

Suite – Défendre Pointesable

Préambule

Ce scénario prend place directement après que les PJ aient vaincus Jusko Lend'main. Ils sont au courant qu'une attaque surprise sur Pointesable se prépare, et doivent la défendre à tout prix, auquel cas sinon un carnage se produirait.

Concernant l'organisation du scénario, il se concentre uniquement sur la préparation de l'assaut pour les PJ, et l'assaut en lui-même. Ce sera à vous d'improviser quelque chose concernant la fin de cet assaut en fonction des diverses répercussions qui pourraient avoir lieu selon ce qui s'est effectivement produit pendant l'assaut. Pour diversifier le contenu de ce scénario qui est en grande partie du combat, insistez sur les préparatifs et les interactions avec la garde, le prévôt Ciguë et la maire Déverin.

Attention cependant, prévenez votre groupe qu'il leur sera plus difficile de réaliser les rencontres s'ils se divisent, même un peu. Cependant vous remarquerez vous même qu'il leur sera aussi favorable de le faire à bon escient. À vous de leur faire comprendre que la situation est délicate !

Crédits pour la carte : <https://sites.google.com/site/varsiajournals/maps/sandpoint>, Paizo Inc.

Résumé

Les PJ sont sortis victorieux une fois de plus d'une rencontre palpitante avec un dangereux et puissant magicien pyromane, mais l'heure n'est pas à la fête : Pointesable, leur village d'accueil et pour certains, de cœur, est en grand danger : une certaine « T » approche avec sa troupe de guerriers pour raser le village et mettre la main sur quelque chose enfoui dans les entrailles du village.

Les PJ doivent donc se rendre à toute allure à Pointesable, s'entretenir avec les dirigeants de la ville, et se tenir prêts à faire face à l'assaut.

Assaut qui se produit de nuit, avec des ogres entraînés à la chasse aux humains et qui ne feront qu'une bouchée des gardes si les PJ n'interviennent pas au plus vite partout en ville. Mais ce n'est pas tout ! Un ennemi revient d'entre les morts, et sème la terreur dans le paisible village en bord de mer : le dragon Crocs-Noirs !

Histoire de Matrone Tissalar

Ma' Tissalar, comme l'appellent ses enfants, est une cruelle et talentueuse prêtresse de Lissala. Elle fouette son clan à tout va, et les tient sous ses ordres au doigt et à l'œil. Une poignée d'entre eux s'est avérée être de redoutables chasseurs qu'elle a décidé d'emmener avec elle lorsque son chef, un guerrier ettin du nom de Gal'Roarth, lui-même sous les ordres du géant des runes Xalantirash, a donné l'ordre de mettre la main sur le village de Pointesable par tous les moyens possibles. Ayant récemment mis la main sur un talentueux ensorceleur du nom de Jusko Lend'main, Tissalar l'a envoyé en éclaireur explorer la région, et il s'est chargé de la tenir au courant de toute menace potentielle dans le coin. Étant au courant de la présence des PJ dans la région, elle a chargé Jusko d'éliminer toute menace pour son plan. Elle a également dans sa visite de la région découvert les restes d'un dragon noir mort, et l'a ressuscité. Ce dragon noir, du nom de Crocs-Noirs, est désireux de vengeance et se trouve être prêt à devenir l'atout dans la manche de Ma' Tissalar lors de l'assaut du village. Lorsque Ma' Tissalar arrive dans un la Cathédrale Grise vide, elle se doute que les PJ se sont montré plus redoutables que prévu. Malheureusement, Ma' Tissalar est certaine de manquer de temps, et décide donc de passer à l'attaque au plus vite, dans les trois jours qui suivent la fin de Jusko, où elle prend tout de même un peu de temps à étudier les défenses de la ville avant de passer à l'assaut avec ses dix chasseurs ogres et son dragon.

Scénario

Avant le combat :

Commencez ce scénario où bon vous semble : directement après l'affrontement de Jusko ou bien un peu de temps après, une fois qu'ils sont rentrés au village.

Il leur viendra à l'esprit tout à fait naturellement qu'il faut préparer le village à un assaut imminent. Pour ce faire rien de plus simple : prévenir le prévôt Ciguë et la maire Kendra Déverin. Cependant, c'est maintenant que les choses se compliquent : les deux dirigeants leurs évoquent les difficultés à faire parvenir un message à caractère si urgent à la ville de Magnimar, rassembler les gardes du village et surtout faire en sorte que celui-ci ne cède pas à la panique. Il faudra instaurer la loi martiale dans le village, envoyer le messager de toute urgence à la capitale et confiner le peuple à rester chez soi et en état d'alerte. Le messager mettra quatre jours et demi à revenir avec suffisamment de troupes pour tenir bon face à cet assaut, mais il sera alors déjà trop tard. Voir **la bataille**.

Ensuite, les PJ peuvent planifier les défenses de la ville et l'organisation du groupe. Il peuvent essayer de débaucher des PNJ parmi ceux présents dans le village pour les aider à faire leurs tâches. Parmi ces alliés potentiels, il y a **Abstalar Zantus** le prêtre de Pointesable. Celui-ci préfère rester dans le temple et veiller à ce qu'il ne lui arrive rien. **Bélor Ciguë** lui-même assistera les PJ tant qu'il le peut le jour, mais il ne servira à rien le moment venu. **Sabyl Sorn** la moniale défendra avec vergogne son temple, la maison des pierres bleues. **Cyrdak Drokus** n'est pas un combattant, il ne proposera donc pas son aide aux PJ. **Isoari Gandéthus** s'occupera également de la défense de l'académie du Turandarok. **Ameiko Kaijitsu** a perdu tout goût pour le combat et cherchera juste à défendre son auberge : l'heure n'est pas encore aux événements du *Régent de Jade*. **Vorvashal Voon** ne bougera pas non plus de son perchoir, persuadé qu'il doit défendre sa boutique au plus haut point. Par contre, **Daviren Hosk**, même s'il refuse de bouger de chez lui en prétextant qu'il est le seul à pouvoir défendre ce coin du village, aura un rôle à jouer plus tard dans l'histoire.

Pour plus d'informations concernant le village de Pointesable et les profils des personnages cités, vous référer à l'appendice 1 de l'ouvrage *L'éveil des seigneurs des runes – édition anniversaire* ou bien le récent supplément *Sandpoint, Light of the Lost Coast*. Montrez également à vos PJ une carte du lieu de la bataille avant de commencer l'assaut.

La bataille :

Ma' Tissalar est peu patiente : elle se doute que les PJ prévoient de contrer son attaque en demandant des renforts. Aussi prendra-t-elle au maximum trois jours après que les PJ aient affrontés Jusko pour attaquer, mais leur laissera au moins 24 heures et préfère attaquer de nuit. Si vous préférez un affrontement de jour, rien ne change au plan des ogres pour ravager le village.

Les ogres fuient sur le champ si Crocs-Noirs et/ou Ma' Tissalar sont défaits par les PJ sous leurs yeux. Sinon, ils continuent leur massacre. Il faudra donc que vos PJ continuent de nettoyer la présence de ces géants indésirables au plus vite.

Sur la carte ci-après, se trouvent des croix avec des nombres : ils indiquent le round auquel l'action se produit, et l'endroit. La description de l'attaque se fait round par round. Si les événements se prolongent, gardez en tête que vous devrez improviser la suite et surtout que le carnage continue perpétuellement. Cela devrait prendre environ une demi-heure au total pour que le village de Pointesable soit vidé de la moitié de sa population, et une heure pour qu'il soit désert, avec des pertes considérables. Si vos PJ ne sont pas réveillés ou présents lors de l'assaut, considérez que 6 des 10 chasseurs de Ma' Tissalar sont encore en vie, et comptez également le dragon et la matrone parmi les personnages encore debout au moment où ils fouillent les catacombes de la colère.

Voici le profil d'un garde de Pointesable. Mettez-en aussi raisonnablement que possible avec les PJ aux endroits souhaités. (Max 12 personnes dans la garnison, plus les 62 miliciens)

Garde de Pointesable

Source : *L'éveil du seigneur des runes* édition anniversaire p. 373

Humain homme d'armes 2

Humanoïde de taille M, NB

Init +0; Sens Perception + 3

DEFENSE

CA 14, contact 10, dépourvu 14 (+4 armor)

pv 21 (2d10+6)

Réf +0, Vig +5, Vol -1

ATTAQUES

VD 9 m (6 c)

Corps à corps épée longue +4 (1d8+1/19-20)

Distance arc long +2 (1d8/x3)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 8

BBA +2; BMO +3; DMD 13

Dons Vigilance, Arme de prédilection (épée longue)

Compétences Intimidation +4, Perception + 3, Équitation + 3, Psychologie + 3

Langues Commun, Varisien

Équipement chemise de mailles, épée longue, arc long avec 20 flèches

Milicien(ne) de Pointesable

Humain [homme d'armes](#) 1

[Humanoïde](#) de taille M, N

Init +1 ; Sens [Perception](#) +0

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 12, Con 11, Int 8, Sag 10, Cha 9

BBA +1, BMO +3, DMD 14

Dons [Robustesse](#), [S'avancer](#)

Compétences [Artisanat](#) (armes) +3, [Profession](#) (soldat) +4, [Survie](#) +1

Langues commun

Équipement armure de cuir cloutée, dague, javeline, pique, 2 po

DÉFENSES

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 13 (armure +3, Dex +1)

pv 8 (1d10+3)

Réf +1, Vig +2, Vol +0

ATTAQUES

VD 6 m (4 c)

Corps à corps pique, +3 (1d8+3/x3) ou dague, +3 (1d4+2/19-20)

A distance javeline, +2 (1d6+2)

Espace 1,50 m (1 c) ; Allonge 1,50 m (1 c) (3 m (2 c) avec pique)

Ci-après, voici la carte de la ville de Pointesable, après quoi nous présenterons les premiers rounds de l'assaut :



ROUND 1 :

C'est le début de l'assaut. Avec une coordination surnaturelle, les deux duos de chasseurs ogres du pont à l'est et de la muraille au nord surgissent des fourrés, et attaquent les gardes ou les PJ positionnés à cet endroit là. Ceux du pont à l'est chargent au corps à corps, tandis que ceux au nord tirent à l'arbalète sur les personnes positionnées sur la muraille.

Voici les profils des 10 ogres rencontrés en ville.

Chasseur Ogre FP 4 PX 1200

Ogre rôdeur 5

Humanoïde (géant) de taille G, NM

Init +1 ; **Sens** [vision dans le noir](#) 18 m (12 c), [vision nocturne](#) ; [Perception](#) +5

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 12 **Con** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 8

BBA +5, **BMO** +11, **DMD** 22

Dons [Robustesse](#), Stealthy, Nightstalker, Endurance, Tir de précision

Compétences Discrétion +22 (+12 sans l'Élixir), Escalade +8, Natation +8, Survie +8, Perception +8,

Évasion +1, Art de la magie +2, Connaissances (nature, géographie) +2

Langues géant

Équipement Crochet ogre mwk, veste renforcée +1, arbalète légère mwk avec 10 carreaux, cape de résistance +1, potion de soins modérés, Élixir de discrétion instinctive (déjà bu), 41 po

Particularités pistage, empathie sauvage, environnement de prédilection (Montagnes), style de combat (arbalète)

DÉFENSES

CA 18, contact 10, pris au dépourvu 17 (armure +5, Dex +1, naturelle +3, taille -1)

pv 53 (5d10+21)

Réf +6, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUES

VD 12 m (8 c) (15 m (10 c) base, avec grand pas)

Corps à corps crochet ogre mwk, +10 (2d8+7/20, x3)

Distance arbalète légère mwk, +6 (2d6/19-20, x2)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Attaques spéciales ennemi juré (humanoïdes (humains) +4, Animaux +2)

Sorts préparés (NLS 2, concentration +2)

1^{er} – grand pas (déjà lancé)

TACTIQUES

Avant le combat. Les chasseurs lancent *grand pas* et boivent leur élixir avant de s'enfoncer dans les fourrés autour de Pointesable. Ils attendent qu'il fasse nuit noir pour faire tout ceci. Ensuite, leur réaction dépend de l'endroit où ils se trouvent ; lire avec attention chacune des zones en fonction du round.

Moral. Un chasseur ne fuira jamais, sauf s'il a la preuve que Ma'Tissalar et/ou que Crocs-Noirs est mort. Il se bat sinon jusqu'à la mort.

ROUND 3 :

Les deux ogres qui se trouvaient également dans les fourrés au nord ont fini de monter dans le cimetière avec leur échelle. Ils mettront cinq rounds à entrer dans le temple et commencer au sixième round le massacre des acolytes et du prêtre Abstalar Zantus, ce qui prendra en tout 5 rounds pour les acolytes, puis 1 minute pour le père Zantus, qui emportera avec lui un des deux chasseurs ogres.

ROUND 6 :

Le dragon se pose sur la garnison, et souffle sur le toit. Il passe ensuite un round complet à rugir à pleins poumons, puis s'envole au round suivant pour rejoindre la cathédrale.

Voici le profil du redouté Crocs-Noirs !

Crocs-Noirs FP 7 PX 3.200

Dragon (Eau) de taille M, CM

Init +6 ; **Sens** [sens draconiques](#) ; [Perception](#) +14

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 14, **Con** 17, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +8, **BMO** +12, **DMD** 24 (28 contre [croc-en-jambe](#))

Dons [Arme de prédilection](#) (morsure), [Science de l'initiative](#), [Talent \(Discrétion\)](#), [Vigilance](#)

Compétences [Discrétion](#) +16, [Dressage](#) +8, [Intimidation](#) +11, [Natation](#) +23, [Perception](#) +14, [Vol](#) +13

Langues draconique

Particularités communication avec les reptiles, déplacement facilité (marais), [respiration aquatique](#)

DÉFENSES

CA 21, contact 12, pris au dépourvu 19 (Dex +2, naturelle +9)

pv 76 (8d12+24)

Réf +8, **Vig** +9, **Vol** +7

Immunités acide, paralysie, sommeil

ATTAQUES

VD 18 m (12 c), nage 12 m (8 c), vol 45 m (30 c) (moyenne)

Corps à corps morsure, +13 (1d8+6), 2 griffes, +12 (1d6+4), 2 ailes, +7 (1d4+2)

Attaques spéciales souffle ([ligne](#) de 18 m (12 c), DD 17, 6d6 acide)

TACTIQUES

Pendant le combat. Crocs-Noirs vole au dessus du village et se pose aux points indiqué dans la description round par round. Il utilise son souffle d'acide pour détruire les bâtiments et se pose pour se vanter devant les villageois ébahis ou paniqués.

Moral. Crocs-Noirs n'a pas l'intention de se battre jusqu'à la mort. S'il est à nouveau réduit à la moitié de ses points de vie, il s'enfuit en volant au loin dans le Marais du Mush. Par contre, s'il croise l'un de ceux qui l'ont tué, il entre en rage et se bat jusqu'à la mort de ceux qui l'ont jadis affronté, ou bien jusqu'à ce qu'il tombe.

ROUND 8 :

Ma' Tissalar franchit la rivière Turandarok. Elle commence son carnage à partir d'ici et, s'il y a des PJ présents à cet endroit, elle met en place sa stratégie, comme décrit dans son profil.

Voici le profil de Ma' Tissalar :

Matrone Tissalar FP 7 PX 3200

Ogresse prêtresse 7

Humanoïde (géant) de taille G, LM

Init +7 ; **Sens** [vision dans le noir](#) 18 m (12 c), [vision nocturne](#) ; [Perception](#) +12

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 6

BBA +8, **BMO** +13, **DMD** 24

Dons [Robustesse](#), Science de l'initiative, Prêtre guerrier, Attaque en puissance, Concentration malgré la fureur, Frappe décisive

Compétences Linguistique +4, Art de la magie +14, Perception +12

Langues géant, thassilonien

Équipement Crochet ogre +1, cuirasse agile +1, élixir de discrétion instinctive, symbole maudit en or de

Lissala, pierre ioun prisme rose laiteux craquelée, parchemin de force du colosse, 14 pp, 11 po

Particularités aura, incantation spontanée

DÉFENSES

CA 22, contact 10, pris au dépourvu 21 (armure +7, Dex +1, naturelle +5, taille -1)

pv 93 (11d8+40)

Réf +3, Vig +9, Vol +10

ATTAQUES

VD 9 m (6 c) (12 m (8 c) base)

Corps à corps crochet ogre +1, +13/+5 (2d8+16/20, x3, avec attaque en puissance)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative (4d6, DD 11, 1/j)

Pouvoirs magiques de domaine

– Injonction 5/j DD 15

– Toucher maléfique 5/j DD 15

Sorts préparés (NLS 7, concentration +11)

4^e (DD 16) – Gardien de la foi, Courroux de l'ordre^D

3^e (DD 15) – Cercle magique contre le Bien^D, Malédiction, Soins importants

2^e (DD 14) – Arme aligné (Loi uniquement)^D, Force de taureau (déjà lancé), Endurance de l'ours (déjà lancé), Arme spirituelle, Mise à mort

1^{er} (DD 13) – Protection contre le chaos^D, Faveur divine, Imprécation, Sanctuaire, Frayeur, Brume de dissimulation

0^e – Lumière, Détection de la magie, Création d'eau, Réparation

TACTIQUES

Avant le combat. Ma' Tissalar boit son élixir avant d'approcher de Pointesable. Ensuite, elle incante *force de taureau* et *endurance de l'ours* avant de charger droit vers le village et les gardes qui s'y trouvent.

Pendant le combat. Au premier round de rencontre avec l'un des PJ, Tissalar lance *brume de dissimulation* sur elle-même, puis au round suivant *sanctuaire*. Elle lance ensuite *Gardien de la foi* puis *faveur divine*, utilise son *parchemin de force du colosse* et passe enfin à l'attaque en lançant *frayeur* sur un maximum de cibles. Ensuite, elle lance *arme spirituelle* puis passe le plus clair de son temps à utiliser l'attaque en puissance combinée à la frappe décisive, et son action de mouvement pour déplacer l'arme spirituelle.

Moral. Tissalar n'a nullement l'intention de se rendre, et peu importe les invectives à ce sujet, tentera toujours de combattre à mort ses adversaires, redoutant le courroux de ses supérieurs hiérarchiques.

ROUND 9 :

Crocs-Noirs se pose sur le bâtiment religieux. Il crache son souffle d'acide sur des cibles présentes sur la place principale au round suivant, ou bien sur les figures religieuses dans la cour intérieure du bâtiment s'il n'y a personne. Au round 11, il rugit encore, et au round 12, il s'envole vers la verrerie.

ROUND 13 :

À ce round, on peut entendre depuis l'autre bout du village, avec un test de Perception DD 20, un ogre hurler de rage. Si l'on dépasse le DD de 5, on peut comprendre qu'il s'agit d'une engueulade entre géants. Les 4 ogres qui se trouvent à l'endroit indiqué sur la carte sont présents ici depuis une minute déjà, et se disputent quel bâtiment il vont visiter. Au round suivant, les 4 ogres s'en vont, un chacun par manoir, finalement décidés.

Parmi les manoirs occupés, ceux des Déverins et des Valdemar est occupé. Celui des Kaijitsu est depuis longtemps inoccupé et vide, mais celui des Scarnetti est vidé depuis peu, ses occupants et **Jubrayl Vhiski** se sont fait la malle il y a peu.

ROUND 14 :

Le dragon noir se pose sur le toit de la verrerie et hurle. Ensuite, il se déplacera vers la scierie en sautant de toits en toits, détruisant partiellement les maisons au passage. Il souffle sur quiconque traverse la rue lors de son passage.

ROUND 16 :

Daviren Hosk a décidé de lui-même de monter la garde la nuit devant les Déverins. C'est là qu'il affronte en duel singulier l'un des chasseurs ogres. Si les PJ n'interviennent pas avant le round 26, Daviren Hosk succombera à ses blessures, non sans avoir eu son impact sur le combat, laissant le chasseur à 10 pv et l'obligeant à boire sa *potion de soins modérés*. Le chasseur périra alors deux minutes plus tard, emporté dans la tombe par sa dernière victime dans le manoir, à savoir la maire Kendra Déverin.

Daviren Hosk

Source : *Sandpoint, Light of the Lost Coast p. 47-48*

Humain d'âge mur rôdeur 4

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +3; Sens Perception +2

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 11, **Sag** 14, **Cha** 9

BBA +4; **BMO** +5; **DMD** 18

Dons Viser, Endurance, Tir à bout portant, Tir rapide, Robustesse

Compétences Escalade +6, Dressage +6, Intimidation +6, Connaissances (folklore local) +2, Connaissances (nature) +5, Linguistique +1, Profession (garçon d'écurie) +8, Discrétion +8, Survie +9

Langues Commun, Gobelin

Particularités environnement de prédilection (forest +2), pacte du chasseur (compagnons), pistage +2, empathie sauvage +3

Équipement potion de soins légers (3), feu grégeois (4) chemise de mailles, épée longue de maître, arc long composite de maître avec 12 flèches et 8 flèches tueuses de gobelin +1, 26 po

DEFENSE

CA 17, contact 13, dépourvu 14 (+4 armure, +3 Dex)

pv 38 (4d10+12)

Réf +7, Vig +5, Vol +3

ATTAQUES

VD 9 m (6 c)

Corps à corps épée longue mwk, +6 (1d8+1/19–20, x2)

Distance arc long composite mwk, +8 (1d8+1/20, x3)

Attaques spéciales style de combat (archerie), ennemi juré (gobelinoïdes +2)

Sorts de rôdeurs préparés (NLS 1, concentration +3)

1^{er} —enchevêtrement (DD 13)

ROUND 18 :

Le Dragon atterrit sur la scierie, et commence à la déchiqeter. Il commencera ainsi pour le restant des minutes à suivre à détruire ce bâtiment, puis les ponts qui mènent de l'autre côté du Turandarok afin de piéger les habitants un maximum possible.

ROUND 20+ :

Les monstres continuent leur massacre. Deux d'entre eux finiront par périr des coups des derniers PNJ puissants à Pointesable, qui périront également au cours des prochains rounds.

DÉVELOPPEMENT :

Si les PJ ne parviennent pas à se sortir vainqueur des multiples combats, ils peuvent abandonner la ville à son sort, et deviennent alors des parias auprès des survivants. Ma' Tissalar met la main sur Pointesable et puis sur les catacombes de la colère et son prêtre, le Gribouilleur (qu'il soit en vie ou non, il finira par être ramené à la vie) La nouvelle se répand très vite, et met une semaine ou deux à rejoindre carrément Port-Énigme ainsi que Korvosa comme quoi des soi-disant « héros » ont laissé un village entier se faire massacrer. Il sera peut-être temps pour vos PJ de changer de région...

Si les PJ ne parviennent pas à défaire la moitié de leurs adversaires avant le round 30 mais finissent par sauver le village, les pertes dans le village seront si considérables qu'ils n'auront aucune récompense de la part de Kendra (si elle est encore en vie) ou de Ciguë, et on leur demandera de les aider à reconstruire le village, à intercéder en leur faveur auprès des dirigeants de Magnimar, etc. Ils seront considérés comme les responsables d'un tel massacre dans le village, n'ayant pas été capables de les sauver, et seront considérés comme des parias dans la région de Magnimar uniquement. Les PJ peuvent trouver un moyen de laver leur honneur, s'ils se montrent assez créatifs, chanceux et courageux.

Si les PJ parviennent à défaire le dragon et la matrone, et qu'ils montrent les têtes aux derniers ogres restants, ceux-ci s'enfuient à toutes jambes dans la nature et ne reviendront jamais. Vous pouvez imaginer que plus tard, des aventuriers ou chasseurs de primes viendront les chercher et les assassiner, une fois isolés dans le marais du Mush.

Si les PJ parviennent à sauver le village avant le round 30, considérez les comme les héros de Pointesable.

Les nouveaux héros de Pointesable se feront acclamer comme ils se doit par les survivants, et largement récompensés : un coffre plein de 2000 pièces d'or, la reconnaissance éternelle de la part des habitants, ainsi que des faveurs à vie dans le village seront les récompenses principales. En outre, les PJ seront invités plus tard à être récompensés à Magnimar, mais c'est à vous de décider ce qu'il se produira ensuite une fois arrivé à la capitale...