 tests de cuisine, +1 CHA dans la région, peut se porter par-dessus un autre vêtement. 50 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 50 PO supplémentaires par aventuriers.

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 10 % sur les prix du village.

B.3 – BUTIN DES ENNEMIS

GUERRIER SQUELETTE : Rien d'intéressant, à part des lambeaux de vêtements et une dague/ tronçon d'épée/ pelle pourrie (voir une dent en or ou un bracelet antique à 2 PO si réussite à « instinct du trésor »)

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 : 2 kilos de métal pas trop rouillé qu'un aventurier pourrait réussir à marchander 2PO

Réussite : au hasard sur 1d3 :

1 - **Pendentif sinistre** (+1 AT, mais celui qui le porte se voit affligé de sinistre cauchemars qui dégradent d'un cran le niveau de toute *récupération* qu'il prends. Ne peut être retiré sans exorcisme. 50 PO)

2 - **Casque de métal de base** (1 PR, -1 CHA/AD, +1 COU, rupture 1 à 4)

3 - 10 **flèches cruelles verrouillées** (test RM cible sinon maudite : échecs critiques de 19 à 20, rup 1 à 5)

Réussite critique : Un **arc long antique** : -1AD, 1d+5 dégâts, rupture 1 à 3, valeur 150 PO.

KRUGOR LE COUPEUR DE MAIN

- **Glaive royal brisé** : Cassée en deux suite à la mort véritable de Krugor. La garde de l'épée contient encore un peu de magie noire, et ferait une bonne dague pour qui oserait s'en servir.

1d+3 (dégâts magiques), -1 COU/PRD, rup 1 à 3 (valeur 150 Po)

- **Diadème cruel** : *Était à la mode, mais il y a des siècles !* PR 1, -1AD/CHA, -2 RM aux malédictions lancées par le porteur, rup. 1 à 4 (400 PO)

+ (s'il y a au moins 4 aventuriers) **Bague du tourmenteur** : cet anneau frappé d'un symbole malveillant a été gorgé du sang des ennemis de son maître. Maintenant, il l'attire, empirant les blessures infligées ... mais attirant également des ennuis à son porteur. Son porteur gagne +1 PI (à distance comme au corps à corps), mais reçoit la compétence « attire les monstres » - 300 Po

B.4 – FOUILLE DES LIEUX

AUTEL DE L'ÉTOILE :

Cadavres.. et restes de l'étoile de fer (1d6 fragments) Celui qui le souhaite peut emporter ces 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, il fera désormais des échecs 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 pourrues (épée et hache)

- Trois miches de pain, deux saucissons, un tonnelet de pois cassés, et un autre de bière passable.

Réussite fouille : arme de qualité correcte (réussite critique : de bonne qualité)

- Ecuelles et couvertures de paysans

- 1d20 PA

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 « Bricoler facile avec Marcel et Josiane »

- **Le médaillon d'exorcisme mineur** : AT -1 (ou AD -1 si lancé) pour en ceinturer un ennemi. En cas de réussite, si ce dernier est lié à la magie noire, il perd 1d6 PVs à chaque tour et a -1 à ses jets de dés (s'en débarrasser coûte un assaut et nécessite un test de RM). Le médaillon a un point de rupture de 1 à 2 (Valeur 500 PO)

- **REUSSITE instinct du trésor** : petite clé dorée (Qui ouvre quoi ? Il faut demander à un brigand...)

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 1=2, « Alcoolisme et hygiène de vie » / onguent magnifique de niptuk/ 1 bague en or à pierre bleue (75 PO) et un **médailillon de bronze à tête d'ours** : permet d'avoir la compétence « armes de bourrin ». Si le porteur l'a déjà, ce médailillon lui donne +1 AT/PRD quand il utilise une arme à 2 mains - 1000 PO)