

Le Courant d'Air

I – Introduction :

A – L'intrigue :

Peter, un petit garçon de 8 ans, possède une vitesse surhumaine suite à un incident décrit à la fin du scénario. Afin de s'occuper en attendant le retour de sa mère, il s'amuse à voler les villageois et de déposer tout ce qu'il a volé devant la caserne jusqu'au moment où un groupe de bandit lui fait du chantage pour le faire voler pour eux. Dans un premier temps, les PJ's vont être engagés par le Capitaine de la caserne afin de l'arrêter.

B – Localisation de l'action :

L'action se passe dans un petit village de l'Empire, l'endroit importe peu, vous pouvez donc le changer pour le mettre dans un village se trouvant sur le chemin des PJ's. L'exemple de village que j'ai pris est le village de Worlitz, se trouvant entre Kemperbad et Altdorf, le long de la rivière Reik.

D – Situation des PJ's :

Les PJ's, après une longue route, parviennent à ce petit village en fin d'après midi afin de se reposer pour la nuit et repartir pour une autre destination le lendemain matin.

II – Un vol surprenant :

A – L'arrivée à Worlitz :

Les PJ's pénètrent dans le village en fin d'après midi, début de soirée et commencent à chercher une auberge pour la nuit. Dans le village, ils pourront entendre 1 ou 2 personnes légèrement éloignées dire des phrases du genre : « Oh non, pas encore ! » ou « Et merde, il fait chier » puis les personnes se déplacent dans la rue en direction du centre du village (en direction de la caserne). A peine quelques secondes plus tard, les sentiront un courant d'air passer à côté d'eux (Peter devra faire un test de Dex afin de prendre ce qui est possible de prendre sur les PJ's (armes, armures, bourses, ou autres). En cas de réussite, les PJ's ne remarqueront pas de suite qu'ils n'ont plus ce qui a été pris. En cas d'échec, ils s'apercevront qu'ils ont été volés et pourront effectuer un Test d'I avec un malus de 30 pour voir une silhouette de petite taille filé dans une ruelle à 50 mètres devant eux une fraction de seconde plus tard. Quoi qu'il décide, ils ne parviendront pas à revoir cette silhouette dans cette ruelle ou dans une ruelle adjacente. Si les PJ's en parlent avec les passants, ils apprendront qu'ils pourront récupérer leurs affaires à la caserne de la place le lendemain matin. Les passants diront aussi qu'il est préférable qu'aller déclarer ce qui a été volé aux gardes de la ville.

B – La caserne le soir même :

La garde du village est très réduite étant composée de 3 gardes : Esfloméris, la capitaine de la garde, Edward et Hervé. Il s'agit d'Esfloméris qui recevra les PJ's. Malgré qu'elle soit musclée et qu'elle possède un bandeau recouvrant son œil gauche, elle est belle, élégante et connaît les bonnes manières. Si le groupe possède au moins un elfe dans l'équipe, à leur arrivée à la caserne, elle dira : « Bienvenue à vous Mon/mes seigneur(s) (et bienvenue aux autres aussi). Je me présente, Esfloméris, chef de la garde de ce village. Votre venue est un signe du destin, nous avons un problème dans ce village et seule votre exceptionnelle habileté et rapidité pourrait en venir à bout. »

Si les PJ's demandent des détails sur le problème, elle commencera à raconter ce qu'il se passe :

« Depuis plus d'une semaine, des vols bizarres ont commencé à avoir lieu dans le village. J'utilise le terme bizarre car tous les objets volés ont été emmenés ici, devant la caserne le lendemain ou le surlendemain du vol. D'après plusieurs témoins, il s'agit d'une personne de petite taille et l'un des témoins affirment qu'il s'agit d'un enfant. Certaines victimes ont retrouvé des morceaux de papiers dans leurs poches avec écrit "je

vous ai encore eu, c'est moi le plus rapide" et autres messages dans le même style. De part ces remarques, il semblerait qu'il s'agisse bien d'un enfant. Nous avons essayé de l'attraper, mais nous n'y parvenons pas, je n'ai que 2 gardes sous mon commandement et ils doivent déjà surveiller la ville. Si vous parvenez à attraper le coupable vivant, vous serez récompensés de 5 CO chacun. »

C – Le lendemain :

Un peu avant le levé du soleil, lorsqu'il ne se réveille pas trop tard, Peter vient poser devant la caserne tous les objets qu'il a volés la veille pendant la journée. Lorsqu'il ne parvient pas à se lever assez tôt, il ne vole pas de la journée et pose les objets le lendemain matin. C'est du moins ce qu'a déduit Esfloméris depuis qu'il a commencé.

Et ce matin là, les objets volés ne sont pas rapportés à la caserne et Esfloméris en déduit qu'il n'y aura pas de vol de la journée (un petit retard d'enquête pour les PJs ?). Comme en a déduit Esfloméris, le voleur ne s'est pas manifesté de la journée.

Les PJs pourront chercher toute la journée sa présence ou des empreintes divers sans rien trouver.

Peter (9 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Peter	522	20	28	2	3	4	145	2	39	23	38	29	31	45

Dotations	Compétences
Habits salle	Fuite
Médaillon magique : Il est relié à la mère de Peter. Si cette dernière est en danger, le possesseur du médaillon le sentira de même si la mère de Peter souffre.	Endurance accrue (E +1)
	Equitation – Cheval
	Esquive (4 esquives par round)
Sandale d'empreinte magique (pointure de petit garçon) : Attenué énormément les empreintes laissées en marchant, le bruit ainsi que la poussière soulevée.	Alphabétisation
	Acuité visuelle
	Pickpocket
	Réflexes éclairs (I +10)

Esfloméris, chef de la garde (39 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Esfloméris	4	54**	37*	4*	4*	8***	48*	2*	35	45*	31	29	28	29

Dotations	Compétences
Epée avec les armoiries de la famille de Von Güler (Test d'Int pour ceux qui ont Héraldique : il s'agit d'une famille de noble très ancienne qui ont récemment perdu leur titre de noblesse)	Coups puissants
	Coups précis
	Coups assommants
Bouclier	Désarmement
Chemise de maille à manche longue (I -10 ; 1 PA bras et tronc)	Esquive
Casque (1 PA tête)	Héraldique
Bandeau sur l'œil	Danse
	Eloquence
	Etiquette

III – Changement d’habitude :

A – Un nouveau jour :

Contrairement à ce que penser Esfloméris, le surlendemain matin, les objets volés 2 jours auparavant n’ont pas été déposés devant la caserne. De plus, durant la journée, des vols de bourses et de bijoux uniquement vont être répertoriés à la caserne. Durant ses déliés, les PJs pourront essayer de le suivre, s’ils parviennent à tomber dans la rue où Peter vole. Après un vol, Peter se rend toujours dans sa "maison" (*Document 1*). Si les joueurs parviennent à suivre Peter jusqu’à sa maison (ça peut prendre plusieurs jours), 3 voleurs de la bande à Hernest occupent les lieux en plus de Peter, s’ils arrivent après avoir suivi Peter. Si les PJs sont discrets, ils pourront voir un jeune garçon d’à peu près 10 ans apeuré devant 3 hommes menaçants et l’un d’eux, celui qui a un sac d’or et de bijoux dans les mains, dira : « Tu n’as pas apporté grand-chose cette fois-ci. Il ne faudrait pas que tu négliges tes obligations envers nous, sinon, tu sais ce qu’il adviendra. »

Dans le cas où les PJs attaquent ou qu’ils se font remarquer, les premiers mots des voleurs seront : « Hé là... (Il retourne la tête vers le jeune garçon) Peter ! Va de suite là où tu sais ou tu ne le retrouveras plus jamais ! ». Après ses paroles, Peter tentera par tous les moyens de partir de la maison pour rejoindre la planque de cette bande.

Si l’un des voleurs est capturé et torturé, il pourra dire :

- L’endroit où se trouve la planque de leur chef : 2 rues plus loin,
- Le nom de leur chef : Hernest,
- Le nombre de voleur dans la bande : 9 (le chef + 3 dans la maison de Peter + 3 dans la planque + 2 autres ailleurs dans la ville)
- Le prénom du jeune garçon : Peter,
- La raison pour laquelle Peter leur obéit : Hernest a réussi à voler à Peter un objet qui lui est très précieux et il le fait chanter afin qu’il vole pour son compte à la place de rendre les objets volés.

B – Le plan des voleurs :

Si les PJs ne parviennent pas à trouver la maison de Peter au bout de 4 jours, la bande d’Hernest partiront pour un autre village dans lequel ils recommenceront les vols 2 jours après être arrivés, pendant 4 jours pour ensuite partir à nouveau pour un autre village.

Lorsqu’ils auront fait quelques villages avec cette méthode, ils se dirigeront vers la grande ville (ou la capitale) la plus proche.

Les PJs pourront suivre les vols d’un village à l’autre mais avec plusieurs jours de retard. En comptant le voyage et le temps que la nouvelle arrive, il ne leur restera plus que 2 jours pour les trouver. Ils logeront dans une auberge ou dans une maison occupée, en payant les occupants.

C – La planque des voleurs :

Si les PJs parviennent à interroger les voleurs avant qu’ils partent, ils parviendront à leur planque (*Document 2*). Peter est enfermé dans la cave et tentera de s’enfuir si ce ne sont pas les voleurs qui ouvriront la trappe. S’il en a la possibilité, il récupèrera son médaillon avant de partir. Si les PJs le menacent grâce à son médaillon, il restera et suppliera de le lui rendre tout en pleurant et en expliquant que ce médaillon est le seul moyen pour lui de savoir si sa mère va bien et où elle se trouve approximativement.

Si les PJs lui demandent en échange de ne plus voler même en rendant après, il acceptera de suite et ne le fera plus du tout. Il faisait ça pour passer le temps car il s’ennuyait depuis que sa mère était partie.

Hernest et sa bande de 8 voleurs (30 et 17 à 28 ans)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Hernest	3	51**	53**	4*	4*	10***	60***	2*	65***	37*	41*	43*	40*	48*
Voleurs	5	30	44*	3*	3	7*	41*	1	41*	25	28	33	33	33

Dotations Hernest	Compétences Hernest	Dotations Voleurs	Compétences Voleurs
Gourdin	Acrobatie	Gourdin	Ambidextrie
Dague	Acuité auditive	Dague	Camouflage rural
Bourse 1D10CO 2D12 /-	Alphabétisation	Bourse 1D12 / 3D6 s	Coups assommants
Epée longue	Ambidextrie		Crochetage des serrures
Veste en cuir clouté	Camouflage rural		Déplacement silencieux U
	Coups assommants		Détection des pièges
	Crochetage des serrures		Escalade
	Déplacement silencieux U		Escamotage
	Détection d'alarmes magiques		Evasion
	Détection des pièges		Reconnaissance des pièges
	Escalade		Vol à la tire
	Escamotage		
	Esquive		
	Evasion		
	Piégeage		
	Reconnaissance des pièges		
	Vol à la tire		

IV – La demande :

A – Le message du médaillon :

Le temps d'arriver à la caserne et d'avoir quelques explications, Peter est mis hors de cause dans le cas ou il ne recommencera plus ses vols, même s'il rend les objets ensuite. Après quoi, celui ou celle qui a le médaillon autour du coup (Peter dans le cas ou le médaillon lui a été rendu ou l'un des PJs qui voulait soit vérifier que la mère de Peter allait bien ou tout simplement parce qu'il voulait le garder) ressentira des douleurs indescriptibles lui passer à travers le corps (pour ce qui se sont déjà fait torturer ou qui ont la compétence Torture, ils reconnaîtront le résultat d'une torture bien menée). Sauf Peter qui reconnaîtra automatiquement la douleur de sa mère, les autres devront réussir un test d'Int (avec un bonus de 20 si le PJ a mis le médaillon pour savoir si la mère de Peter va bien) pour déterminer que la mère de Peter souffre énormément (telle une torture pour ceux qui connaissent).

En sachant les souffrances de sa mère, Peter demandera l'aide de toutes les personnes à proximité (les PJs et les gardes) afin de retrouver et de sauver sa mère. En échange, il leur promet de les aider lorsqu'il le pourra.

Dans le cas ou les PJs refusent, le scénario est terminé et la capitaine de la garde qui va aider Peter. Si les PJs la rejignent, elle leur demande de s'en occuper et elle reste au village pour maintenir son poste.

B – Le voyage :

Grâce à son médaillon, Peter sait dans quel direction se trouve sa mère mais ne connaît pas la distance qui les sépare. Au moment de partir, il fera un aller-retour pour déterminer ou se trouve à peu près sa mère. Il mettra 6 minutes pour faire l'aller-retour et dira qu'elle n'est pas loin du prochain village (le médaillon n'indique pas la position exacte de sa mère, arrivé à une certaine distance (inconnue de Peter mais peut être connu grâce à un test d'Int d'un joueur ayant la compétence Connaissance des Objets Magiques) qui est de 1Km, le médaillon indique juste qu'elle est à proximité). Il faut une journée complète à cheval pour atteindre le prochain village. Durant le voyage, les embuscades et les monstres sont évités grâce à Peter : En partant en éclaireur, il voit ce qu'il y a sur la route, et en allant si vite, il fait fuir la plupart des monstres.

C – Le village :

Il s'agit d'un petit village avec peu d'habitant et un seul garde. Certains villageois ont récemment disparus et le village attend des soldats pour résoudre ce problème. Ils demanderont aux PJs s'ils peuvent résoudre ce mystère. Ils ne pourront pas offrir grand-chose en échange mis à part le gîte et le couvert de temps en temps lorsque les PJs passeront dans le village.

D – La recherche dans la forêt :

Peter ne veut pas s'aventurer tout seul dans la forêt, il a trop peur des monstres qui s'y trouvent. Il pourra toutefois accompagner les PJs si ces derniers le demande, sinon, il restera dans le village. S'il accompagne les PJs, il restera au milieu des PJs par crainte des monstres.

En plus des rencontres aléatoires, les PJs ont 20% de chance de rencontrer toutes les heures un groupe de 1D3+1 mutants un peu spéciaux.

Il s'agit de mutants particulièrement horribles, possédant un corps humanoïde marchant sur les pattes arrière, une tête, des griffes à la place des mains et des pieds, des ailes et une queue de dragon en version réduite. Ils mesurent près de 2m30 de haut et ont une envergure d'aile de 4m50. Leur peau est recouverte d'écailles d'un bleu océan sans fond. Ils parlent la langue de la région, le Reikspield dans le cas du village.

En voyant le groupe de PJs, ils diront, avec une voix roqueuse et dédoublée :

« Oh ! D'autres esclaves pour notre chef ! Vous là, venez avec nous et il ne vous sera fait aucun mal ! »

- Si les PJs tentent de s'enfuir, ils essaieront de les pourchasser et s'ils ne parviennent pas rapidement à les rattraper, ils abandonneront la poursuite même s'ils gagnent un peu de terrain. Ils feront demi-tour et continueront à chercher du monde à ramener jusqu'à la nuit tombé. A ce moment, ils rentreront à leur camp.

- Si les PJs attaquent, ils attaqueront aussi.

- Si les PJs se laissent capturer pour être menés à destination, les PJs ne seront pas fouillés mais ils seront désarmés de leurs armes visibles.

Ils pourront découvrir des traces de pattes griffues dans le sol et les suivre jusqu'au camp des mutants, si l'un des PJs a la compétence Pistage.

E – Le camp des mutants :

Il s'agit en fait d'un ancien château complètement en ruine occupé par une dizaine de mutants identiques (*Document 3*). Les mutants ont de très bons sens ce qui leur permet d'être efficace dans la détection d'intrus, toutefois, ils sont extrêmement fainéant. Même s'ils détectent les PJs, ils ont 80% de chance de regarder les intrus se déplacer sans bouger la petite griffe. Toutefois, s'ils se font attaqués, ils répliqueront immédiatement et les autres mutants agiront aussi. Ils agiront aussi immédiatement sur les ordres de leur chef ou si leur chef est attaqué ou tué. Dans les 20% restant, les mutants cracheront et diront aux PJs de se casser et si ces derniers ne s'exécutent pas, les mutants interviendront.

Si le chef voit les intrus, il donnera pour ordre de les capturer, ce qui veut dire que les mutants attaqueront et essaieront de tuer tant que les PJs ne se rendent pas.

Dix prisonniers sont suspendus par les mains et quatre d'entre eux sont morts suite aux tortures. Les autres sont privés d'un de leur pied, d'un orteil, d'un œil ou bien coupé à certains endroits. Ils sont tous en blessures critiques et ne pourront pas se déplacer seuls. Parmi eux, une femme d'une grande beauté malgré l'état dans lequel elle se trouve est inconsciente et vraiment mal en point. Si Peter est avec les PJs et qu'il la voit, il foncera dessus en criant « MAMAN !!! » (Et vu sa vitesse de déplacement, il commencera à émettre un son qu'il sera déjà arrivé pour finir de dire le mot). Si les prisonniers se font libérer, les mutants interviendront pour les en empêcher.

F – Explications :

Une fois l'endroit nettoyé, il ne reste plus qu'à conduire les prisonniers au village afin qu'ils soient soignés. La mère de Peter comme la plupart des autres ne se réveilleront pas tant qu'ils n'auront pas été soignés et se seraient reposés. Une fois la mère de Peter réveillée, elle remerciera les PJs du fond de son cœur et si ces derniers le demandent, elle expliquera la raison pour laquelle Peter va aussi vite, sans sa présence dans la chambre :

« Il y a 2 ans, nous nous promenions dans le coin, mon fils, mon mari et moi, et tout se passait pour le mieux. Alors que Peter avait faim, il a trouvé un unique fruit de couleur violet avec des formes de spirales dessinées dessus sur un pin. C'est Peter qui nous a décrit le fruit et l'endroit où il l'a trouvé après l'avoir mangé. Nous avons eu peur de ce qu'il a mangé et nous sommes tout de suite retournés au village pour voir un médecin et un herboriste. Aucun d'eux n'a su ce qu'il avait mangé. Peu de temps après, il a commencé à se déplacer de plus en plus vite. Mon mari est alors parti en voyage pour découvrir ce qu'il avait mangé et la seule chose qu'il a découverte c'est qu'il s'agissait du "fruit du Chaos", un fruit qui peut pousser n'importe où. Il est appelé le "fruit du Chaos" car personne ne sait d'où il vient et ce qu'il fait. Mon mari est reparti en voyage afin de trouver un moyen d'annuler les effets de ce fruit mais ça fait 1 an que je ne l'ai pas revu et j'ai peur pour lui. Depuis que Peter a mangé ce fruit, il a peur de face à de plus en plus de choses différentes et sans rapport, même des choses les plus simples. Nous ne savons pas si c'est lié, mais si mon mari trouve un remède aux effets du fruit, j'espère que ses peurs disparaîtront. Voilà, c'est tout ce que nous savons par rapport à son pouvoir. Pour ce qui est de son médaillon, il s'agit d'un médaillon qui a été forgé et rûné par un ami de mon père lorsque Peter est venu au monde. Pour ce qui est des mutants, je me suis fait capturer alors que je retournais à l'endroit »

Chef des mutants et les mutants (XP : 30 pour le chef et 20 pour les mutants)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
Chef	5	56	23	5	6	44	40	4	20	59	45	59	59	30
Mutants	4	46	13	4	5	22	30	4	15	59	35	59	59	27

Règles spéciales Mutants (taille : 2m25)	Règles spéciales Chefs des mutants (taille : 3m50)
4 attaques indépendantes : - 1 attaque de griffes droites - 1 attaque de griffes gauches - 1 attaque de gueule (+1 de dégâts) - 1 attaque de queue (-1 de dégâts)	3 attaques indépendantes : - 1 attaque de griffes droites - 2 attaques de griffes gauches (+2 de dégâts) - 1 attaque de gueule (+1 de dégâts)
Attaque de souffle de feu remplaçant l'attaque de gueule 1 fois par tour et causant un coup de feu de F 6+1D6 (+1D8 sur les cibles inflammables)	Attaque de souffle de feu remplaçant l'attaque de gueule 1 fois par tour et causant un coup de feu de F 6+1D6 (+1D8 sur les cibles inflammables)
Cause la peur	Cause la terreur
10% de causer des plaies infectées (sauf avec la queue)	10% de causer des plaies infectées
Armure naturelle d'écaille : 3 PA de partout	Armure naturelle d'écaille : 3 PA de partout
Vol avec un mouvement de 10	Esquive
	

V – Conclusion :

La mère et le fils sont enfin ensemble et la mère veillera à ce que le fils ne recommence plus ses farces, les vrais voleurs sont arrêtés ou tués (sauf peut-être les 2 voleurs se trouvant ailleurs en ville... un scénario dans lequel il se vengerait ?). Il reste encore un problème, le père de Peter n'a pas donné de nouvelle depuis un an ! Il lui est peut-être arrivé quelque chose... un scénario dans lequel il faudra le retrouver et un autre où il faudrait trouver un remède contre les effets de ce fruit ? Et puis, qu'est-ce donc ce fruit exactement ? Quels pouvoirs possèdent-ils ?

Ce scénario est terminé mais peut déboucher sur 3 autres idées de scénarios. Pour le moment (en mai 2009), aucun scénario n'a été créé ou même réfléchi. Si vous avez des idées ou si vous voulez créer et m'envoyer ensuite le scénario, n'hésitez pas, je le rajouterai sur le site.

VI – Remise de l'XP :

Pas mal d'expérience à la clé, en contrepartie du grand danger qui était présent.

En plus de l'expérience, les joueurs gagnent :

- +1 étoile (Règles sur les Points de Destin : 5 étoiles = 1 point de destin)
- +10 de réputation dans le village où se trouvait Peter
- +20 de réputation dans le village près des mutants

Tableau des bonnes idées :

Joueurs →
Bonnes idées (+5 XP)					
Mauvaises actions (- 5 XP)					
Total :					

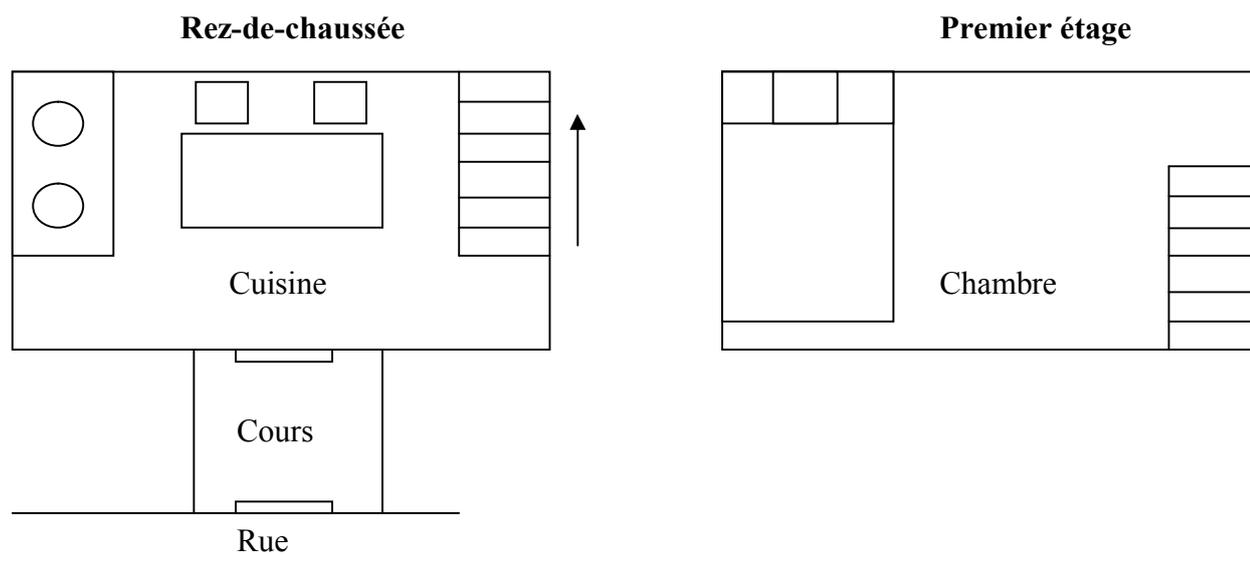
Expérience du Scénario :

Joueurs →
Trouver la maison de Peter et apprendre ce qu'il se passe (XP : 30)					
Trouver la planque des voleurs avant qu'ils changent de ville (XP : 20)					
Donné à la caserne ce qui a été volé et qui n'est pas aux PJs (XP : 20)					
Délivrer la mère de Peter (XP : 50)					
Délivrer les prisonniers des mutants (XP : 50)					
Interprétation du personnage (XP : sur 100)					
Total :					

Total : 270 XP + les bonnes idées.

Document 1

La maison de Peter



Rez-de-chaussée :

La rue donne sur une petite cours salle et avec quelques cartons qui traîne. Une porte se trouve directement en face et donne sur une cuisine avec à gauche une cuisinière et une petite armoire au dessus de la cuisinière, au milieu une table et 2 chaises et à droite un escalier qui monte à l'étage.

Dans l'armoire au dessus de la cuisinière, il y a de la vaisselle pour deux ainsi que quelques ingrédients pour faire 2 à 3 repas maximum.

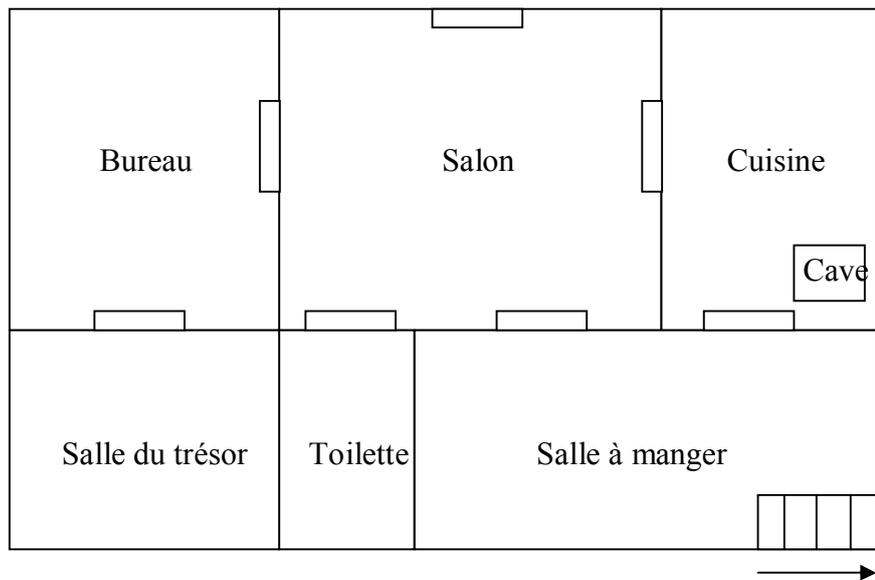
Premier étage :

Les escaliers donnent directement dans une chambre avec un lit pour seul meuble de la pièce.

Document 2

La planque des voleurs

Rez-de-chaussée



Bureau :

Il y a un bureau avec 2 chaises d'un côté et 1 fauteuil de l'autre. Il s'agit de l'endroit où se trouve le plus souvent Hernest. Il passe le plus clair de son temps à écrire sur des feuilles tout ce que lui ramènent ses hommes, une feuille par jour. Ces derniers jours, avec les vols de Peter, il n'arrête pas d'écrire. Dans les tiroirs de son bureau, il y a 1D20 CO 1D100 / 2D100 s.

Salon :

Il y a 3 chaises et continuellement 2 voleurs dans cette pièce afin de garder la porte d'entrée et la porte du bureau. Les 2 voleurs discutent ou jouent aux cartes pour passer le temps.

Cuisine :

Il y a une cuisinière correctement équipée avec tous les ingrédients nécessaires pour préparer quelques repas. À l'heure des repas, l'un des voleurs se trouve dans la cuisine en train de préparer à manger pour les autres. Dans le coin en bas à droite par rapport au plan, il y a une trappe qui mène à la cave et où est enfermé Peter.

Salle à manger :

Une grande table au milieu de la pièce est entourée de 10 chaises vides hors des heures des repas. Un escalier dans le coin en bas à droite par rapport au plan permet d'accéder à l'étage.

À l'étage, il y a 3 grandes chambres : La première chambre possède qu'un seul lit et une armoire et il s'agit de la chambre d'Hernest. Les 2 autres chambres ont 5 lits chacune avec une petite armoire à côté de chaque lit. Il n'y a que des habits de mauvaises qualités dans les chambres communes et de qualité normale dans la chambre d'Hernest.

Toilette :

Les toilettes de l'époque, ni plus, ni moins.

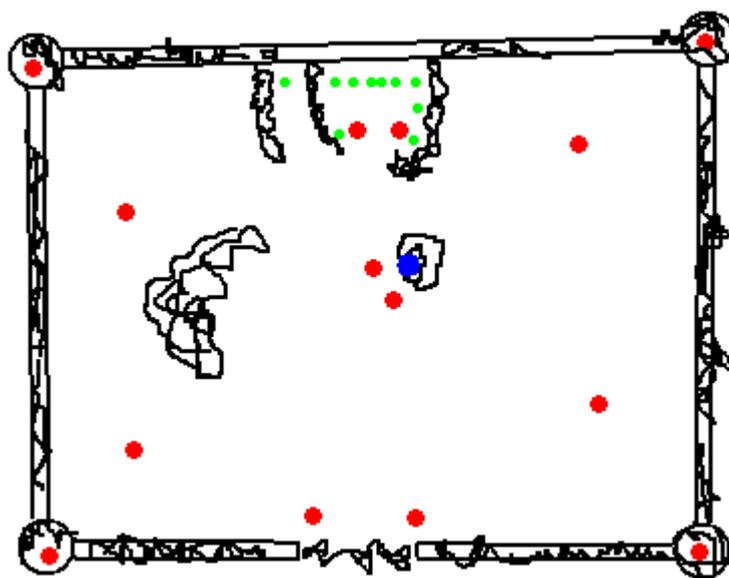
La salle du trésor :

Dans cette salle se trouve 4 gros coffres. Chacun de ses coffres est déduit à un objet :

- Coffre 1 : Couronnes d'or : 3D100 CO
- Coffre 2 : Pistoles d'argent : 10D100 /-
- Coffre 3 : Sous de cuivre : 20D100 s
- Coffre 4 : Des bijoux : 1D20x100 CO de bijoux.

Document 3

Plan du château en ruine



Les murs du château sont très endommagés, à part celui d'en haut qui est encore debout à certains endroits. Les 4 tours sont plus au moins debout mais inaccessibles sans voler. Le chef des mutants se trouvent sur un monticule de diverses choses qui ont été entassées. Il ne reste plus que des cailloux délimitant les murs d'un ancien bâtiment contre le mur d'en haut et au milieu desquels se trouvent les prisonniers.

Des mutants se trouvent un peu partout :

- 1 sur chaque tour qui monte la garde,
- 2 à l'entrée qui monte la garde,
- 2 devant les prisonniers, en train de les torturer pour passer le temps en les surveillants,
- 2 autres devant le chef en train de discuter,
- 4 derniers dans la cours du château en train de monter la garde.