

Le tournoi

I – Introduction :

A – L'intrigue :

Ce scénario est la suite du scénario « Une Etrange Bâtisse », dans lequel ils ont été engagés par Ewoltra, un noble de Grissenwald. Pour effectuer ce scénario, il faut que Gantarte, la personne que les PJs devaient délivrer, soit encore en vie et ramener en ville par les PJs. Les PJs devront escorter Gantarte jusqu'à Kemperbad afin de participer à un tournoi. Un sorcier du Chaos nommé Stigue veut empêcher Gantarte de participer à ce tournoi.

B – Localisation de l'action :

Le début du scénario se situe au sud de Kemperbad, à Grissenwald. Ils vont devoir partir pratiquement de suite pour Kemperbad afin d'arriver à temps pour l'inscription au tournoi.

C – Le voyage jusqu'à Kemperbad :

Le voyage entre Grissenwald et Kemperbad durera 9 heures en cheval. Si les joueurs n'ont pas de moyen de transport, Ewoltra pourra leur prêter maximum deux chevaux. Préparez les rencontres effectués pendant le voyage avant le début de la partie pour les inclure dans les rencontres obligatoires décrites plus bas.

D – Détail du Tournoi :

Il s'agit d'un tournoi qui se déroule tous les 10 ans à Kemperbad. L'inscription à ce tournoi est de 100 CO et tout le monde peut y participer. Les combats se déroulent aux poings, aux pieds et à la tête uniquement et il est interdit de tuer son adversaire. Les récompenses de cette année sont, pour le premier, une épée magique particulière, pour le deuxième, 400 CO et pour le troisième, 200 CO.

II – Le début de l'aventure :

A – Un nouveau contrat :

Accompagné de Gantarte, les PJs reviennent en ville et se dirigent vers la maison d'Ewoltra. Arrivés à la maison, ils sont accueillis et invités à manger. Durant le repas, Ewoltra commence à leur parler de l'escorte : « J'aimerais vous engager afin d'escorter mon fils jusqu'à Kemperbad. Il doit participer à un tournoi qui se déroule là-bas et son enlèvement me fait penser que quelqu'un cherche à l'empêcher sa participation mais je n'en suis pas sûr, loin de là. Je préfère toutefois vous engager et qu'il ne se passe rien plutôt que le contraire. Il y a une journée de cheval jusqu'à Kemperbad, les dernières inscriptions sont demain matin et le tournoi commence après demain pour finir 2 jours plus tard, je vous propose donc 15 CO chacun pour ses cinq jours et un supplément de 20 CO chacun s'il se passe quelque chose et que vous protégez mon fils. »

Ewoltra proposera de prêter aussi 2 chevaux de selle si les PJs sont à pied.

Avec un test d'Int réussi, les joueurs pourront déjà avoir entendu parler de ce tournoi. Peut-être même qu'ils sont intéressés pour y participer.

B – Premier problème sur le chemin :

Que les PJs voyagent de jour ou de nuit, un groupe de bandits attend le passage de Gantarte pour intervenir. Le groupe de bandits se situe à 4 heures de cheval de Grissenwald. Ils vont monter une embuscade en se servant d'un parchemin maléfique que le chef a en sa possession et qui permet de faire tomber un mur d'arbre au milieu de la route, de chaque cotés des joueurs. Pendant ce temps, les 10 bandits vont tirer avec leurs arcs sur Gantarte (vu que la capture n'a pas fonctionné, ils vont tenter de le tuer). S'ils parviennent à tuer Gantarte, ils s'enfuiront pour rejoindre Kemperbad.

C – Deuxième problème sur le chemin :

Dans le cas où les brigands sont tués ou neutralisés, Stigue a placé des 5 démons sur le reste du chemin, 2 heures après l'endroit où se situait les brigands. Ils ont aussi pour ordre d'éliminer Gantarte avant son arrivée à Kemperbad. Ils attendent et guettent Gantarte au sommet des arbres à un endroit où il est difficile de le voir mais près du chemin qu'ils rejoindront rapidement en volant. L'aspect de ces démons est bien repoussant, ils possèdent un corps sans tête, avec des ailes et leurs troncs est pourvus d'une bouche et d'une dizaine d'yeux devant comme derrière. Leurs bras peuvent aller aussi bien derrière que devant et leurs pieds peuvent marcher aussi bien en avant qu'en arrière. Leurs mains sont pourvues de griffes acérées aussi affûtées et solide qu'une épée. Ils ne possèdent aucun symbole correspondant aux Dieux du Chaos visible. Seul un pentacle du Chaos est visible sur le dessus de son tronc, à l'emplacement où il devrait y avoir le cou. Si les démons parviennent à tuer Gantarte, ils tenteront d'éliminer toutes les autres personnes présentes, pour l'envie de sang.

Herman et ses 10 brigands (entre 20 et 35 ans) (XP : 10 pour le chef et 5 pour chaque brigand)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Herman	5	38*	57**	5	5*	9**	41*	2	28	34	34	25	27	33
Brigands	4	33	33	2	4	6*	45*	1	30	22	29	32	37	24

Dotations Herman	Compétences Herman	Dotations Brigand	Compétences Brigand
Lettre (Document 1)	Acrobatie	Gilet en cuir	Coups assommants
Veste en cuir	Alphabétisation	Arc court + 12 flèches	Camouflage rural
Arc court + 17 flèches	Coups puissants	Dague	Escalade
Épée	Esquive	Bourse : 4 CO 15 / 23 s	
Bouclier	Escalade		
Bourse : 30 CO 35 / 25 s	Camouflage rural		
Aura démoniaque : 3 PA (6 PA contre les projectiles non magique) ; +1 A ; +1 F			

Démons servants (XP : 15)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Démons	5	41	35	4	6	19	45	2	31	70	65	75	60	10

Règles spéciales	
Cause la peur	Griffes : 30% de causer des plaies infectées
Vol avec un M de 10	Attaques indépendantes : 2 griffes
Coups puissants	Aura Démoniaque : 1 PA

Gantarte, Champion de justice (30 ans et 1m83)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Gantarte	5	79	30	6	6	10	56	3	39	34	42	39	31	31

Compétences :	Dotations :	
Arts martiaux	Épée longue de très bonne qualité	
Coups assommants	Lasso	
Coups précis	Cape en cuir avec capuche (très bonne qualité)	
Coups puissants		
Équitation		
Escalade	Résistance accrue	
Esquive	Sixième sens	Vision nocturne à 8 mètres
Armes de Spécialisation : Armes à 2 mains, articulées, de parade, de poing ; Escrime ; Filet ; Lasso		

III – Le tournoi :

A – Les inscriptions et les règles :

A l'extérieur de la ville, un emplacement a été aménagé pour le déroulement du tournoi. Une arène en bois a été assemblée afin de délimiter la surface de combat et de donner un siège au spectateur. Le sol de la surface de combat a été légèrement travaillé afin d'éviter un maximum les surfaces de mort lors des chutes. Un bureau et des chaises ont été installés au milieu de l'air de combat afin d'accueillir les participants et de leur expliquer les règles du tournoi ainsi que son déroulement jusqu'au début des combats. Les inscriptions se font en ville, à la caserne se trouvant à la sortie menant à l'arène afin de protéger l'argent qui est récolté.

L'inscription coûte 100 CO et les participants ont pour obligation de connaître les règles du tournoi. Les règles, qui peuvent être lu par les organisateurs se trouvant dans l'arène pour les participants ne sachant pas lire, sont les suivantes :

1. Il est strictement interdit d'utiliser quelques armes, armures, magie ou animaux que se soit : Chaussures et pantalon léger est la tenue pour les Hommes, chaussures, pantalon et tee-shirt est la tenue pour les Femmes.
2. Il s'agit d'un tournoi amical pour tester vos talents à mains nues. Par conséquent, toutes marques de violences en dehors des combats est un motif de disqualification.
3. La mort de l'adversaire signifie la disqualification immédiate ainsi que l'emprisonnement pour une durée qui sera déterminée par les arbitres en fonction du déroulement du combat.

B – La cérémonie d'ouverture :

Au levé du soleil, le lendemain matin, les festivités bats son plein. L'arène est bondée de spectateur et « l'épée des défauts » se trouve devant 5 soldats de la ville, derrière les juges des combats. Les participants entrent alors sur la piste de combat et la danse d'ouverture, une tradition de ce tournoi, commence alors. Tous les participants dansent alors au rythme des tambours, tapant des pieds assez fort pour faire trembler la terre jusqu'au moment où la terre s'écroule sous les pieds de Gantarte et de 5 autres participants (1 de chaque cotés de lui et 3 derrière lui). Si les joueurs participent, demandez-leur où ils se placent avant. Avec un test d'I réussi, les participants qui tombent pourront essayer d'éviter de tomber avec un test de Dex réussi. Ils tombent dans le couloir d'un sous terrain précaire. Le couloir fait 4 mètres de large, le plafond est à 3 mètres et à l'endroit où ils sont tombés, l'épaisseur de terre n'était que de 1 mètre (contrairement à plus de 2 mètres pour les autres endroits). Ils font donc une chute de 4 mètres pour atterrir sur un sol fait de terre qui vient de tomber.

Point de Blessure en moins lors d'une chute involontaire : Hauteur (en mètre) fois 2 moins 1D6

C – Les sous-sols (Documents 2) :

Dans le couloir où ils sont tombés, le sol est parsemé de terre provenant du plafond. La danse des participants a effrité le plafond du couloir sur une bonne longueur. Lors de la chute, lancer 1D100 : de 01 à 05, un villageois captif se trouvait en dessous et meurt sous le poids de la terre et des participants ; de 06 à 10, un homme-bête se trouvait en dessous et subira un coup de Force 9.

Les couloirs sont assez larges pour combattre à deux. Le chef des lieux est Stigue. S'il vient à apprendre que ses sous-sols ont été découverts, il identifiera les coupables, tentera de les arrêter en invoquant plusieurs démons et, avant que les combats ne finissent, s'enfuira par son passage secret et descendra la falaise pour se cacher dans un renforcement. Il se concentrera pour détecter les démons (Compétence Conscience de la Magie + Connaissance des démons) et autres présences magiques. Si les démons sont éliminés ou s'ils détectent d'autres sources de magie que les démons, il partira avec l'idée de se venger. Sinon, il reviendra dans les sous-sols, après avoir invoqué d'autres démons pour le protéger au cas où il y aurait des survivants. Il mènera alors une attaque par le trou qui a été créé avec toutes ses troupes sauf 2 homme-bêtes qui seront chargés de voler la récompense prévu pour le premier du tournoi. Stigue ne sortira pas des sous-sols, il attendra non loin du trou, avec 2 homme-bêtes pour le protéger, que les homme-bêtes lui rapportent l'épée des défauts.

Parmi les participants au tournoi, 3 hommes font partis des troupes de Stigue. Ils aideront leur maître lorsque le moment sera venu. Ils étaient censés participés au tournoi afin de remporter l'épée mais l'écroulement du sol à modifier les plans de Stigue.

Homme-bêtes (XP : 6)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
Profil	4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10
Compétences :	Coups puissants				Règles spéciales :				1 mutation aléatoire					
Mutation :														
D100	Type		Description											
01-03	Ailes		Peut voler avec un M de 6											
04-06	Apparence décharnée		+1 en F											
07-08	Aspect bestial		-3 en APP											
09-10	Bec		+1 A indépendante de bec											
11-13	Bras tentaculaire		Plus grande allonge pour les coups											
14-17	Cornes		+1 A indépendante de corne											
18-20	Court sur pattes		-1 en Mouvement											
21-22	Crête		Purement esthétique											
23-24	Crocs		+1 A indépendante de crocs											
25-27	Cyclope		CT réduit de moitié											
28-30	Esprit torturé		-2D10 en Int											
31-33	Fourrure		Cible inflammable											
34-36	Fourrure épaisse		Cible inflammable ; 1 PA (sauf contre le feu)											
37-39	Grandes oreilles		Acuité auditive											
40-41	Griffes		Armes naturelles ; Attaque indépendante de chaque main											
42-44	Horrible		Cause la peur (ou cause la terreur s'il causait déjà la peur)											
45-46	Imposant		+1 en F											
47-49	Jambes d'animal		+1 en M											
50-52	Museau		Pistage ; Acuité olfactive											
53-55	Obère		+1 en F ; +1D6 de B											
56-58	Peau coriace		+1 en E											
59-61	Peau écailleuse		+1 PA sur tout le corps											
62-63	Peau métallique		+2 PA sur tout le corps											
64-65	Pigmentation étrange		Purement esthétique											
66-68	Pince		Armes naturelles ; Attaque indépendante de chaque main ; +1 de dégâts											
69-71	Plaies suppurantes		-2D10 de Soc											
72-74	Puanteur		-2D10 de Soc ; Adversaire -5 en CC (-15 si Acuité olfactive)											
75-77	Queue		+1 A indépendante de queue ; -1 de dégâts											
78-80	Queue épineuse		+1 A indépendante de queue											
81-83	Queue préhensile		+1 A indépendante de queue ; Peut manier une arme normalement											
84-85	Régénération		Régénération de +1 point sur 1D6 (voir les Trolls)											
86	Rejeton du chaos		-2D10 en Int ; 1D5 nouvelles mutations !											
87-88	Soif de sang		Passe en frénésie lorsqu'il est blessé											
89-91	Trois yeux		Acuité visuelle ; +1D10 en I											
92-94	Ventouses		Escalade											
95-97	Yeux globuleux		-1D10 de Soc ; Perte de l'Acuité Visuelle											
98-100	Yeux pédonculaires		+1D10 en I ; -2D10 en Soc											

Démons servants (XP : 14)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Démons	5	41	35	4	6	19	45	2	31	70	65	75	60	10

Règles spéciales

Cause la peur	Griffes : 30% de causer des plaies infectées
Aura Démoniaque : 1 PA	Attaques indépendantes : 2 griffes
Coups puissants	

Guerrier du Chaos (XP : 15)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Guerrier	4	59	30	5	4	12	45	2	31	70	65	75	60	10

Règles spéciales

Règles spéciales	Compétences
Marque du chaos : Relance une fois les jets de psychologie ratés	Coups puissants
	Désarmement
Dotations	Esquive
Epée longue ou Hache	Bagarre
Armure de plate complète 3 PA	
Grand bouclier (+25% de parade)	

Tout l'équipement est imprégné et marqué par le Chaos, il ne pourra pas être vendu et toute personne utilisant ce genre d'objet pourra être pris pour un adorateur du Chaos.

Stigue, Sorcier du Chaos niveau 3 et ses Initiés (Humain de 37 ans et 1m75) (XP : 21)

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Stigue	4	39*	42*	3*	4*	9***	63***	2	44*	39*	68***	41*	53*	25
Initiés	3	24	29	4	4	6*	32	1	37*	37	42*	27	49*	32

APP Stigue : 10

Compétences :	PM : 37	Sorts :
Incantation :	PM restant : 37	Invocation d'un Démon servant (3 PM)
- Magie Démoniaque Niveau 0, 1, 2 et 3	PF : 5	Invocation d'un Démon mineur (8 PM)
Alphabétisation	Dotations :	Zone de folie (10 PM)
Connaissance des mort-vivants	Bijoux pour 129 CO	Animation d'armes (7 PM)
Connaissance des démons	Bourse : 66 CO 97 / 92 s	Animation de bouclier (5 PM)
Conscience de la magie	Robe pourpre de sorcier	Animation d'armure (10 PM)
Déplacement silencieux rural	avec les symboles du chaos	Lettre à un ami (10 PM)
Déplacement silencieux urbain	Bâton de sorcier (Contient 5	Zone de silence (1 PM)
Equitation	PM par jour – non utilisé)	Sommeil (2 PM)
Esquive	Pendentif de résistance au	Pentacle magique (5 PM)
Identification des parchemins	feu +2%	Perte de mémoire (15 PM)
Identification des plantes	Règles spéciales :	Alarme magique (2 PM)
Identification des rûnes	Résistance à la magie : 9%	Vol
Méditation	Mutations :	
Sens de la magie	- Queue épineuse (+1 A indépendante)	
	- Yeux globuleux (-2 de Soc et -2 d'APP)	
	- Régénération de 1 sur 1D6	

Les Initiés ont uniquement les sorts Sommeil et Zone de silence. Ils possèdent un équipement basique composé d'une robe avec les symboles du Chaos, une dague et un bâton de sorcier contenant 2 PM (à rechercher par un sorcier). Ils possèdent 7 PM et une bourse contenant chacun 1D10 CO 2D10 / 4D10 s.

D – Reprise du tournoi :

Une fois le sous-sol nettoyé et les villageois délivrés, les soldats et certains villageois bouchent le trou et la galerie se trouvant sous la surface de combat afin que le tournoi reprenne. Le tournoi est donc reporté d'un jour le temps de faire ses travaux correctement pour éviter un autre incident. Durant ce temps et si les PJs ont bien participé au nettoyage des sous-sols et à la protection de l'épée, le capitaine des soldats de la ville leur remet une récompense de 20 CO chacun.

Le lendemain matin, même heure et même ambiance que la veille, la danse des participants commencent. Cette fois-ci, elle se termine sans problème et le tournoi commence par l'affichage de l'ordre des combats (Document 3).

Une fois le problème du sous-sol résolu, le tournoi peut reprendre avec les participants encore en vie.

La plupart des participants sont soit des nobles soit des mercenaires ou autres guerriers représentant un noble d'une ville ou d'une autre.

Avec la participation des PJs probables au tournoi et la possibilité que certains participants meurent contre les troupes de Stigue, l'ordre des combats et les combats n'ont pas été effectué à l'avance. Ce sera à vous de les faire !

Liste des participants :

Nom	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
1 – Albert le Grand	5	33	46	4	2	6	46	1	34	37	31	32	40	32
Noble de Paravon (Bretonnie)	Arts martiaux, Bagarre et Esquive													
2 – Alfred Roughrider	4	45	29	4	3	7	35	2	34	26	35	35	32	26
Mercenaire du comte de Bechafun	Coups puissants, Coups assommants et Esquive													
3 – Algarfe	3	33	26	3	3	7	29	1	42	25	42	33	45	30
Aventurier magnétiseur														
4 – Alphonse Golder	3	47	26	5	5	9	48	2	39	30	29	29	33	26
Gladiateur du baron de Nuln	Bagarre, Coups précis, Coups puissants et Esquive													
5 – Dave Gol	5	45	39	3	2	9	52	2	31	31	29	27	30	28
Aventurier Ex-soldat	Bagarre, Coups puissants, Coups assommants et Esquive													
6 – Duveli	5	48	37	5	5	9	45	2	35	35	31	41	44	41
Barbare au service de Stigue	Bagarre, Coups puissants et Esquive													
7 – Eldgar	5	50	33	3	3	6	42	2	27	35	31	37	31	24
Mercenaire du comte de Nuln	Coups puissants, Coups assommants et Esquive													
8 – Estelle Vuchnoc	5	46	42	4	5	6	39	2	34	33	34	33	26	37
Aventurière mercenaire	Bagarre, Coups puissants, Coups assommants et Esquive													
9 – Joanas de Saint Poûr	5	46	25	3	4	6	37	1	31	31	37	27	28	31
Noble de Moussillon (Bretonnie)	Bagarre et Esquive													
10 – Steeve Tive	5	59	34	5	5	9	52	3	40	37	47	37	43	38
Duelliste d'un noble d'Altdorf	Bagarre, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants et Esquive													
11 – Zarfogie	4	44	33	3	3	6	41	1	29	28	46	29	41	28
Prêtre au service de Stigue	Bagarre, Coups puissants et Esquive													
12 – Gaëtand	3	42	35	4	4	9	35	2	28	32	27	37	34	36
Mercenaire indépendant	Coups puissants, Coups assommants et Esquive													
13 – Eltamare	5	28	39	5	3	6	43	1	29	31	30	27	31	29
Prêtre au service de Stigue	Bagarre, Coups puissants et Esquive													
14 – Vlad Von Gurk	3	50	33	4	5	8	37	2	35	50	41	50	28	38
Joueur d'épée	Bagarre, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants et Esquive													

Voilà le listing des participants. Il faudra rajouter les PJs qui veulent y participer ainsi que Gantarte et enlever les morts et les hommes au service de Stigue qui combattront pour lui si les troupes de Stigue attaquent le tournoi ou si les hommes de Stigue font parti de ce qui tombent dans le trou.

E – Règles sur les combats sans armes :

- Combat à mains nues sans bagarre : -3 de dégâts
- Combat à mains nues avec bagarre ou arts martiaux : -2 de dégâts
- Combat à mains nues avec bagarre et arts martiaux : -1 de dégâts

Les participants échouant leur test de Commandement abandonneront lorsqu'ils seront en blessures graves. S'ils subissent un critique, ils auront un malus de 20% à leurs tests de Commandement.

Les Critiques subies lors des combats à mains nues sont beaucoup moins risqués que lorsque des armes sont utilisées, sauf pour les os cassés. Lorsqu'un critique a lieu :

Point de Folie : 1 PF en cas de test de FM échoué seulement ou avec un critique supérieur à 10.

Effet du critique : Le résultat du D100 du critique est divisé par deux.

V – Conclusion :

Si Stigue parvient à s'enfuir, une suite à ce scénario est prévue : « La revanche de Stigue ». Ce dernier se déroulera quelques mois ou quelques années plus tard et ils devront combattre des puissances impressionnantes qui se sont alliés à Stigue.

VI – Remise de l'XP :

Tableau des bonnes idées :

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

Expérience du Scénario :

Joueurs →
Empêcher les brigands de tuer Gantarte (XP : 10)					
Empêcher les démons de tuer Gantarte (XP : 20)					
Arrivée à Kemperbad avec Gantarte vivant (XP : 20)					
Délivrer les villageois prisonniers (XP : 20)					
Tuer Stigue (XP : 40)					
Protéger Gantarte jusqu'au début du tournoi (XP : 20)					
Combat gagné sans tuer lors du tournoi (XP : 5 par combat)					
Interprétation du personnage (XP : sur 70)					
Total :					

Total : 220 XP + les bonnes idées.

Document 1

Filendra a échoué dans la capture de Gantarte. Il va donc se diriger vers Kemperbad très prochainement. Il risque d'être escorté. Votre priorité est de tuer Gantarte. Je ne voulais pas en venir à cette extrémité, mais je préfère encore le voir mort que participer au tournoi. Vous savez ce qui vous arrivera si vous échouait...

S.

Document 2

Explication du plan des tous-terrains :

→ En dessous de la ville :

Le tunnel sous-terrain arrive jusque dans la ville et une trappe donne dans une petite maison d'un des initiés de Stigue. Il n'y a rien d'intéressant dans cette maison, elle semble des plus normales.

→ En dessous du tournoi :

Le tunnel passe juste au dessous de l'emplacement du tournoi, mais le plafond du tunnel a été fragilisé par l'aménagement de la surface de combat.

→ En dessous de la forêt :

- **Salle de prières :** Sur le sol de cette salle, une figure à huit branches inégales terminées par des flèches pointant dans toutes les directions est dessinée dans une couleur qui ressemble à du sang séché depuis plusieurs jours. En entrant dans la salle, on peut voir une estrade avec un pupitre afin de poser le livre ou le texte qui est récité devant l'assemblée. Sur la paroi face à l'assemblée, un autre symbole du chaos est dessiné, comme sur le sol. Il y a toujours quelques initiés qui prient les Dieux obscurs dans cette salle.

- **Salle des Homme-bêtes :** Cette salle est la chambre, le garde-manger et le réfectoire des Homme-bêtes. Il s'y dégage une odeur immonde et le sol est couvert soit de foin pour faire le lit des Homme-bêtes soit d'excrément et de reste de nourritures, allant de l'animal à l'humain dans tous les stades de décomposition possible. Tout combat dans cette zone donne un malus de -10 en CC et CT à cause de l'odeur et les chances de tomber suite à un raté critique sont grandement accrues à cause de la structure glissante et répugnante du sol. Si un personnage blessé entre en contact avec le sol de cette salle, il a 80% de chance que la plaie s'infecte. Une porte très peu solide et très peu entretenue a été installée dans le couloir menant à cette salle afin de ralentir la propagation des odeurs.

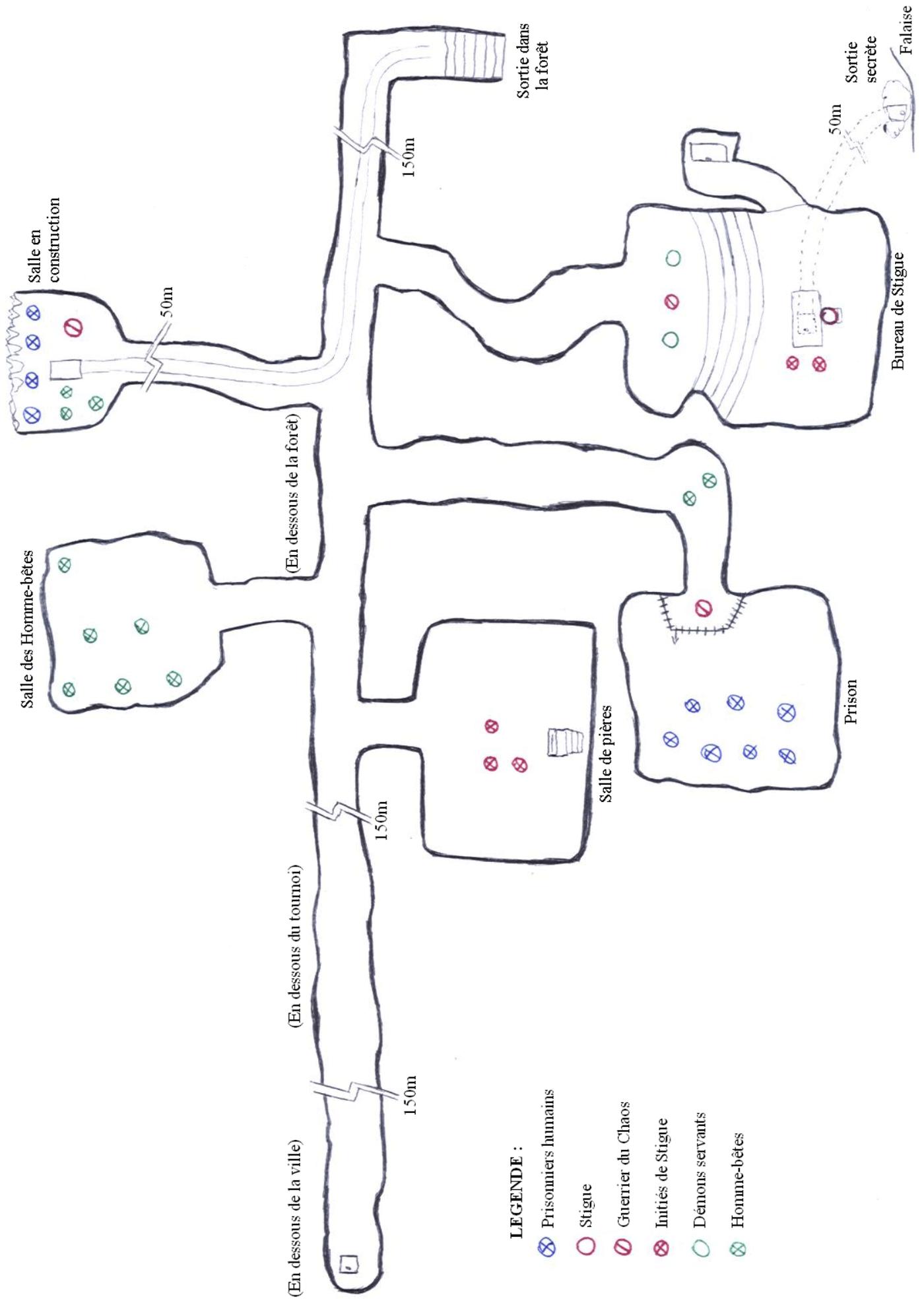
- **Prison :** Les prisonniers incapables de travailler ou se reposant sont « stockés » dans cette pièce. Il n'y a rien dans cette salle à part les prisonniers et leurs excréments, dans un coin et en partie recouvert de terre.

- **Salle en construction :** Cette pièce est actuellement en construction. Les prisonniers enlèvent la terre et la transportent à l'extérieur grâce à un wagon roule à même le sol comme l'indiquent les traces sur le plan.

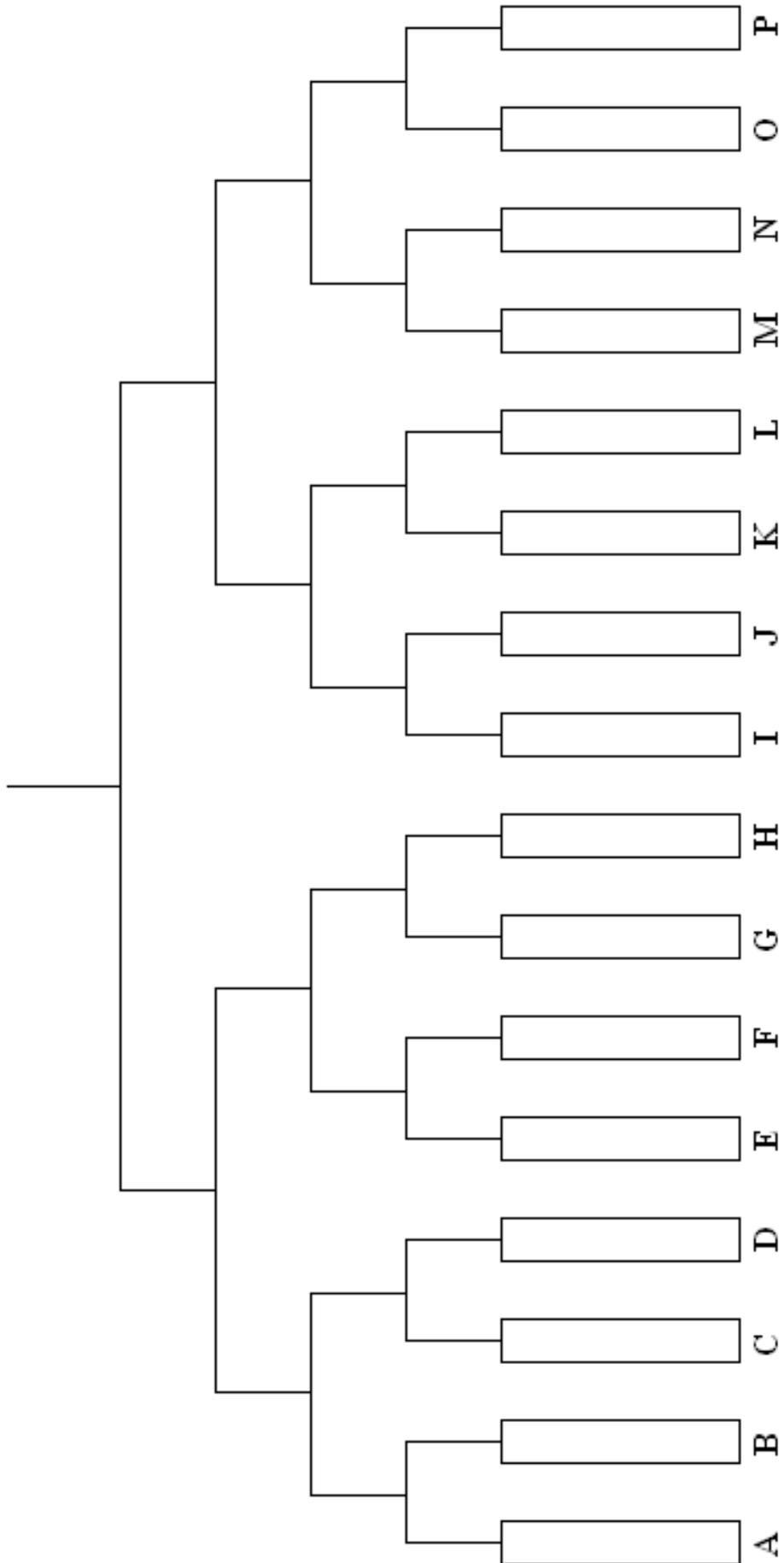
- **Bureau de Stigue :** Après être rentré dans cette salle, il faut monter quelques marches afin d'atteindre le bureau de Stigue. Son bureau est en bois de chêne et est assez lourd. Lorsqu'il sera déplacé pour la fuite de Stigue, des traces apparaîtront devant le bureau. De plus, dans le passage secret sous le bureau, un petit loquet permet d'empêcher de faire glisser le bureau, il faudra que le bureau soit soulevé de quelques centimètres pour le faire bouger, ou alors forcer assez pour casser le loquet. Sur le mur de gauche, un passage est caché par une illusion de niveau 4. En réussissant un test d'Int avec un malus de 40, ils pourront voir le passage de derrière. Sinon, avec une fouille de la pièce, en touchant le « mur », ils s'apercevront qu'il n'y a pas de mur en fait.

- **Sortie secrète :** La sortie secrète mène dans un buisson au bord de la falaise avec la rivière Stir à plusieurs dizaines de mètres plus bas.

- **Sortie dans la forêt :** La sortie dans la forêt donne non loin de la rivière Stir plus en amont que la sortie secrète. La terre enlevée pour faire les salles et les tunnels est déversée dans la rivière afin de ne pas créer des tas de terres visible de tous. Avoir l'eau couleur terre n'est pas inhabituel, elle l'est légèrement plus depuis quelques temps.



Document 3



Document 4

L'Épée des Défauts

Historique : Créé par un Sorcier Doré Elminss Von Farheit il y a 10 ans, cette épée peut changer de propriété magique en fonction de l'individu qui l'utilise. Il l'a créée afin que son groupe puisse tous l'utiliser correctement. Chacun de son groupe avait un défaut au corps à corps que cette épée rectifiait. Chacun d'entre eux l'utilisait à tour de rôle et il n'y avait aucune dispute tellement le groupe était soudé. Malheureusement, 10 ans plus tard, il y a peu de temps, son groupe fût décimé et il offrit alors l'épée à la ville qui l'a sauvé, Kemperbad, afin de la récompenser.

N'ayant trouvé aucun autre lot digne du tournoi de Kemperbad, le bourgue mestre de la ville a décidé que cette épée sera la récompense pour le vainqueur du tournoi.



Description : Il s'agit d'une épée longue magique possédant une garde en or et ornée d'un rubis de chaque cotés. La finition de cette épée est impressionnante, digne des meilleurs forgerons Nains bien que ce soit un Humain qui l'ait fabriqué. La dureté de la lame est supérieure à la normale mais son poids aussi.

Caractéristiques :

Parade : +5

Encombrement : 100

Spécial : Se casse sur deux 6 aux dés 6 ou face à une Force de 7 avec un 6 au dé 6.

Pouvoirs magiques :

Lorsqu'une des 2 mains tient la poignée de l'épée :

Guerrier : +1 en E

Forestier : +10 en I

Filou : +1 en F

Lettré : +10 en CC

Prix : 1.300 CO