

L'ARLESIENNE



1 PREAMBULE

Petit scénario type « arènes » où les PJ doivent remporter en groupe une série d'épreuves afin de gagner une récompense digne de leurs rangs.

Cette aventure est destinée à des PJ de hauts niveaux qui devront user de toute leur puissance pour réussir. En effet, DIONYSOS (p113) ne saurait supporter un médiocre spectacle.

Que les 75^{ème} Arlésienne commencent !

2 SYNOPSIS

Quand l'envie lui en prend, DIONYSOS organise une série d'épreuves destinée à des mortels de haut rang. Ceux-ci se retrouvent en son royaume et doivent relever les défis qui leurs sont donnés pour le plaisir du Dieu et de ses proches.

Chaque PJ est suivi en permanence par un « **œil magique** » indestructible qui retransmet en direct les faits et gestes des participants pour le plus grand plaisir des spectateurs. Bien sympathique pour le Dieu du vin.

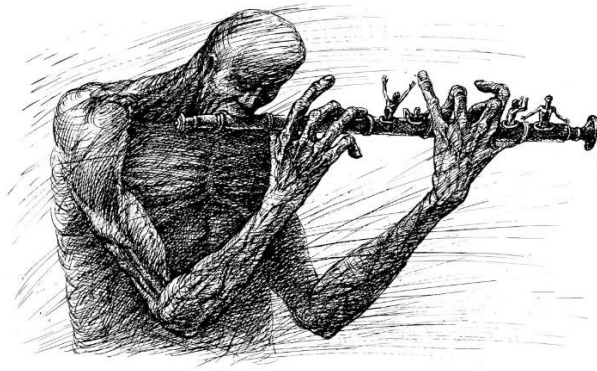
Le groupe devra passer une série d'épreuves consistant pour chacune d'entre elles à ramener un médaillon en forme de croix du chaos. Pour terminer sur le podium il faut réussir **5 épreuves à minima**. Un médaillon par épreuve.

Pendant toute l'aventure, hors épreuve, les PNJ rencontrés sont tous au service de DIONYSOS et plus ou moins **d'essence divine**. Il serait malvenue de les affronter de façon directe même si aucune loi n'existe ici. Le PJ, dans leur grande sagesse ne manqueront pas de s'en rendre compte.

3 LE COMMENCEMENT DU DEBUT

Chaque PJ rencontre régulièrement un joueur de flute à des moments divers et souvent incongrus : Au réveil, aux toilettes, pendant le dîner...Chaque flutiste est différent mais tous interprètent le même air, l'Arlésienne "Farandole".





Chaque PJ doit réussir une sauvegarde sans bonus hormis relique à chaque fois qu'il entend la flûte. D'abord normale puis a -1, -2, -3...

Lorsqu'il échoue il se retrouve dans les Limbes, dans le domaine de DIONYSOS au village réservé aux participants.

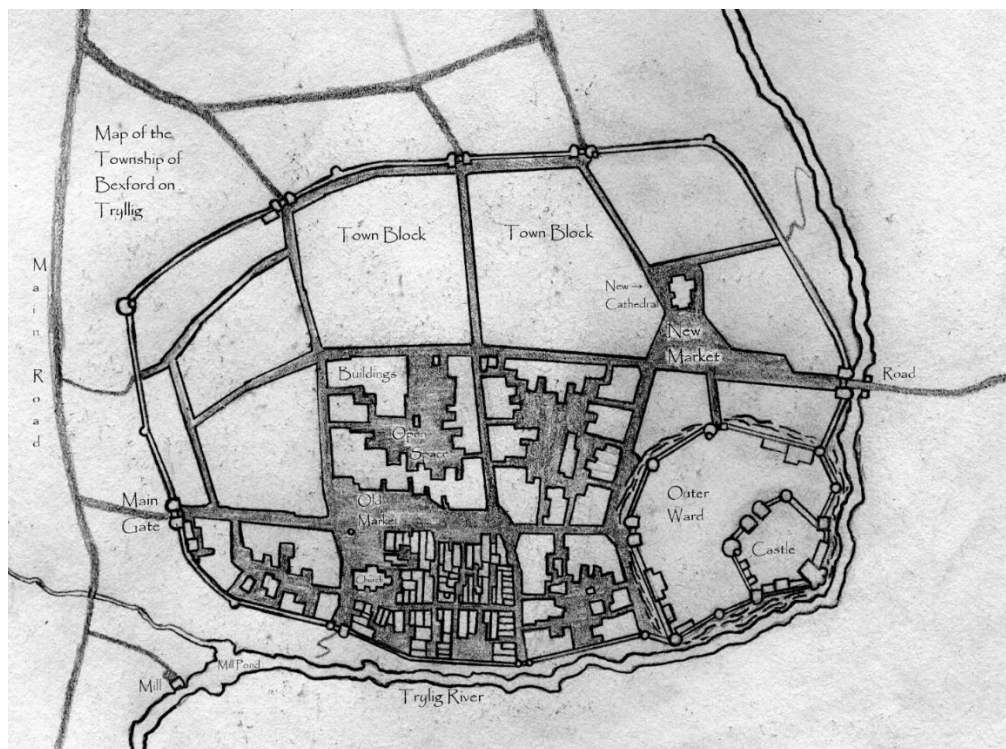
L'un après l'autre, les PJ se retrouvent au village ou ils se verront affecté un mentor qui a déjà réussi l'épreuve au préalable et qui a accepté de revenir à chaque nouvelle Arlésienne.

Une fois le groupe réuni, il sera invité à un grand **banquet** donné par DIONYSOS **en personne** qui se montrera tantôt jovial tantôt sévère mais qui n'hésitera jamais à faire donner à boire aux PJ. Tous les participants des 75^{ème} Arlésienne sont invités à ce banquet.



4 LE VILLAGE DES CONCURRENTS

4.1 Carte



4.2 Ambiance générale



Improvisez l'emplacement des différents lieux.

4.3 Cimetière

Ici sont enterrés les seigneurs ayant échoués dans les épreuves ainsi que les personnels qui travaillent à l'intendance des jeux. Endroit triste et morne. De temps en temps DIONYSOS ramène quelques personnes à la vie. Au hasard !

4.4 Auberge

Principal lieu de vie du village. **Le vin coule à flot** et toutes les boissons alcoolisées sont **gratuites**. On ne trouve aucune boisson non-alcoolisée. Le vin y est particulièrement délectable. De nombreuses prostitué(e)s fréquentent l'auberge à plein temps, il y en a pour tous les goûts. L'auberge ne ferme jamais. Si les boissons sont gratuites, tous les autres services (Repas, putes, chambres...) sont hors de prix.



4.5 Logements

Les logements sont constitués de petites huttes individuelles comportant tout le confort. Les PJ y sont en totale sécurité et ont à leur disposition tous les domestiques dont ils peuvent avoir besoin.

S'ils le souhaitent, ils peuvent bénéficier d'un logement plus grand où ils peuvent vivre ensemble, avec ou sans domestiques.

Les PJ bénéficient également de **tous les services** qui pourraient les satisfaire en ces lieux.



4.6 Salle d'entraînement

Ce complexe est dédié à l'entraînement au combat, au développement de l'art de la magie ou de la prière et plus généralement aux savoirs et techniques chers aux PJ. Toutes les attentes des concurrents peuvent aboutir ici et notamment **1 niveau d'expérience** en plus (Pour une semaine d'entraînement – XP placées au milieu du niveau. Pour les bi-classé : un niveau par classe à +1 xp du mini).

4.7 Magasin de tout – New Market

On trouve ici tous les objets et fournitures du PH/ARCANA hors reliques. Les prix sont le triple des prix conventionnels. A noter que les PJ peuvent « **appeler** » **tous les objets, or, gemmes, familiers, suivants...** en leur possession depuis ce lieu. Le « transfert » dans l'autre sens est également possible.

4.8 L'Hôpital

En ce lieu les PJ peuvent se faire soigner gratuitement de tous leurs maux. En cas de mort, le rappel à la vie de DIONYSOS reste aléatoire. Une chance sur deux !

4.9 Les arènes

La moelle épinière de ce lieu. Le groupe accède ici aux différentes épreuves, il suffit de toucher une des flammes, ou l'arbre, ou tout lieu spécifique pour que ça démarre pour le plus grand plaisir de DIONYSOS et de ses invités.



Le but de chaque épreuve est de récupérer un médaillon. Peu importe le moyen. Le combat n'est pas forcément nécessaire.

A contrôler après chaque épreuve : **quel PJ prend quel médaillon.**

4.9.1 Déroulement des épreuves

Lorsqu'un PJ décide de participer à une épreuve tous ces proches y sont associés. Il n'est pas possible de faire une épreuve en solo ou avec un groupe restreint.

La mort dans une épreuve est « classique ». Le PJ peut être ramené. Dans le cas contraire il sort de l'épreuve après 3 tours et ses obsèques ont lieu le lendemain. Au cimetière du village par un prêtre de DIONYSOS. Pendant les épreuves les PJ ne peuvent quitter leur environnement d'une quelconque façon. Tout entrée/sortie demeure impossible pour eux, leurs proches, familiers, objets...

L'invocation de monstres reste cependant possible ainsi que parole sacrée etc....Ne pas limiter la puissance des PJ.

Epreuve N°1 : Le Maître des Morts

Epreuve N°2 : Un souffle nouveau

Epreuve N°3 : L'arbre Monde

Epreuve N°4 : Sauvez la Princesse

Epreuve N°5 : La guerre éternelle

Epreuve N°6 : La charge Héroïque



5 LES MENTORS

Chaque mentor est tiré au hasard par le PJ avec 1d6 dans l'ordre d'arrivée au village. Le premier a donc 6 possibilités, le second 5....

En ce lieu ils sont immunisés à toute forme d'attaque. Ils ne prennent pas part aux épreuves. Ils peuvent cependant se révéler de bon conseil quoique tous soient profondément alcooliques donc **souvent bourrés**. Faire tirer **un pourcentage** à chaque joueur pour savoir si leur mentor peut leur donner **des informations sur l'épreuve à venir** ou s'ils sont trop pleins.

Les mentors sont des anciens participants aux jeux qui ont fait le choix de revenir de temps en temps pour guider et aider les nouveaux. Ils sont tous d'alignement chaotique.

Prévoir une **rencontre en tête à tête** avec chaque PJ avant d'aller plus au-delà et improviser à chaque épreuve les conseils et info.

5.1 *Al ad Ahlhi – Le Gnome assassin*



5.2 *Emelyne – La Bardesse ailée*



5.3 *Guillaume de Largesouche – Le Hobbit plus gourmand que voleur*



5.4 *Ilmryn Hatch'net – l'Elf Drow archer homosexuel*



5.5 *Gorkir Morim – Guerrier nain brasseur de bière*



5.6 *Silialle – L'archimagesse sexi*



6 EPREUVE N°1 – LE MAITRE DES MORTS

6.1 Descriptif de l'épreuve :

Les PJ se retrouvent dans leur PMP (**Choisir la demeure** d'un PJ au hasard) mais quelque chose a changé. Les morts-vivants en ont pris le contrôle, **il n'y a plus de vivant**. Tout est semblable par ailleurs. Pour réussir il suffit de prendre le médaillon du Roy Erik le Mort.

Tout doit être improvisé dans ce simulacre de royaume où les vivants ont disparu. Tous les undead de base sont joués avec les caractéristiques du MM1. Alphatia n'est plus qu'une ruine mais la forteresse d'Erik demeure ainsi que ses principaux conseillers.



Dans l'entourage proche du Roy on compte les gardes de base, les chefs (vampires) et les Seigneurs VALENTIN et GILBRETH

En ce qui concerne les Seigneurs, ils ont gardé la plupart de leurs compétences. Les Seigneurs et Erik sont tournables uniquement sur un **20 naturel**.

Tous les morts-vivants sont **chaotiques mauvais**.

Un mentor pourra donner quelques infos.

6.2 La forteresse d'Erik



6.3 Les gardes de bases

Squelette

HD : 1 PV 6 AC : 7 TACO : 20 AT : 1 DMG : 1-6 MR 0%

Zombie

HD : 2 PV 12 AC : 6 TACO : 16 AT : 2 DMG : 1-6/1-6 MR 0%

Immunisés sommeil, charme, paralysie et froid.

Nécrophage

HD : 4+3 PV 30 AC : 5 TACO : 15 AT : 1 DMG : 1-4 MR 0%

Absorbe 1 niveau.

Momie

HD : 6+3 PV 45 AC : 3 TACO : 13 AT : 1 DMG : 1-12 MR 0%

JP ou paralysé 1-4 rounds à la vue d'une momie - Les armes ne causent que ½ dommage -
Immunisés sommeil, charme, paralysie et froid – Prend +1/dé sur les sorts de feu.

Spectre

HD : 7+3 PV 55 AC : 2 TACO : 13 AT : 1 DMG : 1-8 MR 0%

Absorbe 2 niveaux - Immunisés sommeil, charme, paralysie et froid

6.4 Les gardes chefs - Vampire

HD : 8+3 PV 100 AC : -2 TACO : 4 AT : 1 DMG : 5-10 MR 50%

Absorbe 2 niveaux - Immunisés sommeil, charme, paralysie et froid et électricité – Régénère 3 pv/round – Forme gazeuse et chauve-souris.



6.5 ERIK, le Roy qui fut

HD : 25 PV 180 AC : -18 TACO : -10 AT : 3 DMG : 2-8+20(*) MR 80%

(*) : Epée **Sharpness** tranche sur 18 et +.

Une fois par jour : Guérison, bouclier de feu et mot de pouvoir cécité.

Trois par jour : Téléportation sans erreur.



6.6 VALENTIN Le Mage sénile

Tous les sorts sont **lancés en noir**, jouer Valentin en mode petage de gueule **intensif** avec homonculus shield, téléporte et sphère prismatique. **Limiter** l'utilisation des objets très spécifiques et ne pas utiliser de capacités trop néfastes pour les PJ.

6.7 GILBRTEH

Monté sur un cheval en décomposition, caractéristiques idem GILBRETH, l'épée est +10 vs lawfull good. Prévoir une **charge**.

7 EPREUVE N°2 – UN SOUFFLE NOUVEAU

Une mer infinie infestée de méduses. 3 îles montagneuses entourent une île de plaine. Les PJ arrivent sur l'île centrale. Chacune des îles aux abords est habitée par un dragon. Le médaillon (**Indétectable**) est en possession d'un des dragons, en plus de son immense trésor qui toutefois ne renferme aucun objet magique. A tirer au sort, ou à choisir, par le DM.

7.1 Les îles



L'île centrale des PJ est inaccessible aux Dragons. Ils pourront s'y soigner et s'y reposer. Pas grand-chose à manger.

7.2 Les méduses

Elles infestent toutes les eaux hormis en profondeur (Plus de 30 mètres). Sauf protection particulière chaque round dans l'eau coûte 8 pv + JP vs poison ou mort + 1 point de charisme en moins tous les 2 rounds.

HD : 3+3 PV 25

AC : -2

TAC0 : -4

AT : 1 DMG : 8 +poison

MR 50%

7.3 *Le dragon blanc – Loyal mauvais*



HD : 35 PV 350 AC : -12 TACO : -2 AT : 3 DMG : 6-48 x2 / 10-80 MR 80%
Arme +3 pour toucher Jamais surpris Immunisé foudre et froid Stone skin
Protection d'esprit Vision réelle Téléporte sans erreur at. Will Guérison 1/semaine

Souffle 1 fois/3 rounds : 30d6 ou moitié de cristaux de glace

7.4 *Le dragon de feu – Chaotique mauvais*



HD : 40 PV 400 AC : -15 TACO : -4 AT : 3 DMG : 6-48 x2 / 10-80 MR 90%
Arme +3 pour toucher Jamais surpris Immunisé feu et foudre Stone skin
Protection d'esprit Vision réelle téléporte sans erreur at. Will Guérison 1/semaine

Souffle 1 fois/3 rounds : 34d6 ou moitié de lave. A voire pour lave + refroidissement glace

7.5 *Le dragon de titane – Neutre mauvais*



HD : 45 PV 450 AC : -18 TACO : -6 AT : 3 DMG : 6-48 x2 / 10-80 MR 100%
Arme +4 pour toucher Jamais surpris Immunisé feu et foudre Stone skin
Protection d'esprit Vision réelle téléporte sans erreur at. Will Guérison 1/semaine
Retour de sorts dito anneau

Souffle 1 fois/3 rounds : 40d6 ou moitié de lame de rasoir en titane électrifiées

8 EPREUVE N°3 – L'ARBRE MONDE

L'arbre est la demeure d'un groupe d'elfes Sylvestres pacifiques. Récemment des **Basilisk** ont pris le cœur de l'arbre en otage au cœur du labyrinthe et menace de le détruire (Et dans ce cas tout l'arbre est détruit) si les elfes ne deviennent pas leurs servants.

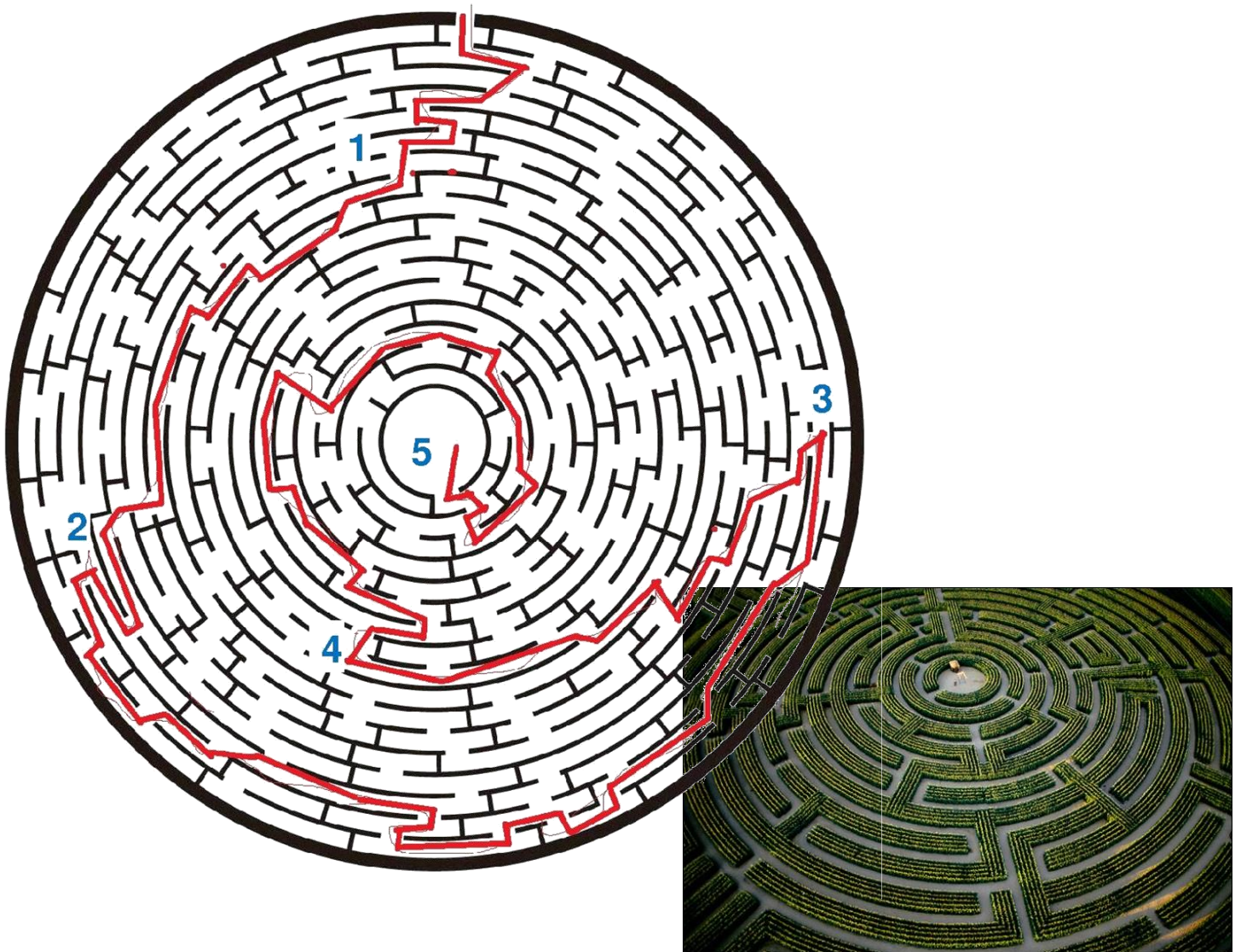
Le prince Elfe (Elmuin) fera cadeau de son médaillon si le groupe parvient à les libérer des Basilisks.

Le labyrinthe est situé dans les entrailles des racines de l'arbre. Ce labyrinthe a été pris d'assaut par les obscures forces des Basilisk qui menacent de le détruire (Avec une bombe ?).

Cette épreuve est basée sur le temps, elle est chronométrée. Les PJ devront assurer un passage du labyrinthe en mode rapide. Dès que les PJ y pénètrent **le plan donné par un mentor (+ couper une spirale) s'active** et les joueurs peuvent commencer de chercher le passage (Mettre le chrono en route !).

Les **sorts d'orientation** ainsi que les voyages dans les plans sont proscrits en ce lieu.

Le cœur sera détruit par une bombe qui explosera **45 rounds** après l'entrée des PJ.



1 : Trappe avec des pieux

Classique, chute 3m + 3-18 ou mort + trappe se referme

2 : Première rencontre avec les Basilisk (x3) Neutre mauvais

Niv : 30 PV 300 AC : -12 TACO : -6 AT : 4 DMG : 2-16+20 MR : 65%

Spéciales Souffle de gaz empoisonné (3-18 ou mort) et regard pétrifiant à 10 mètres (Miroir = seulement 10% de chance de fonctionner).



3 : Les murs de force

En ce lieu, une série de 3 murs de force espacés de 8 mètres chacun bloquent le passage des PJ ce qui ne devrait pas trop leur causer de problème. Répartir les murs en quinconce de façon à ne pas passer les 3 avec un seul téléport.

4 : La sphère multi sorts

Boule d'énergie magique insensible aux attaques par armes. **S'évanouir 12 rounds** après avoir jetée le premier sort.

Niv : 30 PV 200 AC : nil TACO : nil AT : nil DMG : nil MR : 115 %

Lance 2 sorts de magie par rounds en 2 segments de n'importe quel niveau et à volonté. A priori lance les sorts suivants mais s'adapte en fonction de la situation :

Nuée de météores	Mur de force	Dispel Magic	Labyrinthe
Black Evard's Tentacles	Mur de glace	Cône de froid	Boule de feu
Magic Missil	Désintégration	Danse d'Otto (En sus si touchée)	
Fletris. d'Abi Dalzim	Arrêt du temps	Souhait mineur	Souhait majeur

5 : Seconde rencontre avec les Basilisks (x4)

Niv : 30 PV 300 AC : -12 TACO : -6 AT : 4 DMG : 2-16+20 MR : 65%

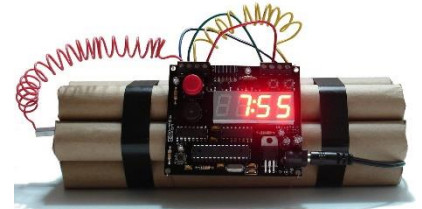
Spéciales Souffle de gaz empoisonné (3-18 ou mort) et regard pétrifiant à 10 mètres (Miroir = seulement 10% de chance de fonctionner).



5 suite : La bombe

Pour la désamorcer il faut [couper un des deux fils en spirale](#).

Si la bombe explose dans un trou portable celui-ci est détruit, pas d'effet à l'extérieur du trou.



9 EPREUVE N°4 – SAUVER LA PRINCESSE

En ce lieu, les sorts de magie ne s’effacent pas de la mémoire une fois lancés, ils ont (ainsi que les objets magiques) une efficacité maximum.

La princesse Isabeau est victime d’une terrible malédiction qui change son aspect de façon abjecte. Si le groupe parvient à lui rendre sa bague de fiançailles, la malédiction sera levée et la paix reviendra en ce monde La princesse remettra alors son médaillon au groupe.



La bague est en possession d’une **vilaine** reine sorcière jalouse qui vit recluse dans la forteresse enchainée. La princesse remettra un médaillon en échange de sa bague.

9.1 Un havre de paix dans la forêt



Une cabane tranquille au fond des bois. Un poêle, de la viande séchée, un hibou qui monte la garde. Rien de mal ne peut arriver en ce lieu.

9.2 Le monde champignon – Les Maîtres de la magie

Après avoir quitté la forêt l’ambiance change. Les champignons dominent. Bien qu’inquiétant, ce lieu n’est en rien dangereux

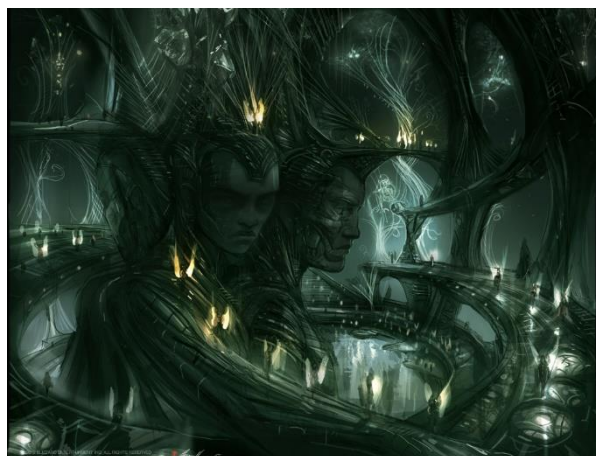


Un peu plus loin se dessine la ville champignon. Haut lieu de culture et de paix. Calme et quiétude règnent en maître. [A improviser pour rencontre avec les méta-mages siamois.](#)



9.3 Les meta-mages siamois

Adniss et Abmiss sont les gardiens de la magie en ce monde. Rester en leur présence de façon amicale plus de 3 rounds confère au PJ magicien **un niveau de plus** en termes de nombre de sort par jour. Tous les objets magiques sont instantanément rechargés en leur présence. Etudier au cas par cas les bénéfices de cette rencontre.



Seuls les siamois connaissent l'emplacement de la forteresse enchainée.

9.4 La forteresse enchainée



Cette grande citée est vide. Seule la tour centrale est encore occupée par Cramoissos la sorcière. Sa tour, située au centre d'un immense espace engazonné, est défendue par 2 guerriers titans éternels et des Vargouilles.

Aucune façon de pénétrer dans le tour ou de récupérer la bague sans avoir défait les gardiens. La sorcière tombera avec lui.

Les Vargouilles – Loyales neutres

Niv : 12 **PV 45** **AC : -5**
TAC0 : - 2 **AT : 1** **DMG : 2-8+4**
MR : 65%

A prévoir en **grande quantité**.

Les points de vie sont perdus de **façons permanentes** et récupérables seulement par souhait.



Le guerrier titan sans tête x2 (ou x3) – [Loyal mauvais](#)

HD : 60 PV 600 AC : -15 TAC0 : -6 AT : 3 DMG : 8-48 x2/Spéciale MR 70%

Attaque spéciale : Ecrase son adversaire sur 19 & 20 : **3d4 dommages x10**

Arme +4 pour toucher

Immunisé feu



La sorcière : Prévoir quelques attaques par sort pour le décor

10 EPREUVE N°5 – LA GUERRE ÉTERNELLE

2 clans de barbares – (2 Khan, possédant chacun un médaillon) s'affrontent depuis toujours dans un monde où **la magie cléricale ainsi que les objets de prêtre fonctionnent au maximum** sans s'effacer de la mémoire ni utiliser de charge. Chaque Khan possède un médaillon.

En background : Un grand plateau de 150 x 150 km entre deux chaînes de montagne. En son centre un gigantesque lac plein de poissons, un torrent de part et d'autre du lac qui délimite les terres de chaque clan. Non loin du lac une belle mine d'or. Chacun veut conquérir cet espace...

Les PJ's devront apporter leur aide à l'un des Khan.

Le clan de Soniaz – Chaotique neutre



Les barbares de base

HD : 4 PV 40 AC : -1 TACO : 5 AT : 2 DMG : 3-24 MR 30%

Les barbares moins de base (Pas de hiérarchie ici)

HD : 16 PV 160 AC : -6 TACO : -0 AT : 2 DMG : 8-48 MR 55%

Soniaz

HD : 40 PV 500 AC : -16 TACO : -5 AT : 3 DMG : 10-60 MR (*)

(*) Immunisée à toute forme de magie (Hors magie cléricale évidemment) y compris les + des armes.

Le clan d'Elmoz – Loyal neutre



Les barbares de base

HD : 4 PV 40 AC : -1 TAC0 : 5 AT : 2 DMG : 3-24 MR 30%

Les capitaines

HD : 16 PV 160 AC : -6 TAC0 : -0 AT : 2 DMG : 8-48 MR 55%

Elmoz

HD : 40 PV 500 AC : -16 TAC0 : -5 AT : 3 DMG : 10-60 MR (*)

(*) Immunisée à toute forme de magie (Hors magie cléricale évidemment) y compris les + des armes.



Le clan des ennemis du clan choisi par les PJ

11 EPREUVE N°6 – LA CHARGE HEROÏQUE

Le prix pour les vainqueurs des joutes est un médaillon du chaos. Le juge crapaud règne sur les épreuves. Tout fonctionne ici **hormis vol, lévitation, air-walk**....sous la surveillance **du juge**.



Les épreuves se jouent **en équipe** : Les qualifications, la première épreuve, ¼ de finale ; ½ finale et finale. Entre chaque épreuve les participants sont **soignés**.

Le tournoi se joue dans une gigantesque arène au centre de laquelle se tient le village des concurrents où tous les coups sont permis. **A improviser** selon ambiance générale. On y trouve toutes les choses courantes (Nourriture, boisson, consommable...) mais rien de magique.



A noter la présence d'**écuries** où les PJ pourront trouver toutes les montures imaginables à des prix très modestes.

Pour dormir au calme, les places sont chères. Ce village est en surélévation par rapport au terrain des épreuves. Il en est de même pour les gradins. Ainsi les PJ descendent dans la lice à chaque épreuve.

Descendu dans la lice, le chevalier parait son armure resplendissante. Au signal des juges, les concurrents s'élancent au galop l'un contre l'autre. Si aucun des deux adversaires n'est **désarçonné**, un nouvel engagement succède au premier. Au contraire, si l'un tombe, l'autre met pied à terre et le duel continue à l'épée ou à tout autre chose...Une seule règle : **Impossible /Interdit d'attaquer un adversaire qui n'est pas le sien**.

Un « cavalier » est désarçonné lorsqu'il perd **plus de 30%** de ses points de vie lors d'une charge réussie par son adversaire.

On compte **un round de charge avant l'impact** à utiliser comme chacun le souhaite.

Les montures sont immunisées à toute forme d'attaque durant ce tournoi et ne peuvent attaquer.

11.1 Les qualifications

Lors de cette première phase le groupe se retrouve face à un groupe (Nombre équivalent) d'hobgobelins montés sur des rhinocéros.

Qualifications : Hobgoblins								Spéciales
N 4	AC 2	PV 28	TACO Charge 10	DMG Charge 2d4+8	TACO à pied 18	AT à pied 1	DMG à pied	
JP ajustés		Para 14	Petri 15	Baguette 16	Souffle 17	Sorts 17	1-8+2	

Pas grand-chose en fait

11.2 Première épreuve

Des anciens vainqueurs, vraiment anciens...



Première épreuve								Spéciales
N 8	AC 0	PV 50	TACO Charge 5	DMG Charge 4d4+10	TACO à pied 10	AT à pied 1	DMG à pied	
JP ajustés		Para 10	Petri 11	Baguette 12	Souffle 12	Sorts 13	1-8+4	

Image miroir

11.3 ¼ de finale

Les cavaliers sombres



1/4 de finale								Spéciales	
N 14	AC -5	PV 100	TAC0 Charge -4	DMG Charge 6d6+10	TAC0 à pied 5	AT à pied 2	DMG à pied		60% de MR + cape de déplacement + globe majeur mobile
JP ajustés		Para 5	Petri 6	Baguette 7	Souffle 5	Sorts 8	1-8+8		

11.4 ½ finale

Les cavaliers Arcana

Prévoir Dispel



1/2 de finale								Spéciales	
N 14	AC -14	PV 150	TAC0 Charge -13	DMG Charge 3-9+27 x2	TAC0 à pied -3	AT à pied 2	DMG à pied		80% de MR + stone skin + désintégration + Bouclier de feux
JP ajustés		Para 3	Petri 3	Baguette 3	Souffle 3	Sorts 3	1-8+13		

11.5 Finale

Les cavaliers, les vrais, les solides...



Prévoir Dispel

Finale								Spéciales	
N 20	AC -16	PV 200	TACO Charge -15	DMG Charge 3-9+32 x2	TACO à pied -5	AT à pied 3	DMG à pied	110% de MR + stone skin + Boule de feux, foudre et magic missil at will en 2 segments au 16 ^{ème} + 1 Guérison par jour (à jouer ou pas ?)	
JP ajustés		Para 1	Petri 1	Baguette 1	Souffle 1	Sorts 1	1-8+20		

12 LA RECOMPENSE

DIONYSOS proposera à chaque PJ **chaotique** de devenir **mentor** = 1 souhait par participation (Pas régulière, en compter 6 tous les 10 ans, durée 2 mois / 1-6 sur 1d10 une fois par an) + 1 an de vie en plus à chaque participation + devenir alcoolique (**à jouer**) sans moyen de s'en sortir.

Prévoir un **podium** pour les groupes les plus méritants (1^{er} = 6 médaillons, second = 5 et troisième = 4 médaillons).

Numéroter chaque médaillon et voir qui les récupère. **Pas plus d'1 par personne au final.**

12.1 Médaillon N°1

Un souhait divin + Une relique à définir par le PJ avec les spécifications du DM.

12.2 Médaillon N°2

Un souhait divin + 2 points dans deux caractéristiques au choix du PJ.

12.3 Médaillon N°3

Un souhait divin + Le Liber Arcanae Magiae + 1 point en intelligence.

12.4 Médaillon N°4

Un souhait divin + 2 niveaux de plus.

12.5 Médaillon N°5

Un souhait divin + Une caractéristique à 25.

12.6 Médaillon N°6

Un souhait divin + La capacité de lancer par jour 1 sort de chaque classe (Magicien, druide, clerc et illusionniste) et de chaque niveau (de 1 à 9) en deux segments sans chasamer (Sorts PH Arcana uniquement).