

## A) PROFIL DES ENNEMIS – HAUT NIVEAU (6 À 9)

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
« joyaux » (Brigand d'élite)	13	13 (esqu)	25	3	9	10	1d+4	25	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)
Hoplite squelette	10	8	20	5	1000	9	1d+5	20	Armure et hallebardes ensorcelées, laissant des échardes de métal maléfiques dans la peau : -1 AT/PRD à l'aventurier touché ( <b>cumulable</b> ). Guéri en un assaut si 1 <sup>er</sup> soin, extraction (test COU, -1 PV) ou dispel magique.
Spectre de garde empaleur.	14	10 (esqu)	20	3	1000	10	1d+5 (tir)	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 est engagé au corps à corps, le garde tentera d'esquiver. S'il réussit, le garde passe dans un autre plan astral. Il ne peut pas attaquer ni être attaqué. Dès son prochain tour, il réapparaîtra non loin et pourra agir lors du même tour.

## KRUGOR LE COUPEUR DE MAINS

Nom	AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Krugor	13	12	50	6	1000	15	2d6 +5 (épée à 2 mains)	100	<u>Terrifiant</u> : Les aventuriers doivent réussir un test de COU pour oser l'attaquer (à faire une seule fois) <u>Puissant</u> : -5 en PRD contre ses attaques d'épée <u>Pouvoirs maléfiques</u> : 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

Pouvoirs maléfiques : Des pouvoirs démoniaques du 1<sup>er</sup> âge, rien que pour vous ! Une fois tous les 2 tours, Krugor peut utiliser un pouvoir au lieu d'agir. **Les manifester se fait sur une épreuve INT 16.**

**Quand il utilise ses pouvoirs, une sorte de tentacule spectral semble jaillir du monolithe de l'étoile pour investir Krugor.**

- **Fléau de l'amputeur** : Une malédiction antique et très puissante...Un aventurier doit faire un test de RM-4 ou sentir une terrible douleur à sa main droite, qui devient paralysée. Il ne peut plus s'en servir jusqu'à ce que la malédiction soit levée (mort de Krugor ou dispel magique). Rappelez vous que se battre ou parer avec sa main non directrice se fait avec un malus de -4 (-2 si l'aventurier a la compétence « ambidextrie »)

- **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 un menhir propulsé par magie...Le coup inflige 2d6 + 5 PI. Imparable, il renverse sa cible (sauf réussite à un test FO-4). Il est possible de l'esquiver, mais avec un malus de -2 car ça arrive très vite !

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. 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 pouvoir et il aura -2 à tous ses jets de dés.

## B) BUTIN ET RECOMPENSES

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

- *La mort d'une étoile* : Réussir la mission (100 Xps **chacun**)
- *Fendeurs d'orages* : Atteindre la combe avant la tombée de la nuit (+20 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 (+20 Xps **aux contributeurs**)
- *Un coup de main ?* : libérer les deux bandits (+ 25 Xps **aux contributeurs**)
- *Rois de l'évasion* : libérer les deux bandits sans avoir alerté d'ennemis au passage (+ 20 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<sup>er</sup> coup +10 Xps
- *Et ne reviens pas !* : Abattre un squelette que Krugor venait de relever au tour précédent. +20 Xps
- *Echec au roi* : Faire enrager Krugor, 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)
- *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)
- *Joli puzzle* : Récupérer l'intégralité du collier (le collier dans la cachette secrète, et les 8 bijoux sur les bandits) +20 Xps **chacun**

### B.2 – RECOMPENSES

**Quête principale** : Une prime de 1000 PO/ aventurier pour l'extermination des bandits. S'ils ne ramènent pas le **collier d'Yor** ou la **tête d'Arthur**, mais juste la **griffe de Loup**, il faudra convaincre M. Frikilax que la bande a bien été anéantie par un test de CHA (à -4 car c'est un radin à la langue habile...). En cas d'échec, la récompense finale est diminuée de 25 % (mesure de sûreté pour « équiper la milice au cas où les brigands reviendraient se venger »)

Quête secondaire : voir le scénario principal

### B.3 – BUTIN DES ENNEMIS

**SOLDAT MORT-VIVANT** : Sur réussite de je 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** : L'équipement est vétuste et détérioré. Il faut avoir l'oeil pour trouver quelque chose d'utile ! Faites un jet de fouille (INT) pour chaque garde.

**Echec** : Des emblèmes décoratifs en argent terni qui pourraient valoir 10 PO à la revente, plus si on négocie.

**Réussite** : au hasard sur 1d3 :

1 – **Bracelet de tourmenteur** (+1 AT et PI, mais récupération en dormant abaissée d'un niveau car il provoque systématiquement des cauchemars. Ne peut être retiré sans exorcisme. 150 PO)

2 – **Arc long ancestral** : 1d+5 dégâts, +1CHA, rupture 1 à 3, valeur 500 PO

3 – 15 **flèches spectrales** (Flèches ignorant le PR naturel, 30 PO pièce, rupt. 1 à 3)

**Réussite critique** : **Médaillon d'empaleur** : critiques au tir à l'arc de 1 à 2. 1000 PO

**KRUGOR LE COUPEUR DE MAINS**

- **Flamberge du fléau** : Quand cette arme est brandie, le massacre suit ... Epée à 2 mains, 2d+5 PI, -1 AT/PRD, +1 AT à chaque échec d'attaque tant que le porteur n'a pas réussi, rupt. 1 à 2 (2000 PO)

- **Couronne de domination** : Une couronne pour les gouverner tous, même s'ils ne sont pas d'accord PR2 (1 mag), -1AD, +1 CHA/INT, rupt. 1 à 2 (3000 PO)

- (seulement si plus de 4 aventuriers) **Médaillon des dieux oubliés** : Donne 2 points de PR magiques (2000 PO)

## B.4 – FOUILLE DES LIEUX

### AUTEL DE L'ETOILE :

- Cadavre de brigands...chacun porte un **joyau** sur lui (au total, il y en a 4. Chacun vaut 100 PO)
- Restes de l'étoile de fer (106 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** : Rapière de noble pour frimer (800 PO)
- Ecuelles et couvertures de paysans
- Bandit écrabouillé : restes d'**Arthur le brave** (voir le scénario)
- 4D20 PO

### DANS LA TENTE DU CHEF ( 3 ) :

- Pièces d'or antiques dans des pots de fer, frappées de symboles malveillants (datent du règne de Krugor).30 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.
- 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 (ou AD si lancé) pour en ceinturer un ennemi. Si ce dernier est lié à la magie noire, il perd alors 106 PVs à chaque tour, a -2 à ses jets de dés, 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 2000 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) :

- 100 Po et un lingot de thrytil (le « fond de roulement » de la bande des joyaux)
- Un livre rare à couverture dorée (au choix suivant ce qui intéresserait les joueurs) :
  - «**Corps 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 – 200 PO
  - «**Principes de l'économie astrale** » : diminue les coûts des sorts et prodiges de 1 PA, minimum de 1 – 200 PO
- **la monture du collier d'Yorh**, où il manque 7 petits joyaux (1000 Pos)
- Onguent magnifique de niptuk
- **Médaillon étrange à tête d'ours** : +2 AT/PRD en utilisant les armes à 2 mains, 2000 PO