

Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

XUR LA CITÉE DES JEUX



XUR, LA CITE DES JEUX

Aide de jeux pour tous scénarios de tout niveau

DESCRIPTION GENERALE ET ORGANISATION DE LA VILLE:

Xur est une ville fortifiée avec de hauts remparts, sur lesquels on peut apercevoir des cadavres pendus, picorés par des corbeaux. Cette ville est fortement gardée à ses quatre portes. Les heures de passages aux portes sont réglementées: l'entrée et la sortie doivent se faire à des horaires précis (9h à 11h / 14h à 18h).

Les gardes des portes expliquent aux joueurs les conditions d'entrée:

- 2000 PO par personne ou gage d'un objet magique ou prêt sur sa vie
- Respect de la règle de non violence à l'intérieur de la ville.
- Proposent d'acheter ou de jouer un plan de Xur pour seulement 600 PO.

LA MILICE:

Cette règle de non violence est faite respectée par une milice efficace composée de gardes (clercs, magiciens et guerriers) niveau 4, et de plus de 200 Spectators (MM2 p 112), répartis sur toute la ville, qui paralysent les belligérants. Ceux qui enfreignent la loi sont ensuite arrêtés par le service d'ordre de la ville. Ils se voient ensuite proposés la peine de mort (pendu par les pieds après les remparts de la ville) ou une participation à la Roulette de Xur.

Suivant cette règle, on constate que toutes les races et tous les alignements cohabitent dans Xur. Ceci justifie la forte tendance de gredins et d'alignements mauvais qui se trouvent dans cette ville. Xur a une mentalité de Chaotique Neutre. Elle est soumise à une seule loi, celle de la débauche, du plaisir et surtout du jeu. Tout est prétexte à paris et à jeux. Les habitants sont vénaux et insouciants. Les personnages s'ils le désirent peuvent parier sur tout et n'importe quoi, ils trouveront toujours quelqu'un pour relever le défi.

La population de cette ville est un mélange très complexe de toutes les races et de tous les alignements. Il y a beaucoup de voleurs et d'assassins car ils savent que cette ville est un refuge, un havre de paix, une zone neutre avec ses propres règles. Il y a aussi beaucoup de joueurs professionnels et de tricheurs (souvent les mêmes) dont certains travailleraient pour la ville à ce qu'il paraîtrait.

A Xur, tout se trouve, tout s'achète, mais à des prix exorbitants qui sont à peu près équivalents à 20 à 40 fois les prix normaux (voir plus encore) car la ville est saturée de richesses, d'or et de pierres précieuses. A titre d'exemple, une nuit d'auberge coûte 250 PO, un repas 120 PO, une gourde d'eau fraîche et potable 70 PO.

Les habitants de cette ville sont tous plus ou moins obnubilés par le jeu. Ils ne vivent que pour et par le jeu. Toutefois, il est à noter que si la population de Xur est estimée à 500 000 personnes, il n'y a que 25 % de résidents fixes, le reste étant constitué par les joueurs étrangers de passage. A la moindre altercation débouchant sur un acte de violence, les Spectators interviennent avec leurs rayons paralysants. Les belligérants sont tous arrêtés (agresseurs et agressés) sans aucune distinction. Il n'y a pas de procès et tout le monde se voit forcé de choisir entre la peine de mort sur les remparts ou l'épreuve de la Roulette de la Mort.

PRISONS:

C'est là que se retrouvent tous les belligérants neutralisés par la milice. Les cachots sont spacieux, assez bien fréquentés car la plupart des grands malfaiteurs préfèrent se réfugier dans les bas fonds de la cité pour éviter d'être emprisonnés. Ici aussi, l'originalité de cet établissement réside dans le fait qu'une nuit dans les cachots de Xur est facturée 200 PO.

SORTIR DE LA VILLE:

Si les étrangers gagnent de fortes sommes, ils apprendront bien vite qu'il leur est impossible de quitter la ville avec les richesses qu'ils ont accumulées. Il faudra qu'ils ouvrent un compte à Xur et qu'ils laissent leur argent jusqu'à leur prochaine visite. Ceci est d'autant plus intéressant qu'ils gagnent ainsi le statut de citoyen de Xur, ce qui leur permet de rentrer ultérieurement dans la ville sans avoir à payer aucune taxe et ce, tant que leur compte est créditeur d'au moins 2000 PO. Dans le cas inverse, la citoyenneté leur serait immédiatement retirée.

Bien-sûr, il est toujours possible de tenter de quitter la ville de manière illégale:

- Engager un guide qui utilisera les anciens égouts de la ville situés dans les bas quartiers pour faire sortir les joueurs (moyennant 40% des sommes gagnées à Xur).
- Tenter un passage en force vers l'une des 4 portes de Xur (6 Gardes Guerriers niv 10 accompagnés de 3 Spectators à chacune des portes).
- Lancer ses possessions par dessus le mur avant de passer normalement à la porte (les joueurs peuvent toujours espérer retrouver quelques pièces d'or de l'autre côté du mur).

BIBLIOTHEQUE:

Tenue comme de coutume par un noble vieillard, son originalité réside dans le fait qu'elle est payante: 3000 PO. On peut y consulter des ouvrages sur l'histoire de la ville, sa construction, son gouvernement, le règlement de la plupart des jeux qui y sont pratiqués etc..

MAISON DU BOURGMESTRE:

Le bourgmestre dirige la ville en apparence. En fait il est subordonné à l'autorité de la Maison des Dépôts et Crédits. Sa fortune est colossale. Il est à la tête de la milice et des Spectators. C'est un homme désagréable, très occupé, il refusera de recevoir les éventuels visiteurs qui chercheraient une justice plus équitable auprès de lui

MAISONS DE JEUX:

Ces établissements spécialisés sont fortement gardés par les soldats et les veilleurs de la ville. On y pratique différents jeux (comme dans les Tavernes d'ailleurs, mais en toute "sécurité"):

- La Roulette: (1 D30 - Mise sur les N° pairs, impairs, rouges, noirs, simples, doubles etc...)
- La Dague Dingue,
- Le Jack Pot (voir GDM p 212)
- Jeux de Cartes et Jeux de Dés et le Jeu du Bras de Fer (non mortel)
- Jeu des énigmes

ECURIES:

Ces bâtiments font double office: C'est là que sont gardés les chevaux destinés à la course dans l'hippodrome, mais c'est aussi le seul endroit où un étranger puisse acheter ou faire soigner son cheval dans tout Xur.

ARMURIER:

Il vend des armes et des armures de toute sorte. Ce sont souvent celles "égarées" ou perdues au jeu par les aventuriers malchanceux. Le prix est très élevé (20 fois plus cher). Il est rare mais pas impossible de trouver des armes magiques dans sa boutique. L'armurier est un guerrier haut niveau (16°) d'alignement Chaotique Bon qui a décidé de s'installer à Xur, il y a presque 33 ans de cela. Il est grade 10 et très respecté dans la cité.

GUILDE DES MAGICIENS:

Il s'agit d'une bâtisse de 9 étages qui abrite une cinquantaine de magiciens dirigés par un puissant membre de leur ordre: Eristralus la Verveine qui est aussi l'un des 5 qui dirigent la ville. Les magiciens qui se présentent à la guilde seront reçus avec bienveillance et attention. S'ils demandent la protection

de la guilde (50 000 PO) ils seront sans aucun doute exaucés. Ils pourront aussi à l'occasion vendre, acheter ou jouer des objets magiques ou des sorts (prix d'achat: 6000 PO / niveau de sort, prix de vente: ceux indiqués par le Guide du maître).

GUILDE DES MARCHANDS:

Il s'agit sans doute du plus gros bâtiment habitable de Xur. Ses 2 premiers étages sont en fait une succession de gigantesques boutiques. Il est possible de trouver à peu près tout ce qui se vend, même des galères de guerres, alors qu'il n'y a pas de possibilité d'acheminement maritime. Les prix des articles vendus est 20 fois plus cher et il est difficile de marchander. La Guilde est gérée par Le marchand Dal Piacent, c'est l'un des 5 puissants qui dirigent la ville. Il est assisté par 108 hauts dignitaires, tous marchands eux-mêmes (grades 9 et 10).

GUILDE DES ASSASSINS:

Seuls les étrangers qui sont des assassins eux-mêmes ou des voleurs mauvais seront autorisés à y entrer. A Xur, les membres de cette guilde sont appelés les Autocrates, ils n'en restent pas moins des bandits et des meurtriers, mais leur présence est un élément indispensable au gouvernement de la cité des jeux. Àuprès de la guilde, on peut réclamer la mort de n'importe quelle personne de Xur, sauf celle des 5 Puissants. Le salaire d'un exécutant est tout bonnement prohibitif (50 fois le tarif normal). Il est aussi possible de réclamer une protection contre la milice de Xur. Celle-ci pourrait s'avérer efficace car la guilde est crainte et respectée... Elle était dirigée par Elmérius le Cobra Assassin 15° (grade 11). avant d'être remplacé par Duncan, sinistre inconnu parvenu au grade 11 dans la Roulette. C'est maintenant l'un des 5 puissants qui dirigent la ville.



BANQUES: MAISON DES DEPOTS ET CREDITS:

Cet immense bâtiment fourmille d'activité. C'est là que se trouve la colossale réserve d'or de la ville. Des dizaines de personnes viennent chercher des prêts auprès de cet établissement. La banque prête 1000 PO / niveau. Cette somme doit être remboursée avant la fin du jour du prêt (22h00). Le taux de ce prêt varie de 25% à 75 % par jour, selon l'humeur du responsable de l'établissement qui est l'un des 5 puissants qui dirigent la ville. On peut ainsi gager ses possessions, ses bijoux ou sa vie. Il y a d'ailleurs une annexe de prêt à chaque entrée de la ville afin de permettre aux démunis de rentrer quand même. En cas de non paiement de ses dettes, la maison des dépôts et crédits est autorisée à effectuer une saisie des biens de son client et faute de valeurs, elle peut au choix réclamer son assassinat pur et simple ou exiger qu'il aille à la roulette de la mort afin de payer ses dettes.

Si les étrangers gagnent de fortes sommes, ils apprendront bien vite qu'il leur est impossible de quitter la ville avec leurs richesses. Il faudra qu'ils ouvrent un compte à Xur et qu'ils laissent leur argent jusqu'à leur prochaine visite. Les gigantesques coffres blindés de ce bâtiment sont un excellent moyen de mettre en sûreté des valeurs monétaires importantes. La garde du bâtiment est assurée à l'extérieur par cinquante guerriers 8ème et des Spectators. On raconte qu'à l'intérieur des choses monstrueuses assurent la surveillance des valeurs. Jamais personne n'a réussi à mettre en défaut la sécurité de ce bâtiment. (Ceci est un excellent moyen de mettre en sûreté des liquidités provenant d'autres aventures extérieures à Xur)

BIJOUTIERS - JOAILLERS:

Ces braves et honnêtes commerçants changent ou vendent les pierres précieuses à +20% de leur valeur et les rachètent à -30% de leur prix mentionné dans le GDM.

QUARTIER CHAUD ET MAISON CLOSE:

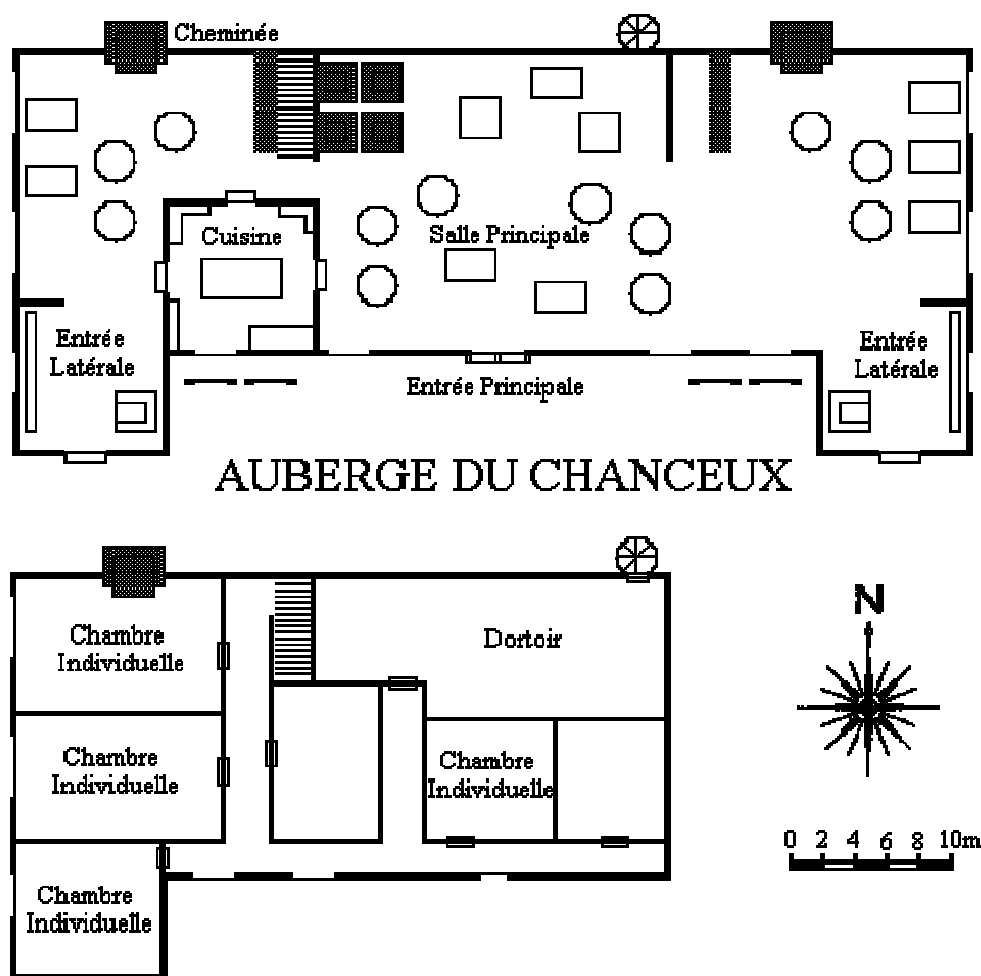
Tout un quartier de la ville est réservé aux joies du sexe. Les filles sont belles, expertes et hors de prix (2000 PO à 15 000 PO). On peut leur demander et obtenir tout ce que l'on désire, moyennant suppléments et cadeaux. Attention toutefois, il y a beaucoup de filles qui sont passées expertes dans l'art de voler leurs clients. La maison des délices est tenue par la guilde des marchands (après tout le sexe envisagé de cette façon n'est il pas un commerce?). Le bâtiment comporte 2 étages organisés en petites chambres pour rencontres individuelles ou en groupes. Léger inconvénient: la surveillance des Spectators est constante. La clientèle de l'établissement s'échelonne entre le vulgaire mendiant ayant eu une journée de chance et le noble en mal d'affection. Bonne soirée et attention aux maladies vénériennes (5% de chances).

TEMPLE:

Le temple est tenu par 10 Clercs 10° niveau. Il est dédié à de nombreuses divinités. Xur adopte toutes les divinités des étrangers et leur réserve un emplacement dans son Temple. Toutefois, il est une Déesse qui a la préférence des Xuriens. C'est Tyche, la déesse de la chance et de la bonne fortune, patronne de la cité. Son plan d'origine est l'Olympe. Son symbole est un pentagramme rouge. Il est arboré fièrement par le clergé de Xur, ainsi que par le haut responsable du temple (Clerc 16°) qui est l'un des 5 puissants qui dirigent la ville. Il est possible de trouver des guérisseurs dans le temple. (à titre d'exemple: 10 000 PO le Soin Mineur).

LES TAVERNES:

Au nombre de 4 dans les rues principales de la ville, elles servent à la fois de lieu de rendez-vous, de tripots de jeux, d'auberges et de restaurants. Les prix sont immodérés (250 PO la chambre, 120 PO le repas).



La fumée des pipes, les relents d'alcools et l'odeur de graillon sont les premiers effluves qui heurtent les narines des clients. Dans un brouhaha assourdissant couvrant largement une musique brailarde, des dizaines de personnes se chamaillent en jouant à une multitude de jeux exotiques, certaines allant même jusqu'à parier sur la quantité de boisson qu'elles peuvent avaler, ou sur le sexe, âge etc du prochain client qui entre.

La taverne type comporte 15 tables avec 6 chaises chacune, 4 fenêtres, 1 porte d'entrée principale, un étage avec 20 chambres, une arrière cuisine avec une issue donnant dans les ruelles des bas-fonds, 3 ou 4 Spectators et un aubergiste musclé sans aucun sens de l'humour.

Il n'est pas rare que des bagarres éclatent car il y a un grand nombre de tricheurs dans ce genre d'établissement, plus tout un tas de gens qui ne supportent pas de perdre au jeu.

LES RUES:

Les rues fourmillent d'activité. Elles sont encombrées de monde, de marchands d'esclaves, de joueurs, de voleurs à l'aguet, de mendiants, de badeaux et de parieurs en tout genre. Tout ce joli monde évolue dans une odeur de crottin de cheval, de sueur, de nourriture et de fumée. Les occasions de disputes, de provocations, d'altercations, de bousculades, de vols et de conflits divers sont innombrables et il faudra beaucoup de volonté aux étrangers pour se maîtriser et garder leur calme. Il y a 50% de chances plus 10% par personne qui se trouve à coté de lui pour qu'un nouvel arrivant soit la cible d'un coupe bourse professionnel. Ce chiffre passe à 25% quand on devient plus familier de la cité des jeux.

Note: La Place du Marché est réservée aux marchandises alimentaires, de consommation courante (eau, vin, fruits, légumes, viandes, pain etc...)

CHAMP DE TIR A L'ARC:

Ce jeu est pratiqué sur une vaste étendue d'herbe rase qui sert à la fois de champ de tir, de terrain d'entraînement et de lieu de promenade, en fonction des heures de la journée. En raison de ce partage, il n'est possible d'organiser que 4 tournois d'archers par jour.

Description: Les participants s'affrontent dans une épreuve d'adresse où il leur faut toucher le centre d'une cible qui est placée de plus en plus loin au fur et à mesure de leur succès.

Règles: Le tournoi oppose 5 archers. Chaque participant doit atteindre le but avec une seule flèche (THACO à réussir). Tout archer a le droit de se servir de ses propres arc et flèches. Un échec entraîne la disqualification. En cas de succès, la cible est déplacée à une distance plus longue selon les modalités suivantes:

1° Tour: -----Distance de 40 mètres-----CA de la Cible: 5

2° Tour: -----Distance de 50 mètres-----CA de la Cible: 4

3° Tour: -----Distance de 60 mètres-----CA de la Cible: 3

4° Tour: -----Distance de 70 mètres-----CA de la Cible: 2

5° Tour: -----Distance de 80 mètres-----CA de la Cible: 1

6° Tour: -----Distance de 90 mètres-----CA de la Cible: 0

7° Tour: -----Distance de 100 mètres-----CA de la Cible: -1

8° Tour: -----Distance de 110 mètres-----CA de la Cible: -2

9° Tour: -----Distance de 120 mètres-----CA de la Cible: -3

(Au delà du 9° tour, la cible n'est pas éloignée d'avantage car la portée des arcs est insuffisante).

Mises et gains: Tous les participants doivent payer un droit d'inscription au tournoi de 50 PO. Le vainqueur de cette épreuve gagne généralement 500 PO et une flèche magique +1. Il n'y a aucun lot pour les autres participants. Les spectateurs ont bien-sûr le droit de parier sur la victoire ou la défaite d'un candidat. Ils verront leur mise doublée en cas de réussite. Bien peu de parieurs accepteront des mises de plus de 5000 PO.

JEU DE LA DAGUE DINGUE:

Ce jeu a été interdit dans la plupart des royaumes car il est trop dangereux. A Xur cependant, il est fréquent de rencontrer des personnes dans les rues ou dans les tavernes qui proposent d'y jouer.

Description:

Six dagues identiques d'aspect sont posées en évidence sur une table. Cinq d'entre elles sont truquées, leurs lames par un jeu de ressorts se rétractent dans le manche en cas d'utilisation. La sixième par contre est bien réelle. Elle est enduite d'un poison mortel (Insinuatif type D).

Règle:

La partie se joue à 2, 3, 4, 5 ou 6 personnes. Chaque participant prend à tour de rôle une dague parmi les six et se poignarde la base du cou avec. Si c'est une dague truquée, il subit juste 1 Point de Dégât avant que la lame ne se rétracte, si c'est la véritable dague, il trouve instantanément la mort.

Il existe deux variantes à ce jeu aussi cruel que lucratif:

- Entre chaque joueur, la dague tirée au tour précédent est reposée sur la table et mélangée aux autres. (Chaque joueur a donc une chance sur 6 de périr à chaque fois qu'il se frappe).
- La deuxième variante est surtout utilisée quand il y a beaucoup de participants, ou quand on n'a que peu de temps à consacrer à la partie. Chaque joueur prend une dague sur la table et quand tout le monde a son arme, l'assemblée se poignarde simultanément. Quand il y a 6 participants, il y en a forcément un qui trouve la mort.

Mises et gains:

Tous les participants posent sur la table une somme d'argent fixée à l'avance par les joueurs. A tout moment, chacun peut décider d'interrompre la partie, mais il abandonne alors sa mise sur la table. Si quelqu'un de courageux veut le remplacer, il lui suffit de remiser et de prendre la place du sortant à la table. Le gagnant est le dernier qui continue à jouer, les adversaires ayant trouvé la mort ou s'étant désistés. Il empoche alors la totalité de l'argent qui se trouve sur la table.

LE BRAS DE FER:

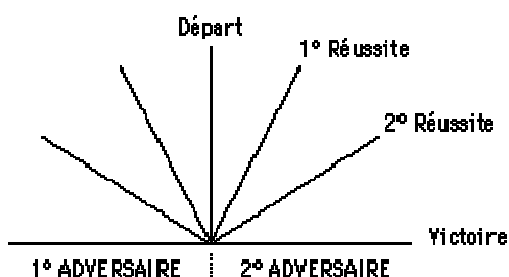
Ce jeu est principalement pratiqué dans les tavernes et les coulisses des arènes de combats. Il intéresse essentiellement les colosses qui s'affrontent à longueur de journée pour gagner leur vie.

Description:

Cette épreuve de force se déroule sur une table. Les adversaires s'empoignent mutuellement la main en posant le coude sur la table, et tentent d'entraîner l'avant bras de l'adversaire jusqu'à ce qu'il touche la table. La main inactive doit rester à plat, en évidence sur la table.

Règle:

La partie se joue à 2 personnes. Pour gagner, le participant doit accumuler 3 réussites consécutives en partant de la position de départ. Il progresse degrés par degrés vers la victoire. En cas d'échec, il régresse d'un degré...



Modificateurs de Force:

16 --> -30%	18 ₆₇ --> + 67%
17 --> -20%	19 ----> +120%
18 --> +00%	20 ----> +140%

Réussite: Les 2 adversaires comparent leur: Modificateur de Force + 1 D100

Note: Un opposant droitier qui choisirait délibérément d'utiliser son bras gauche subirait un malus de 20% à tentative de réussite.

Il existe deux variantes plus dangereuses à ce jeu: Il arrive que sur la table, à l'endroit que doit toucher la main du vaincu se trouve soit un scorpion venimeux, soit des clous rouillés enduits de poison (Insinuatif type D).

Mises et gains:

Les participants posent sur la table une somme d'argent identique. Celle-ci peut varier en fonction du degrés de danger du bras de fer. En général, les enjeux s'échelonnent de 50 PO à 5000 PO.

JEU DU FER A CHEVAL:

Ce jeu est sans doute celui qui est le plus pratiqué dans les rues de Xur. Utilisé pour départager deux personnes en conflit ou pour se faire valoir, il tire sa popularité du fait qu'il n'est pas dangereux et qu'il est facile à mettre en œuvre.

Description:

A 20 mètres d'un mur (généralement le mur d'une maison ou d'une taverne), les joueurs tracent une ligne depuis laquelle ils devront lancer un fer à cheval le plus près du mur sans pour autant le toucher.

Règle:

La partie se joue généralement à 2 personnes. Chaque participant prend à tour de rôle un fer à cheval et le lance en direction du mur. On compare ensuite celui qui a été le plus précis. Chaque partie se déroule en trois manches à l'issue desquelles un vainqueur est désigné.

Chaque joueur tente une épreuve de 4 D6 sous Dextérité. Si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à la Dextérité, le fer à cheval touche le mur et le joueur perd la manche. Si au contraire le chiffre obtenu est inférieur à la Dextérité, on calcule à quelle distance du mur le fer a été lancé:

Distance en Mètres = Résultat des 4 D6 / Dextérité du Participant

Selon la nature du sol où se déroule le jeu, les connaisseurs utiliseront diverses techniques de lancer (lancer court, lancer long, technique du rebond, lancer plombé etc.)

Mises et gains: Les joueurs décident à l'avance du montant du pari. Il peut être financier ou il peut s'agir de forcer le perdant à effectuer n'importe quelle action (excuses publiques, petit service, repas gratuit dans la meilleure auberge etc.). Celui qui abandonne la partie avant la fin des trois manches est déclaré perdant et doit exécuter les termes du pari.

JEU DES PALETS MIROBOLANTS:

Ce jeu est très prisé des femmes et des enfants. Il n'en reste pas moins accessible à tous, mais il faut avoir une bourse largement garnie pour y jouer car le prix des palets est considéré comme prohibitif, même à Xur...

Description:

Une cage de verre entoure une planche d'ébène horizontale sur laquelle sont disposés des centaines de petits palets d'ivoire. Sur ces palets sont posés divers objets. Les joueurs peuvent acheter des palets au tenancier du jeu, un hobbit ventripotent et très sale. Ils doivent ensuite les lancer contre le mur en fer qui se trouve à l'extrémité de la planche. Un gnome sourd muet fait effectuer des mouvements de va-et-vient à une planchette de bois, de manière à pousser les palets lancés contre ceux qui portent les objets à gagner. Le mouvement général tend à pousser l'ensemble des palets vers l'extrémité pentue de la planche d'ébène. Les éventuels palets qui tombent peuvent parfois entraîner les objets dans leur chute.

Règle:

Les palets sont vendus à l'unité ou par lot. Dans tous les cas, le hobbit responsable de ce jeu n'acceptera jamais de vendre plus de 30 palets par partie.

1 palet: 2000 PO 5 palets: 9000 PO 2 palets: 3500 PO

10 palets: 16 000 PO 20 palets: 30 000 PO 30 palets: 45 000 PO

Le joueur lance les palets qu'il a achetés, tout ce qu'il arrivera à faire tomber de la planche lui appartiendra. Il y a des chances pour qu'à chaque partie, il tombe des palets supplémentaires par la pente de la planche. Certains pourront même entraîner les objets tant convoités.

$\% \text{ succès} = \text{Nb de palets lancés} + \text{Dext PJ} \times \% \text{ de chute (1 D20 palets)} = \% \text{ succès} \times 2$

Exemple: Niprr Doigt de fée (17 en Dextérité). Il achète 20 palets pour 30 000 PO. Son pourcentage de réussite est de 37% et son pourcentage de récupérer des palets est de 74%.

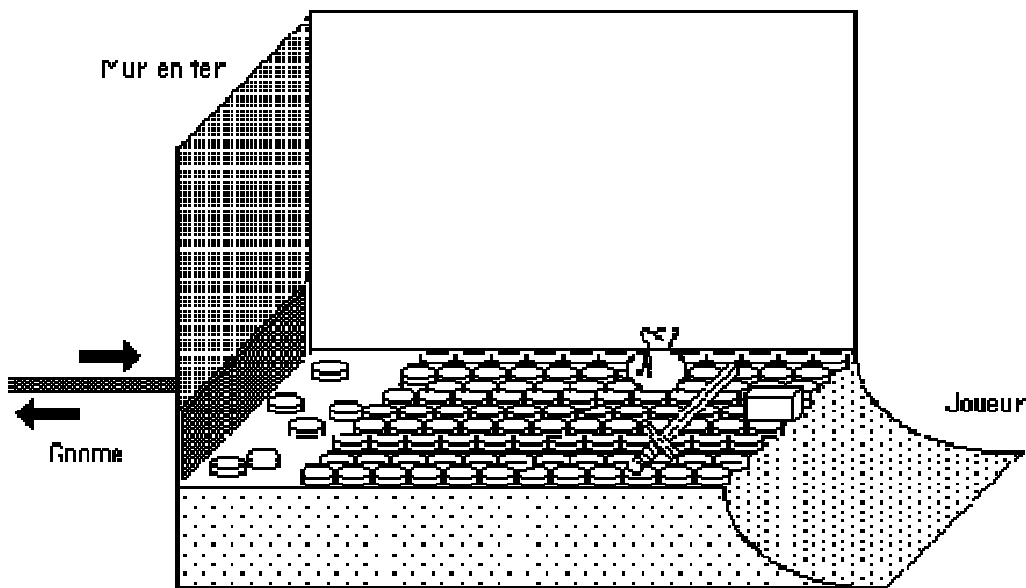


Table des gains aux Palets Mirobolants (1 D100)

Effectuer quelques tirages d'avance pour décrire aux PJ ce qui est sur le point de tomber.

01-15: Potion magique (Table III.A)

16-20: Bâtonnet Merveilleux (18 charges)

21-25: Arme magique (Table III.H)

26-30: Epée Magique (Table III.G)

31-35: Objet Magique (Table III.E.1)

36-45: Objet Magique (Table III.E.2)

46-55: Objet Magique (Table III.E.3)

56-65: Anneau Magique (Table III.C)

66-75: Objet devenu non Magique (Valeur 1 D6 x 1 D1000 PO)

76-85: Sac de gemmes (valeur 1 D20 x 1 D1000 PO)

86-90: Bon pour un cheval (valeur à Xur: 2500 PO)

91-95: Bon pour 5 repas gratuits dans une auberge (valeur: 600 PO)

96-00: Acte de propriété d'une maison à Xur (valeur 100 000 PO)

COURSES D'ATHLETISME / HIPPODROME – CYNODROME:

1) ATHLETISME:

Cette épreuve sportive est réservée aux humanoïdes. Elle est interdite aux personnes qui courent à l'aide de pouvoirs ou d'objets magiques. Un garde est chargé de contrôler la régularité des concurrents à l'aide d'un bâtonnet de détection de la magie à charges illimitées.

Description: La compétition se déroule sur le stade de Xur. Celui-ci sert aussi d'hippodrome et de cynodrome, en fonction des heures de la journée. En raison de ce partage, il n'est possible d'organiser que 4 courses par jour.

2) HIPPODROME – CYNODROME :

Description: L'hippodrome - cynodrome propose des courses de 5 à 10 chevaux ou chiens. La course des chevaux se déroule sur 3000 m ? 1000 m. pour celle des chiens.

Le maximum de la mise pour les chevaux est de 1000 PO, et 500 PO pour les chiens.

On y organise une course hippique et canine par jour, le lendemain, les chevaux et les chiens changent.

Règles: Chacun des coureurs a un couloir de course attribué. C'est celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée qui est déclaré vainqueur. A chaque round de course, on calcule le nombre de mètres parcourus à l'aide de la méthode suivante:

Distance parcourue en mètres: $\frac{\text{Force} + \text{Constitution} + \text{Dextérité}}{3} + 1 \text{ D20}$

Pour permettre d'évaluer la progression de chaque coureur, la distance parcourue est reportée sur la Grille de Course représentant le terrain. A la fin de la course, si plusieurs candidats franchissent la ligne d'arrivée dans le même round, on considère que celui qui a effectué le plus de distance est celui qui a franchi la ligne le premier.

Note: Lors du départ, un lancer d'initiative (1 D10 + ajust dext) permet de savoir qui commence à lancer les dés. Une initiative supérieure à 10 est considérée comme un faux départ.

Mises et gains:

Tous les participants doivent payer un droit d'inscription à la course de 100 PO (pour eux même ou leurs animaux). Le vainqueur de cette épreuve gagne généralement 1000 PO et une Potion de Rapidité. Il n'y a aucun lot pour les autres participants.

1^{er} homme, cheval ou chien donné : 2x mise

1^{er} et 2^{ème} hommes, chevaux ou chiens donnés : 3 x mise

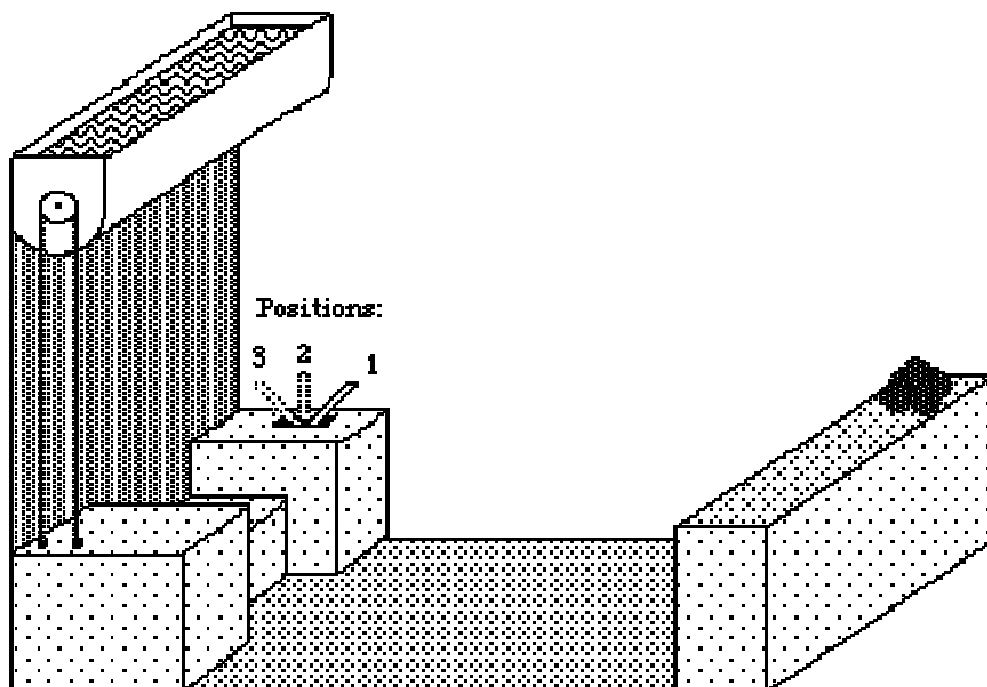
1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} hommes, chevaux ou chiens donnés : 4 x mise

Les spectateurs ont bien sur le droit de parier sur la victoire ou la défaite d'un coureur. Ils verront leur mise doublée en cas de réussite. Bien peu de parieurs accepteront des mises de plus de 5000 PO.

LE STAND DU DESEPOIR:

Ce jeu barbare est fort bien connu dans les rues de Xur. Il est souvent utilisé par les personnes qui ont tout perdu et qui veulent se refaire financièrement. On raconte qu'il existe 5 stands similaires à celui-ci dans les bas quartiers de la ville.

Description: Il s'agit d'un petit abri en bois devant lequel se trouve un comptoir. Sous le toit de l'abri est installée une grosse cuve contenant de l'acide. Cette dernière surplombe un siège taillé dans la pierre sur lequel est enchaîné un courageux volontaire. Un levier à trois positions commande un mécanisme qui permet de renverser le contenu de la cuve sur le siège, donc sur le volontaire. Le but du jeu est d'actionner le levier à l'aide de boules en pierre qu'on lance depuis le comptoir.



Règle:

Il existe deux variantes à ce jeu, selon le coté du comptoir où l'on se trouve:

- Pour la partie, on peut acheter 3 à 5 grosses pierres rondes vendues chacune 1000 PO par le gérant du stand. A chaque fois qu'une boule touche le levier, celui-ci change de position. Il passe successivement de la 1° position (position normale) à la 2° position (position intermédiaire) pour finir à la 3° position (position de versement) où il actionne la cuve. Pour toucher le levier, il faut réussir une épreuve de 5 D6 sous la Dextérité. Si le résultat de l'épreuve est supérieur à 20, non seulement le joueur rate le levier, mais en plus il touche le volontaire assis à côté (1 D4 points de dégâts).

- On peut aussi se proposer comme volontaire pour s'asseoir sur le siège en pierre. On doit alors tenir assis face à 3 clients différents avant de toucher la prime versée par le gérant du stand. Le danger réside dans le fait que la cuve qui se renverse est remplie d'acide (Effets de l'acide: 3 D10 points de dégâts, Charisme: -1 D4, Beauté: -1 D6).

Lorsque l'on a commencé une partie en tant que volontaire, on ne peut pas l'interrompre (c'est pour éviter cela que les participants sont enchaînés). Toutefois, entre chaque partie et avant d'avoir fini les 3 parties imposées, on peut déclarer à haute voix que l'on abandonne, renonçant ainsi à la prime, sous les sifflets des spectateurs déçus.

Mises et gains:

Si on participe au jeu en lançant les boules sur le levier, et que l'on parvient à renverser la cuve, on gagne 5000 PO et toutes les possessions du volontaire malchanceux qui était assis sous la cuve.

Si c'est en tant que volontaire que l'on s'inscrit, on gagne 2500 PO si aucun des clients n'a réussi à renverser la cuve. Si au contraire, le mécanisme de la cuve a été déclenché et que l'on a la chance d'être toujours vivant, on empoche 5000 PO.

LUTTE DANS UNE CUVE EN FER CHAUFFÉE:

Cette lutte oppose deux participants. Chaque personne désirant participer au combat verse la somme de 500 PO.

Le combat se déroule dans une petite arène en fer chauffée comme un chaudron. Il existe au moins une demi-douzaine de ces grandes cuves, disséminées un peu partout en ville.

Les deux lutteurs sentent réellement la nécessité de mettre rapidement un terme au combat, car la chaleur progressive du métal provoque rapidement des dégâts (voir sort " Métal Brûlant "). Le vainqueur reçoit 750 PO, le restant de la somme versée allant directement dans la poche du tenancier de la cuve. Ce jeu peu lucratif peut permettre de régler facilement ses comptes en toute légalité dans Xur.

JEU DES 3 GOBS:

Ce jeu se rencontre à tous les coins de rues de Xur. Installés sommairement sur des petits coffres, se trouvent 3 gobelets retournés. Les instigateurs du jeu proposent des parties dont la mise peut progresser de 10 à 100 PO. Le joueur doit parvenir à découvrir la pièce d'or cachée initialement sous l'un des gobelets, avant qu'il ne les mélange avec une dextérité hors du commun. On raconte même parfois que le meneur du jeu fait prestement passer la pièce d'un gobelet à l'autre. Attention, si la mise est progressive, la " dextérité " du meneur l'est aussi.

Mise de 10 PO: -----Epreuve sous Int -----Gain si trouvé : 20 PO

Mise de 20 PO: -----Epreuve sous Int (Malus de 2)----- Gain si trouvé : 40 PO

Mise de 30 PO: -----Epreuve sous Int (Malus de 3)----- Gain si trouvé : 60 PO

Mise de 40 PO: -----Epreuve sous Int (Malus de 4)----- Gain si trouvé : 100 PO

Mise de 100 PO: -----Epreuve sous Int (Malus de 6)----- Gain si trouvé : 500 PO

JEUX DE CARTES:

1) La Bataille classique: On divise le paquet de carte en 2 moitiés égales. Chaque adversaire en prend une et tire une carte. Celui des 2 qui a la plus forte remporte les 2 cartes. Ainsi de suite jusqu'à épuisement d'un des 2 paquets.

2) La Bataille rapide: Ce sont les mêmes règles que la bataille classique, si ce n'est que le jeu est arrêté avant l'épuisement d'un des deux paquets. Un énorme sablier géant permet de jouer 10 rounds avant que le jeu ne s'arrête.

3) La Bataille à l'initiative: Les deux adversaires tirent chacun 5 cartes dans un paquet et les exposent sur la table. Ils tirent ensuite au sort lequel d'entre eux à l'initiative de la prise. Celui qui doit commencer choisit de prendre une des cartes de l'adversaire avec une des siennes. L'autre joue à son tour et ainsi de suite. Le gagnant est celui des deux qui a pris le plus de cartes.

4) Poker: 4 joueurs s'affrontent dans une partie de cartes acharnée. Les mises sont importantes et les tricheurs sont légions.

A la 1^o donne, il y a 25% de chances chacun d'avoir une bonne main.

A la 2^o donne, il y a à nouveau 25% de chance d'avoir une bonne main.

Ajustements pour Tricheurs: Débutants (+10%), Occasionnels (+20%), Professionnels (+35%)

Si plusieurs candidats ont une bonne main, il faudra déterminer laquelle des 2 est la plus forte.

Il y a 30% de chances de repérer un tricheur occasionnel en action alors qu'il n'y a que 15% de chance de repérer un tricheur professionnel en train d'exercer son art. A Xur, tricher est un délit puni de la roulette de la mort.



JEUX DE DES:

1) Le 421 Antique: On lance 3 D6, 3 fois de suite on peut choisir de relancer tout ou une partie du résultat en vue d'obtenir 421 avec les dés. Aucune autre règle que celle-ci ne s'applique.

2) Le 7: Jeu très connu dans toutes les régions, il est étrangement peu pratiqué à Xur. On lance 2 D6 et il faut faire 7 en additionnant les points. Les adversaires essaient chacun leur tour, s'ils le font ensemble dans le même tour, ils sont à égalité et recommencent pour se départager.

3) La Bataille: On lance 3 D6 on additionne les points et on doit faire le plus possible. La partie se joue généralement en 3 manches.

Note: Il existe une variante de ce jeu où il faut faire le moins possible. Elle est pratiquée avec 2 D20.

Certains joueurs professionnels sont passés maître dans l'art de lancer les dés de façon à ce qu'ils ne fassent que des petits chiffres. Ce lancer habile se traduit par le fait qu'alors que leur adversaire lance 2 D20, ils lancent, eux, 1 D20 et 1 D10.

4) Le Yam Sec: On lance 5 D6 une seule fois et le gagnant est celui qui arrive à former la combinaison la plus forte. Voici, classées dans l'ordre croissant,

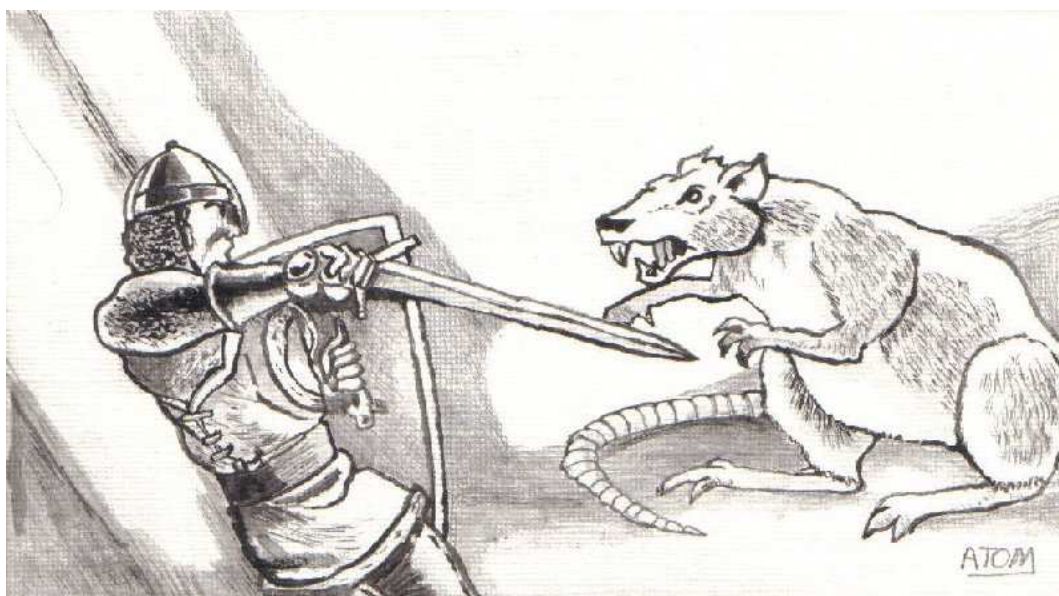


les combinaisons acceptées: 1 Paire (1 à 6), 1 Brelan (1 à 6), 2 Paires (1 à 6), 1 Full, 1 Carré (1 à 6), 1 Quinte (1 à 6).

5) Le Fatalis: Ce jeu se joue tout seul ou à plusieurs, face à un adversaire qui centralise les mises et paye les gains. Chaque joueur doit lancer 1 D6 quatre fois de suite, choisissant à chaque fois s'il additionne ou soustrait le montant de son dé au total général. Le but du jeu est d'arriver à un total qui procure un gain maximal selon la table des mises ci-dessous, sans toutefois perdre sa mise avec un total pair ou subir une perte supérieure à sa mise.

CHIFFRE	GAIN OU PERTE	CHIFFRE	GAIN OU PERTE	CHIFFRE	GAIN OU PERTE
1	gain de 10x la mise	9	gain 3x la mise	17	perte 5x la mise
2	perte de la mise	10	perte de la mise	18	perte de la mise
3	perte de 10x la mise	11	perte 3x la mise	19	gain 5x la mise
4	perte de la mise	12	perte de la mise	20	perte de la mise
5	gain 5x la mise	13	perte 3x la mise	21	perte de 10x la mise
6	perte de la mise	14	perte de la mise	22	perte de la mise
7	perte 5x la mise	15	gain 3x la mise	23	gain de 10x la mise
8	perte de la mise	16	perte de la mise	24	perte de la mise

COMBATS DE COQS ET DE RATS GEANTS:



Aux quatre coins de la ville s'organisent des combats de coqs et de rats géants. Des arènes en bottes de paille s'improvisent en quelques minutes, dès que l'organisateur a son compte de participants. Les paris ne peuvent excéder 500 Po par combat. Ils peuvent être pris par les propriétaires des animaux, l'organisateur du combat ou les badauds. La plupart du temps, le rapport est de 2 contre un, mais il arrive que des animaux ayant une réputation fassent monter les cotes jusqu'à 10 contre 1. En général, l'issue de la lutte est la mort d'un des combattants. L'animal gagnant reste en général dans l'arène pour combattre le prochain adversaire. Les renseignements sur les combattants sont très difficiles à obtenir, car peu nombreux sont ceux qui survivent assez longtemps pour se créer une réputation.

Caractéristiques des Coqs : ThAC0 : 21 à 19 PV : 1 à 6 CA : 10 à 8 (Selon l'expérience de l'animal)

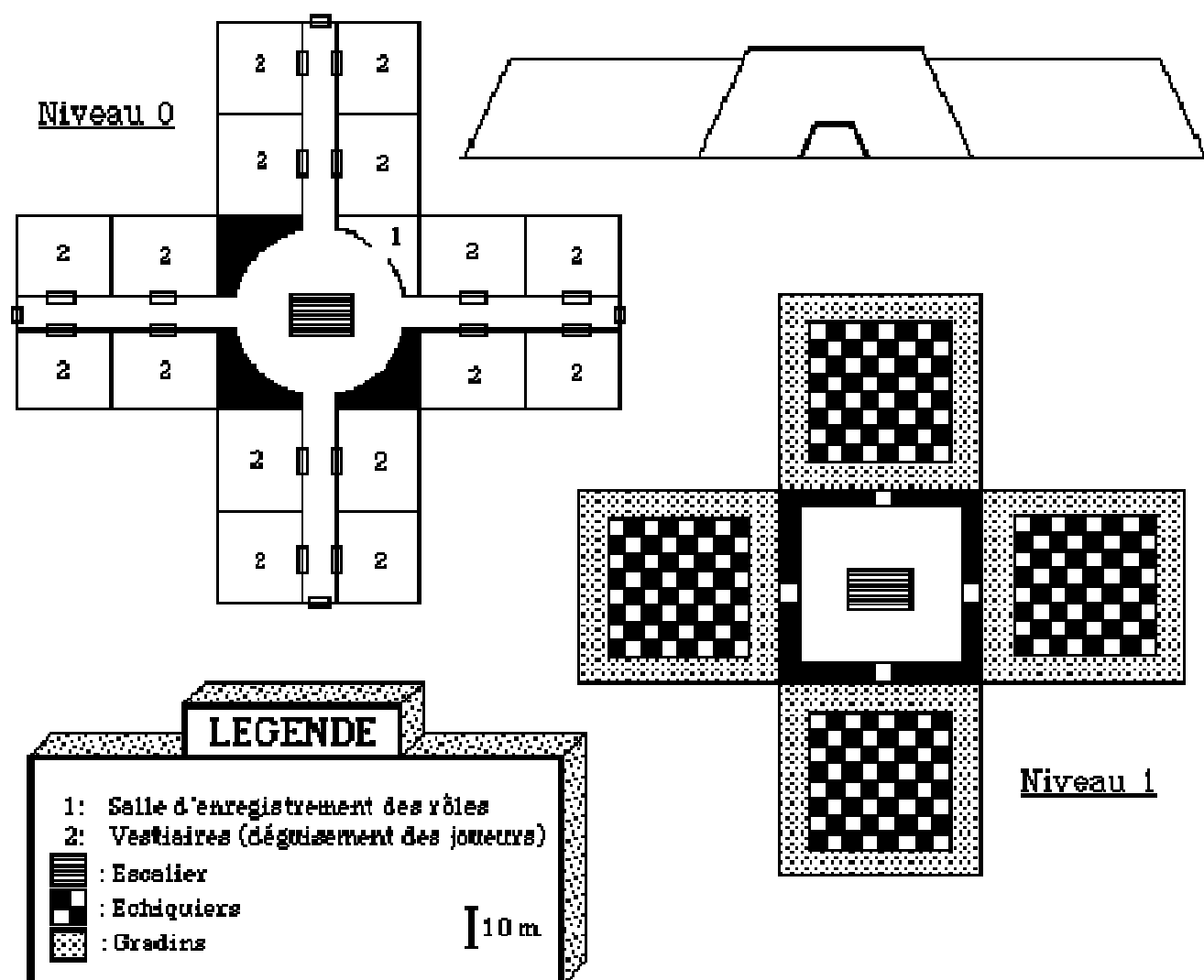
Dégâts : 1 à 1 D6 (ils sont souvent équipés d'ergots d'acier ou de rasoirs)

Caractéristiques des Rats Géants : ThAC0 : 20 à 18 PV : 4 à 8 CA : 7 à 5 (Selon l'expérience de l'animal)
Dégâts : 1 à 1 D8 (ils sont souvent équipés d'ergots d'acier ou de rasoirs)

LA MAISON DES AFFRONTEMENTS:

Description: Ce gigantesque bâtiment possède 4 entrées. A leur arrivée, les joueurs sont accueillis par un vieil homme entièrement habillé de cuir. Celui-ci proposera plusieurs types d'affrontements. Il existe 4 échiquiers géants à l'échelle humaine entourés de gradins. Deux participants s'affrontent dans une partie d'échecs et toute l'originalité de la rencontre vient du fait que les pièces du jeu sont remplacées par des êtres humains ou des monstres.

Règle: Les règles sont celles du jeu d'Échecs, mais elles comportent plusieurs variantes:



Type I:

Les joueurs prennent place dans les loges qui surplombent l'échiquier et affrontent (individuellement ou en commun) un autre joueur d'échecs. Ils transmettent des ordres pour que les pièces vivantes bougent. S'ils gagnent la partie, ils reçoivent la somme de 2000 PO par Niveau.

Type II:

Les joueurs, arrêtés par le service d'ordre, sont envoyés dans cette salle pour faire office de pièces (Ils peuvent aussi y aller volontairement, par goût du risque). Deux PNJ s'affrontent depuis les loges dans la partie d'échecs et les PJ reçoivent l'ordre de bouger. En cas de prise de la pièce qu'ils représentent, ils sont instantanément mis à mort à l'aide de fléchettes empoisonnées. Si les PJ ont été envoyés par le

service d'ordre: leur survie lors de la partie signifiera un acquittement. Si au contraire les joueurs étaient volontaires et qu'ils survivent à la partie, leur récompense sera de 10 000 PO et de 500 Xp par Niveau/Dé de vie de chaque adversaire tué.

Type III:

Les PJ prennent la place de pièces sur l'échiquier et lorsqu'il y a une prise, les deux pièces se placent sur la case désirée et combattent afin de savoir qui est tué. Cela laisse une chance aux PJ et procure à la partie de curieux rebondissements. En effet, entre la décision de prendre une pièce et son accomplissement, il y a la risque que la pièce envoyée perde le combat, sans prendre la pièce. Cependant, en fonction du type de pièce jouée, il y aura des ajustements.

Type de pièces	Ajustement au combat	Notes:
PION	-1 au toucher	-Le ROI peut combattre, mais s'il est en passe de perdre, le combat s'arrête.
FOU	+1 au toucher	-La pièce qui attaque possède toujours l'initiative du combat au 1° round
CAVALIER	+1 au toucher	-Toutes les classes de PJ peuvent jouer le rôle d'une pièce (cf. Table).
TOUR	+2 au toucher	-Aucun sort magique ne sera autorisé en combat (sous peine de mort).
REINE	+5 au toucher	-Les objets magiques sont tous acceptés.

Tableaux de répartition des rôles pour une partie de type II:

- PION 50% -6% par niveau du PJ participant (minimum de 1%)
- TOUR 13% +1% par niveau du PJ participant (maximum de 21%)
- CAVALIER 13% +2% par niveau du PJ participant (maximum de 31%)
- FOU 13% +2% par niveau du PJ participant (maximum de 31%)
- REINE 6% +1% par niveau du PJ participant (maximum de 15%)
- ROI 5%

NIV	PION	TOUR	FOU	CAVALIER	REINE	ROI
1	44%	14%	15%	15%	7%	5%
2	38%	15%	17%	17%	8%	5%
3	32%	16%	19%	19%	9%	5%
4	26%	17%	21%	21%	10%	5%
5	20%	18%	23%	23%	11%	5%
6	14%	19%	25%	25%	12%	5%
7	8%	20%	27%	27%	13%	5%
8	2%	21%	29%	29%	14%	5%
9	1%	21%	29%	29%	15%	5%
10	1%	21%	29%	29%	15%	5%
11	1%	21%	29%	29%	15%	5%

12	1%	21%	29%	29%	15%	5%
13	1%	21%	29%	29%	15%	5%
14	1%	21%	29%	29%	15%	5%
15	1%	21%	29%	29%	15%	5%

Mises et Gains:

Les paris peuvent porter sur autant d'éléments que l'imagination des parieurs le permet :

- Victoire des blancs ou des noirs (2 contre 1), Survie d'une pièce précise (sauf le roi)
- Victoire d'une pièce sur une autre (partie type III)
- Ouverture utilisée, pièce bougée au prochain coup etc... (De 2 contre 1 à 100 contre 1)

Pari sur une pièce du jeu:

Pièce	Rapport
PION	10 contre 1
TOUR	3 contre 1
FOU	4 contre 1
CAVALIER	4 contre 1
REINE	2 contre 1
ROI	Hors Cote

LA ROULETTE DE LA MORT:

La Roulette de la Mort est Le Jeu Mortel de Xur. Il contribue incontestablement à la réputation de la ville. C'est en cas d'extrême limite que les aventuriers devront s'y rendre (ou peut-être poussés par l'appât du gain...). Il s'agit, et de loin, le jeu le plus atroce jamais conçu par l'homme. Il faut être fou pour rentrer dans la Roulette. Fou, désespéré ou inconscient... Ou revenu de tout.

Description :

Ce bâtiment de forme circulaire est situé en plein centre de Xur. C'est de là que partent en rayons les principales artères de la ville. La Roulette de la Mort se présente sous la forme d'un édifice en métal, divisé en 12 cases, sortes de loges individuelles de superficie égale, entourées d'une large piste inclinée. Le bâtiment est ceint de vastes gradins qui forment une arène dans laquelle de nombreux spectateurs peuvent bénéficier du spectacle. Ils peuvent accueillir près de 10 000 personnes et il n'est pas rare que la Roulette refuse des spectateurs par manque de place...

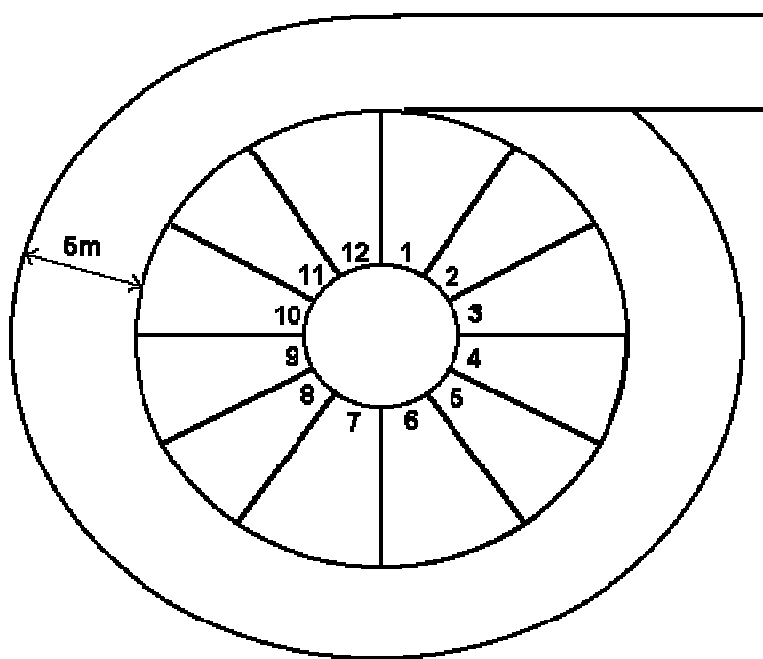
Au niveau du sol, contre les loges, des gradins privés (500 PO la place) permettent aux spectateurs fortunés de regarder le spectacle de très près, puisque les parois des cases de la Roulette leur faisant face sont transparentes, en Cristairain.

Règle du jeu :

Les joueurs de la Roulette se divisent en deux catégories bien distinctes: ceux qui misent, comme à la roulette, et ceux qui représentent les numéros. Aucune habileté, aucun calcul, aucune force ne sont requis, ni d'un côté ni de l'autre. Il suffit simplement de participer. Là, seul le hasard, la chance et la mort guident les destinées. Tout cela pourrait être assimilé à l'un de ces nombreux jeux de hasard et de probabilités passablement innocents si douze joueurs ne prenaient place dans ces loges immobiles, fixées à l'axe central, et si la boule lancée dans la roulette ne pesait pas près de deux tonnes.

Evidemment, suprême raffinement, le diamètre de la sphère de pierre est soigneusement calculé pour lui permettre de pénétrer dans n'importe quelle loge et d'y broyer à coup sûr son occupant...

A la grande joie des spectateurs, ou à leur grand dam, selon les paris engagés, que le raz de marée de sang et de chair pressurée qui ruissèle sur les parois translucides de loges ne cesse de ravir ou de consoler. Au-delà des sommes mises en jeu, on vient surtout voir des hommes mourir, ou des hommes risquer leur peau dans l'espoir insensé de repartir avec une véritable fortune. Mais le sadisme du Cylindre ne s'arrête pas là: Chaque boule enchâssée dans une loge en bloque fatalement l'accès, réduisant naturellement à chaque tour le nombre de loges disponibles, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une...



Fiche technique :

Une boule de pierre de 5m. de diamètre est lancée du haut d'une plateforme par un Géant des Collines, et glisse par une rampe pour aboutir sur une piste en lattes de bois inclinée et concentrique qui conduit à la roulette. Elle roule dans un fracas abominable. Plus elle perd de la vitesse, plus elle frôle les cases, et enfin elle vient se loger dans un des douze boxes, écrasant l'occupant de la case qui est instantanément réduit en une bouillie sanglante pour la plus grande joie des spectateurs.

Note: Il arrive parfois, lors de grands événements que certaines parties permettent de lancer simultanément 2 voir 3 boules. Augmentant du même coup le danger et le stress de tous.

Le jeu se poursuit tant que la totalité des survivants occupant les boxes ne s'accordent pas pour mettre fin à la partie (en général pas avant le 6^{ème} tour). A chaque lancer de boule, le gain augmente en même temps que les risques, puisqu'elle ne peut retomber dans une case déjà occupée par une boule précédente. L'abandon en cours de partie est autorisé, mais très mal vu, et les joueurs perdent alors toute chance de célébrité, ils sortent sous les huées de la foule, mais vivants. Seul le renoncement collectif des survivants permet une répartition des gains. Sans unanimité, le jeu se poursuit jusqu'à son terme, c'est-à-dire jusqu'à l'écrasement des onze joueurs. L'unique survivant empoche une somme faramineuse de pièces d'or.

Lorsqu'un des participants survit jusqu'au 11^{ème} tour, le dernier, il est gratifié du titre de Grade 11, ultime honneur de Xur, et se voit octroyer une place de choix dans l'organisation de la ville. Si la partie se termine plus tôt, on peut se voir honorer du titre de Grade 10 ou 9 (on peut alors choisir la nationalité de Xurien à vie), mais ces positions ne valent pas celle de Grade 11.

Mises et Gains:

Les spectateurs, joueurs de l'extérieur, misent évidemment sur les différentes combinaisons selon des modes de paris simples ou combinés. Ils peuvent jouer au coup par coup, sur chaque tour, ou bien de façon plus élaborée, en prévoyant toute une succession de numéros, dans l'ordre, ou bien encore en essayant de deviner quelle sera le numéro du gagnant.

Avant le début de la séance, tout spectateur a le droit de parier en se présentant à l'une des huit tables de jeu de l'entrée du bâtiment. Ensuite, en cours de jeu, des récolteurs de paris itinérants, équipés d'une hotte écritoire (qui reproduit la table de jeu) parcourent les gradins afin de récolter les mises de cours de jeu.

Les spectateurs ont intérêt à ce que la partie aille jusqu'à son terme car toute interruption pour quelque raison que ce soit entraîne la perte de leurs mises sur les tirages non réalisés.

Table de Jeu:

Manque (1 à 6)	Colonne (1, 4, 7, 10)	Colonne (2, 5, 8, 11)	Colonne (3, 6, 9, 12)	Impair
Ligne (1, 2, 3)	1	2	3	
Ligne (4, 5, 6)	4	5	6	Numéro
Ligne (7, 8, 9)	7	8	9	Unique
Ligne (10, 11, 12)	10	11	12	
Passe (7 à 12)	2 Numéros	2 Lignes ou 2 Colonnes	Suite de 2 à 4 numéros	Pair

Rapports des mises gagnantes:

Paris	Chances	Gains
Manque, Passe	1/2	Mise x1
Pair, Impair	1/2	Mise x1
2 lignes	1/2	Mise x1
2 colonnes	2/3	Mise x2
Colonne	1/3	Mise x3
Ligne	1/4	Mise x4
2 numéros	1/6	Mise x6
Numéro	1/12	Mise x12
Suite 2 Numéros	1/12 x 1/11	Mise x132
Suite 3 Numéros	1/12 x 1/11 x 1/10	Mise x1320
Suite 4 Numéros	1/11880	Mise x 11880

Note: Ce tableau indique les chances et les gains si les paris sont pris au début de la séance. Ensuite, le nombre de cases disponibles se réduisant, il faudra ajuster les chances et les gains en conséquence...

Gains pour les Participants à la Roulette de la Mort:

Tours	Gains / Tour	Gain Total	% Arrêt
1	5000	5000	0%
2	10000	15000	0%
3	15000	30000	0%
4	20000	50000	0%
5	25000	75000	10%
6	30000	105000	30%
7	35000	140000	35%
8	40000	180000	50%
9	45000	225000	55%
10	50000	275000	80%
11	55000	330000	100%

PNJ de la Roulette de la Mort (tirer au sort ou choisir avant la partie) :

- 2 PNJ qui veulent régler leurs comptes (un voleur et un magicien).
- Un Assassin ou un voleur qui veut continuer jusqu'à la mort d'un magicien.
- Un demi-orc qui a uriné contre le mur de la maison du Bourgmestre.
- Le gérant d'un stand de jeu.
- Anuis, un hobbit trouillard qui se pisse dessus.
- Un gnome voleur ayant parié qu'il s'enfuirait de la roulette en moins de 5mn.
- Une voleuse acharnée désirant obtenir le titre de Grade 11.
- Un Mind Flyer qui use et abuse des explosions PSI.
- Un squelette qui agite seulement les bras (il dépend d'un clerc LM)
- La statue d'un homme pétrifié qui cherche à retrouver son apparence.
- Un nain trouillard qui se protège avec son bouclier au dessus de sa tête.
- Un Ninja, Kili Mand Jaro, volontaire car il sait esquiver les boules, mais révolté car il n'avait pas prévu d'être enchaîné.
- Un homme saoul qui chante à tue tête des chansons paillardes.
- Un homme qui crie Olé ! à chaque passage de la boule.
- Un paladin débauché, les yeux vagues.
- Un moine Pong Lio en méditation, qui tente de réguler ses fréquences cardiaques
- Un Ours métamorphosé qui crée un retard avant le départ, car en raison de sa grosseur, il était impossible de l'enchaîner, le service d'ordre dut le raser. A chaque lancer de boule, l'ours très grand, laisse dépasser sa tête et la rentre juste avant que la boule ne passe.
- Gégé "A douze y a plus personne !", mais ne sait compter que jusqu'à 5, Colosse avec 3 en intelligence.
- Le frère de Gégé, plus malin, plus petit.
- Un grand échalas teigneux et vantard dans une armure de cuir trop petite.
- Un demi-orc qui ne cesse de marmonner "c'est mieux que rien" quand la boule est tombée
- Le Paladin Cirox du Foie en prière.
- Un homme à poil, arrêté dans le bordel, qui devient fou, réclame sa libération parce qu'il est sur-membré.
- Un jeune garçon des bas fonds qui veut gagner de l'argent pour sauver sa mère de la lèpre.

PLAN DE LA VILLE DE XUR: (vendu de 500 à 5000 PO selon les informations qu'il contient)

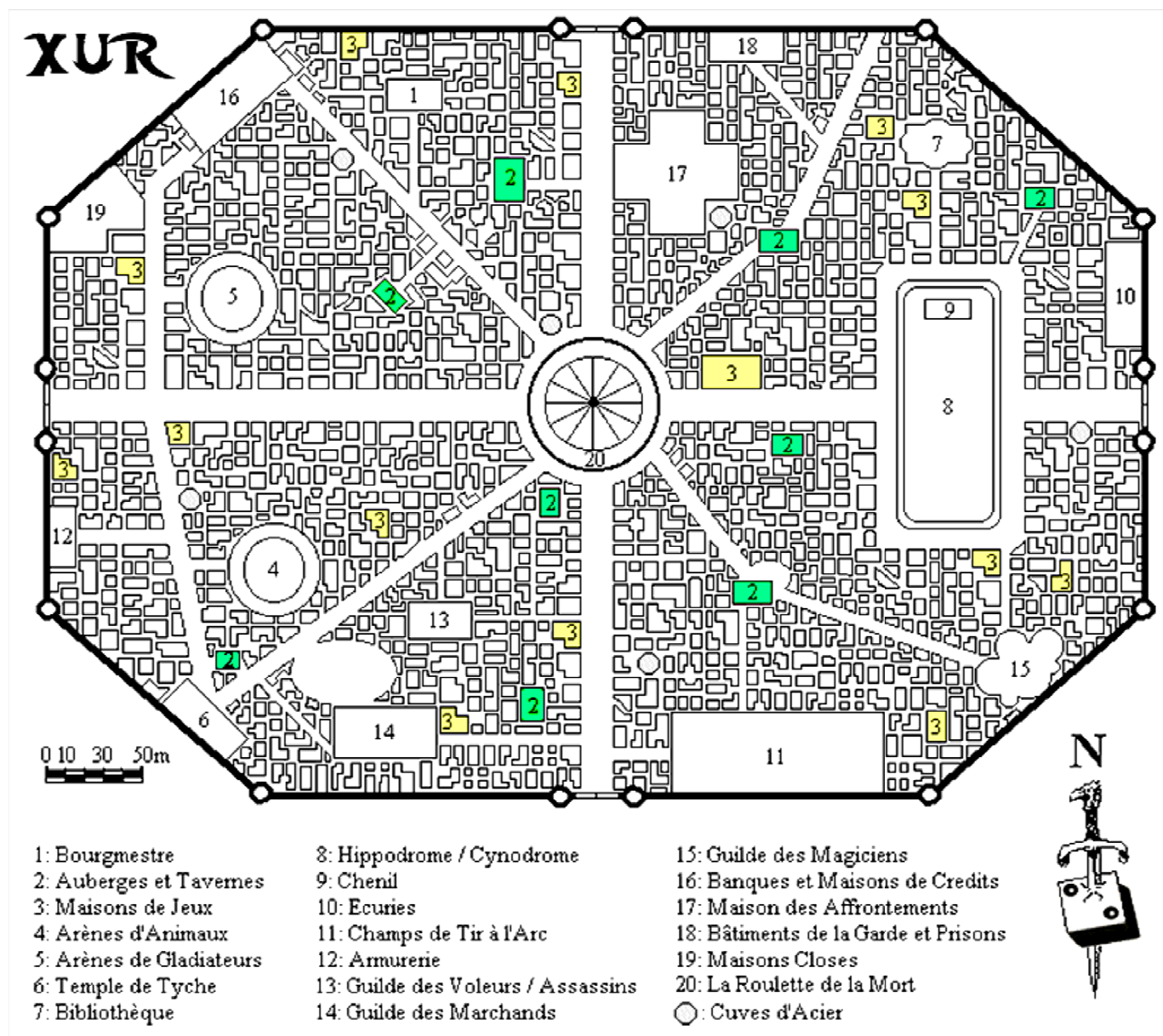


Illustration de couverture : Michael C.Hayes

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

