

Si les joueurs ont l'occasion de voir des Trolls ou des Orcs traverser en direction du campement, il se rendront compte qu'ils avancent très prudemment, tout en chantonnant comme un rituel la phrase suivante:

Bloc sur la droite, Un à gauche au centre, Un à gauche en diagonale.
--

Prendre les pierres dans l'ordre indiqué permet de franchir le gué sans encombre. Attention, au retour, il faut inverser le sens de la comptine...

Palissade et Tours de Garde (2): L'entrée de la vaste caverne où se trouve le campement est soigneusement gardée par deux tours en bois hautes de presque 4 mètres qui encadrent une palissade en bois haute de 3 mètres.

Une massive double porte est maintenue fermée (sauf lorsqu'une charrette arrive) par une lourde barre en fer. Chaque tour est occupée par un Troll et un Elfe Noir. Ils surveillent, avec une vigilance identique, l'intérieur et l'extérieur du camp.

2 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13
Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

2 ELFES NOIRS: Assassins 6° Niveau : Voir caractéristiques au point (6)

La Forge (3): Dans une hutte en pierre s'active en permanence un forgeron nain, Semser. C'est le meilleur de tout le Monde Souterrain et il travaille depuis plusieurs années à la fabrication d'armes et d'armures pour Orghuz.

Il est prisonnier lui aussi, mais il est traité avec beaucoup d'égards par ses gardiens. Il habite seul, dans la forge et il a des repas tout à fait convenables. Bien qu'il porte lui aussi un collier autour du cou, il est libre de se déplacer dans tout le camp, se permettant même d'insulter les Trolls au passage sans que ces derniers n'osent broncher.

Généralement, c'est Semser qui fabrique les colliers pour les esclaves. Il est aidé dans sa tâche par deux apprentis, tous nains et très costauds.

Armurerie (4): Cette hutte en pierre, est beaucoup plus grande et impressionnante que les autres. L'entrée est protégée par une porte métallique. A l'intérieur de ce bâtiment, se trouvent des centaines d'armes et d'armures, toutes forgées par les nains.

Dans cette armurerie, quatre Orcs sont en train d'astiquer soigneusement des lances. Un Troll, perché sur un escabeau est occupé à ranger une armure de Plates sur l'étagère la plus haute, il pousse de grognements de rage. Quand tout ce petit monde apercevra les intrus, ils n'auront qu'à se saisir d'une des nombreuses armes de la pièce et à attaquer avec une bestialité guerrière.

4 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19

TROLL: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13
Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

Note au DM: Il existe un passage secret derrière les râteliers d'armes. Ancien vestige datant de la gloire des sensitifs, un réseau de cavernes sinueuses et humides serpente sur plus de deux kilomètres et débouche, au milieu d'une végétation inextricable, jusqu'aux ruines d'une forteresse de Sensitifs.

Il n'est pas connu des serviteurs d'Orghuz, mais par contre, Semser le forgeron en soupçonne l'existence, bien qu'il ne l'ait jamais découvert...

Baraquements des Orcs (5): Ces trois bâtiments ont une allure très militaire, mais la crasse et la puanteur qui s'en dégage ne laisse aucun doute sur ses habitants: Chaque baraque est le logement de 10 Orcs. Ils sont en tout 30 à surveiller le camp (plus particulièrement les prisonniers).

En se faufilant dans l'entrée d'une des huttes, les narines sont assaillies par une puanteur reconnaissable entre toutes : celle des odeurs de cuisine des Orcs. Si un personnage risque un œil à travers la porte d'où proviennent ces odeurs, il pourra apercevoir un chaudron plein d'un liquide verdâtre cuisant à gros bouillon que remue un petit Orc vêtu d'un tablier. De temps à autre, il ramasse quelques morceaux de viande pourrie traînant sur le sol répugnant de saleté et les jette dans le chaudron. Ce soir, la soupe des prisonniers sera particulièrement goûteuse.

Note au DM: Utilisez les Orcs en les plaçant où bon vous semble dans le camp, le restant est au repos dans les baraquements, et sortira pour se battre si nécessaire, mais sans faire de zèle (1 D4 rounds).

Jeux Orcs :

les Orques entraîneront les joueurs dans une grande caverne qu'ils nomment dans leur dialecte les Dents de Stoma. A la lueur des torches qu'ils allument, les prisonniers apercevront une galerie dont la vue glace le sang. Du plafond pendent d'innombrables roches acérées comme autant de crocs meurtriers.

Les Orcs apportent ensuite d'énormes tambours qu'ils commencent à marteler. Ebranlées par le bruit, les longues stalactites effilées comme des poignards se détachent du plafond et viennent se planter dans le sol. Au loin dans la galerie, on peut voir un squelette cloué au sol par une pointe au travers de sa cage thoracique. Mais déjà un Orc donne l'ordre de courir et tous les malheureux candidats à la mort s'élancent en avant.

Le capitaine des Orcs viendra vers les prisonniers, mais il semble attendre quelqu'un dont le retard le met visiblement de fort méchante humeur. « *Maudit Khuzddam ! Il tue mes soldats pour le plaisir et maintenant il ne vient même pas pour la Chasse* » grogne-t-il, excédé. Un de ses lieutenants lui rappelle que, la cérémonie doit commencer à l'heure fixée par la Prophétie de Mukinahdun.

A ce nom, tous les Orcs s'agenouillent solennellement et plantent leurs dagues dans le sol. Alors, le capitaine clame d'une voix forte: « *Que la Chasse commence ! Lâchez les proies* ». Pendant qu'on coupe les liens des prisonniers, un puissant roulement de tambour retentit. Il battra son rythme inexorable jusqu'à la fin de la chasse.

Sous les quolibets des Orcs narquois, les proies s'élancent dans la caverne, vers une liberté possible, mais improbable... « *Courez, si vous tenez à la vie..* »

Chaque matin, le capitaine des Orcs fait venir dans son baraquement malodorant un prisonnier choisi au hasard. A l'intérieur du bâtiment retentit alors l'écho de rires rauques. Une demi-douzaine d'Orcs hilares maintiennent la victime fermement, tandis que leur capitaine, armé d'un tisonnier chauffé à blanc, s'entraîne à l'écriture sur le ventre du prisonnier ligoté.

Note au DM: Voici autant de bonnes occasions pour les joueurs malchanceux de réussir à s'échapper. Si aucun d'entre eux n'a été fait prisonnier, vous pourrez toujours décrire ces scènes lorsqu'ils arriveront en vue du camps.

Baraquements des Elfes Noirs (6): Meublée de manière spartiate, cette hutte en pierre est la demeure de 4 Elfes Noirs. Deux d'entre eux sont généralement de garde sur la palissade, et les autres se rendront invisibles à la moindre alerte et essayeront d'assassiner les intrus.

4 ELFES NOIRS: Assassins 6° niveau CA:6 PV: 35 1 Attaque: Dague +2 : 1 D4 +2 THAC0: 17 RM : 62%

Capacités: Lumières Dansantes, Aura Féérique, Ténèbres 5m, Lévitiation, Détection Magie et Alignement
Infravision 12'', RM 50% + 2% par niveau, -2 JP Magie, Surprise 4/6, Surpris 1/8

Equipement individuel : 1 Potion d'Invisibilité, 1 dose de Poison Insinuatif Type B, 1 D4 *100 PO en gemmes

Baraquement des Prisonniers (7): Il est formé de deux huttes de pierre noire construites côte à côte. Elles se résument à des pièces malodorantes et enfumées avec une douzaine de prisonniers environs: des nains, quelques Sensitifs, le général Azlef, seul survivant de la force de Béram et peut être Astrée Palmyre (10% de chances cumulatives par visite du camp par les aventuriers).

GENERAL AZLEF:
Paladin de l'Ordre du Cerf

Paladin 12° niveau Points de Vie: 99 CA: 8
THAC0: 8 Att: 3/2 Dégâts: +4
Force: 18(88) Intelligence: 12 Sagesse: 14
Constitution: 16 Dextérité: 16 Charisme: 17
Al: Loyal Bon

Equipement: Néant

Si les joueurs le libèrent, ils devront lui fournir arme et armure.

Sorts Clerc:

Bénédiction, Détection Magie, Lumière, Soins
Augure, Retardement Poison

Caractère: Courageux et fier, il provoquera les joueurs en duel s'ils ont le culot de le traiter de traître, comme l'a suggéré Astrée Palmyre. A ses réactions et en écoutant le récit qu'il fera de sa poursuite du Bouclier et du massacre de ses hommes, les aventuriers comprendront que le soupçonner d'avantage serait commettre une erreur.



Un Orc vient régulièrement leur apporter de la nourriture, sorte de pâtée qu'il transporte dans un seau et jette au sol, à la manière d'un fermier nourrissant ses poules. Tous les prisonniers portent un collier métallique riveté autour du cou.

Ils sont parfois réquisitionnés pour réparer la palissade de l'entrée, ou les bâtiments. Certain, les plus endurants sont désignés comme apprentis pour aider le forgeron, mais la plupart ne restent ici qu'un laps de temps assez court, avant de rejoindre les mines d'Orghuz.

Baraque du Khuzddam (8): Le camp est dirigé par Friankara, le chef des Khuzddams, certainement le plus redoutable des Cinq Serviteurs d'Orghuz.

DEATH KNIGHT: CA: 0 DV:9 (90 pv)
1 Attaque: 1 D8+10 THAC0 : 5 (Force de 18⁰⁰)
Attaques Spéciale : Epée Bâtarde +4 (Capacités Spéciales :
Détection du Bien/Mal 3m, Magie, Clairvoyance)

Magie à volonté : Mur de glace, Détection Magie Détection
Invisibilité, Peur (1,5m) en permanence

Magie 2x par jour : Dissipation de la Magie , Seuil: 75%
Types I (20%), II(25%), III(30%), IV(20%) , VI(5%)

Magie 1x par jour : Mot de pouvoir, Symbole (Peur ou
Désespoir), Boule de Feu (20D6)

Défenses Spéciales : Résistance à la Magie 75%, JP Retour
de sort (11 ou moins)



Baraquement des Trolls (9): Ces deux bâtiments sont plus haut que les autres. Ils peuvent abriter chacun deux Trolls, deux de ces créatures sont affectées à la garde de la palissade. Une autre est chargée de ranger l'armurerie (voir point 4), il ne reste plus qu'un Troll dans les bâtiments.

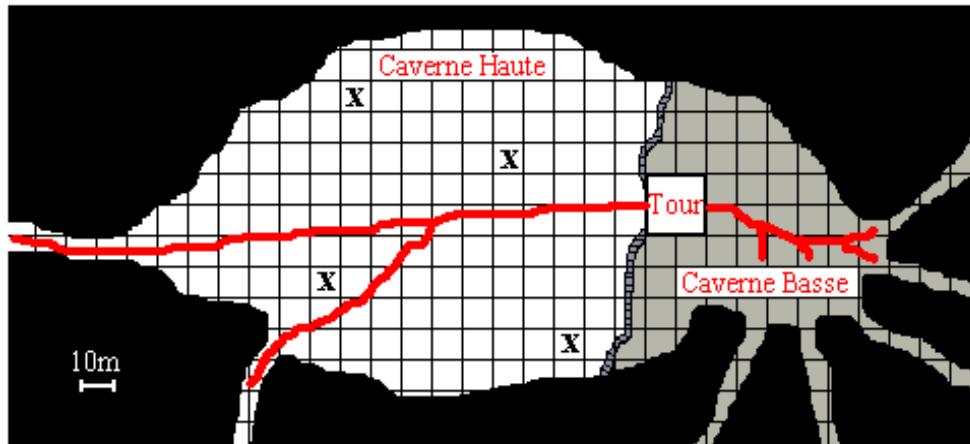
TROLL: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13
Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

Note au DM: Il existe un passage secret derrière une armoire. Bien connu des Khuzddams, il mène directement dans la plaine où se trouve la citadelle d'Orghuz...

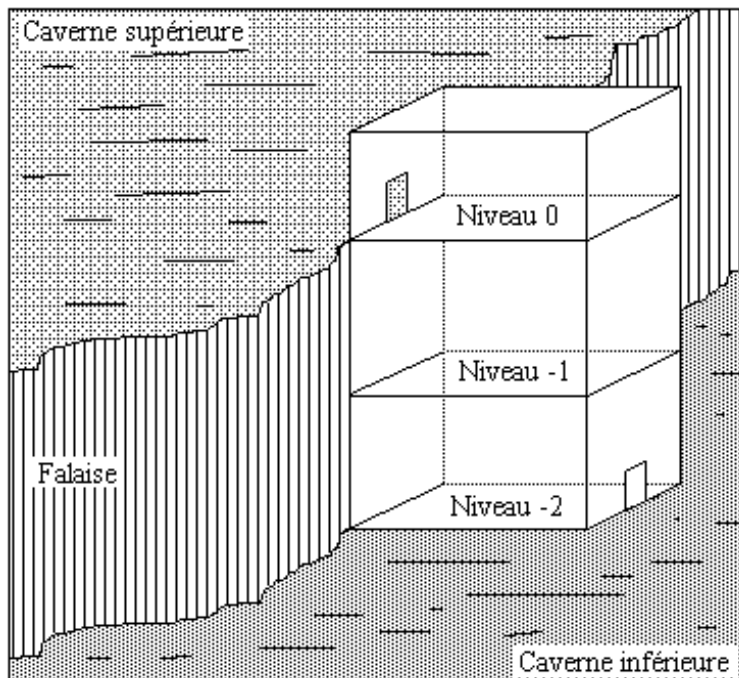


LA TOUR DE GUET :

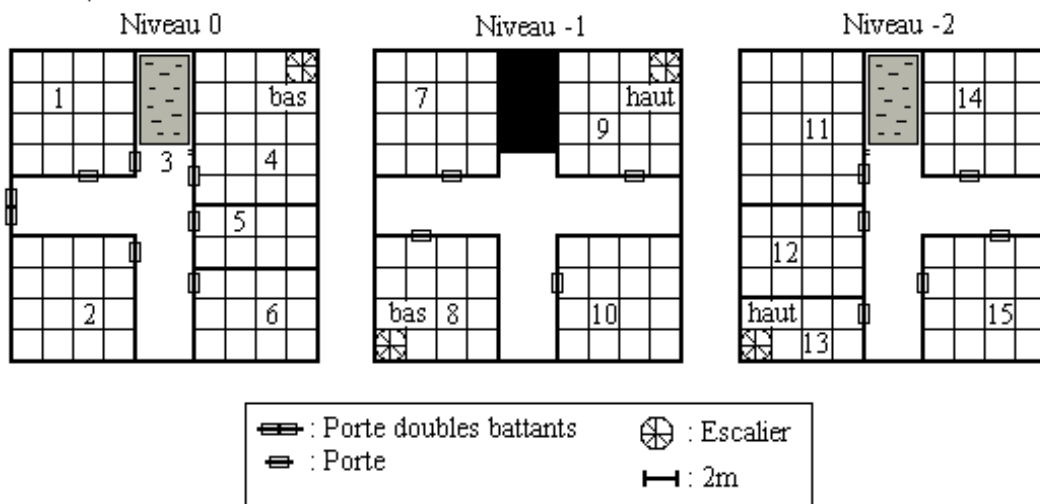
Cette vaste caverne (100m x 300m) est coupée en deux par un décroché de falaise d'une hauteur de 30 mètres environ. La partie haute de la falaise est occupée par des campements d'une vingtaine d'Orcs (marqués d'un X sur le schéma). La route traverse la caverne et mène à une tour de garde, adossée à la falaise, qui interdit l'accès à la partie basse de la caverne.



Dans un va-et-vient régulier (toutes les 15 minutes environ), des charrettes remplies de minerai passent par la tour. Lorsqu'elles sont pleines, elles quittent la tour et sont escortées par des elfes noirs, lorsqu'elle se dirigent vers la tour, elles sont vides et seulement une sur deux est escortée par des Orcs ou des Elfes Noirs.



Note au DM : La caverne basse conduit aux mines de fer. La route est utilisée pour remonter le minerai provenant des galeries jusqu'au campement (point XXX) où les armes sont forgées. Il est probable que les PJ, s'ils veulent se rendre dans la partie basse de la caverne, aient à faire preuve de ruse s'ils veulent parvenir jusqu'à la tour. Les Orcs sont assez vigilants. Ils recherchent le groupe d'aventuriers, mais ils se méfieront beaucoup moins d'une charrette, en raison du fort trafic qui transite par la tour...



Point 1: Cette salle est extrêmement poussiéreuse. La lumière d'une torche fera fuir des myriades d'insectes rampants couverts de duvet blanc. Au fond de la pièce, le cou pris dans un étau en bois, le squelette d'un Orc est accroché au mur. Il porte autour du cou un écriteau de bois où est inscrit maladroitement : « SALE VOLEUR ». En face de l'Orc, qui semble mort depuis plusieurs années, se trouve un coussin de velours noir sur lequel est posé une bague éblouissante, dont la pierre, un rubis, brille de mille feux.

Note au DM: Cette bague est maudite. Toute personne qui s'en saisit est prise d'une irrésistible envie (JP Magie avec malus de 1) de la passer à son doigt. Si elle est portée plus d'une journée et d'une nuit, la nuit suivante, le porteur est transformé en Loup-Garou.

Points 2 et 15: Ces pièces sont d'une saleté repoussante. Elles sont envahies de poussière et de toiles d'araignées. Dans un coin, des torches éteintes sont empilées et, posées en tas, de vieilles armures de cuir pourrissent tranquillement. Des caisses en bois sont éventrées et de vieux sac en toile laissent deviner que ces salles ont dû autrefois servir de remise.

Point 3: Cette plate-forme permet d'accueillir avec aisance une charrette et son attelage. Il s'agit d'une sorte d'élévateur rudimentaire composé d'une grande plaque de métal actionnée par une machinerie compliquée de treuils, poulies, cordages et chaînes (certainement mise au point par des nains). L'installation permet aux charrettes de franchir la falaise.

Note au DM: En fonction du moment où arrivent les joueurs, la plate-forme est soit prête à accueillir une charrette, soit descendue aux étages inférieurs. Emprunter cette voie sera un moyen facile pour les aventuriers d'éviter l'exploration de la tour...

Points 4 et 14: Ces salles renferment la machinerie de la plate-forme. Des gigantesques roues crantées permettent de remonter des contrepoids au milieu d'un inextricable fouillis de poulies, de cordes et de chaînes. Dans chacune des salles, 4 Trolls sont préposés au maniement des leviers. Un des Trolls est occupé à casser un à un les doigts d'un Orc gémissant pendant que les autres ricanent, mais ils seront tous d'accord pour arrêter leur jeu et faire connaissance avec les aventuriers.

4 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13
 Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

Note au DM: Aucune des créatures n'aura l'idée d'appeler du renfort, jusqu'à ce qu'au 6° round de combat (s'il y a encore des survivants), un immense Troll, se gratte le nez, retire quelques nerfs coincés entre ses crocs et, inspiré par une bonne idée, se décide à donner l'alerte en poussant un hurlement rauque.

Point 5: Cette salle semble être une guérite de pierre. Deux petites fentes taillées dans le mur à côté de la porte. Elle abrite 4 sentinelles Orcs, plus ou moins vigilantes.

4 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19

Point 6: Il s'agit d'une sorte de salle des trophées, à en juger par les multiples épées, lances, armures et têtes d'étranges animaux cornus empaillés qui jonchent le sol et couvrent les murs. Dans un angle de la pièce, les aventuriers pourront remarquer un bel assortiment d'arbalètes et de carreaux.

Point 7: Sur la porte de cette salle est accroché un squelette d'Orc qui pend lamentablement au bout d'une pique en acier. L'endroit est plongé dans la pénombre. Un faible gémissement se fera entendre du fond de la pièce, et la plainte ira en s'amplifiant, devenant mélodée, puis rugissement. L'endroit s'éclairera d'une lumière fade et une épaisse fumée déchirera les ténèbres, laissant place à une monstrueuse créature rouge dotée de cornes, de crocs et de pieds fourchus. La créature se rengorge d'un air satisfait et se met à ricaner, emplissant la pièce de son rire sardonique. «*Vous m'avez appelé !* » dit-elle d'une voix dédaigneuse. Ses yeux rouges luisant de malveillance. «*Vos désirs sont des ordres* ».

Note au DM: Quelle que soit la demande formulée, la créature attendra le meilleur moment pour passer à l'attaque, sans bien sur obéir aux aventuriers...

DEMON TYPE IV: CA:-1 DV:11 (88 pv) Resist Magie : 65% 3 Attaques: 2x 1 D4 / 2 D4 THAC0:15
Feu, Froid, Electricité, Gaz : ½ dégâts, Touché uniquement par Armes Magiques.
Ténèbres, Illusion, Effroi, Lévitiation, Détection Magie, Lecture des Langues
Dissipation de la Magie, Autométamorphose, Holographie Télékinésie (5000 Po), Symbole
Seuil 60% : Types I (25%), II(25%), III(25%), IV(25%)

Point 8: En pénétrant dans la pièce les joueurs sont frappés par une odeur répugnante, propre à soulever le cœur du mercenaire le plus endurci. et le spectacle des monticules d'ordures en putréfaction est écœurant. Il y a là des ossements, des membres tranchés...

Par un curieux effet de résonance, il est possible d'entendre une conversation qui a lieu plus bas, dans la tour. Une voix d'homme qui semble familière aux aventuriers (mais ils ne parviennent pas à savoir qui) est en train de donner des ordres: «*Aucun signe des intrus envoyés par ce maudit Magicien ? Cherchez encore et ouvrez l'œil, ils sont obligés de passer par là s'il veulent atteindre la forteresse de notre maître à tous...* »

Note au DM: Il s'agit sans aucun doute du traître qui vient des Hautes Terres, mais quand les joueurs arriveront à l'étage inférieur, il aura déjà quitté l'endroit.

Point 9: Cette pièce est meublée principalement d'une longue table en son milieu. Trolls, Orcs, Gobelins et même un Elfe Noir sont affalés sur la table, d'autres gisent dessous. Tous semblent ivres morts ou endormis. Pour les réveiller, il faudrait vraiment le vouloir...

ELFE NOIR: Guerrier 10° / Al:CE / Pv:90 / CA:-2 / Att:3/2 / THAC0:5 / Deg:1D8+7 RM : 70%
For : 18 (54) Int : 10 Sag : 13 Con : 17 Dex : 17 Cha : 16 JP : 8 / 9 / 10 / 9 / 9
Capacités: Lumières Dansantes, Aura Féérique, Ténèbres 5m, Lévitiation, Détection Magie et Alignement
Infravision 12'', RM 50% + 2% par niveau, -2 JP Magie, Surprise 4/6, Surpris 1/8
Equipement : Cotte de mailles +1, Epée longue +4, Bouclier +2, 750 PO et 4 gemmes (1500 PO en tout).

4 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19

6 GOBELINS: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque:Epée courte:1 D6 THACO: 20 Possessions :13 PO

2 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13

Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

Point 10: Cette salle abrite le chef de la garnison de la tour, un des Cinq Khuzddams d'Orghuz. Sauf s'il a déjà été tué (dans une bataille quelconque ou lors d'une rencontre aléatoire). Un sourire se dessinera sur son visage blafard, révélant deux longs crocs dans sa bouche. Ses yeux s'ouvrant alors démesurément brilleront d'une lueur rouge et partant d'un grand rire mauvais : « *Quand je pense que je vous fais chercher dans tout le monde souterrain et que vous venez de vous même vous jeter dans les bras de la Mort...* »

DEATH KNIGHT: CA: 0 DV:9 (90 pv) 1 Attaque: 1 D8+10 THAC0 : 5 (Force de 18⁰⁰)
Attaques Spéciale : Epée Bâtarde +4 (Capacités Spéciales : Détection du Bien/Mal 3m, Magie, Clairvoyance)
Magie à volonté : Mur de glace, Détection Magie Détection Invisibilité, Peur (1,5m) en permanence
Magie 2x par jour : Dissipation de la Magie , Seuil: 75% Types I (20%), II(25%), III(30%), IV(20%) , VI(5%)
Magie 1x par jour : Mot de pouvoir, Symbole (Peur ou Désespoir), Boule de Feu (20D6)
Défenses Spéciales : Résistance à la Magie 75%, JP Retour de sort (11 ou moins)

Point 11: Cette pièce est habitée par 3 Elfes Noirs. Leur premier réflexe sera de plonger l'endroit dans l'obscurité complète, avant d'attaquer.

3 ELFES NOIRS: Guerriers Niv 6 CA:5 PV: 55, 54, 50 pv 1 Attaque: 1 D8+1 THAC0:15 RM : 62%

Capacités: Lumières Dansantes, Aura Féérique, Ténèbres 5m, Lévitiation, Détection Magie et Alignement
Infravision 12'', RM 50% + 2% par niveau, -2 JP Magie, Surprise 4/6, Surpris 1/8

Point 12: Cette salle contient une dizaine de statues de démons ailés grimaçants. Immobiles comme la pierre, il s'agit en fait de gargouilles qui s'animeront à l'approche d'un intrus.

10 GARGOUILLES: CA:5 DV:4+4 (36 pv) 4 Attaques: 2x 1 D3 / 1 D6 / 1 D4 THAC0:12
Défenses Spéciales : Touché uniquement par Armes Magiques

Point 13: Dans cette salle de garde, 4 sentinelles Orcs, loin de faire correctement leur travail sont occupées à jouer aux dès en s'enivrant plus que de raison. Il sera facile de les surprendre, sauf si l'alerte a déjà été donnée...

4 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19

LA TOUR D'ORGHUZ :

Se faufilant dans l'immense caverne, les joueurs arriveront devant un mur immense, protégé à intervalles réguliers de 200 mètres environ, par de sinistres tours de guet. Au loin, la tour d'Orghuz semble perdue dans une brume surnaturelle.

Note au DM: Si les joueurs examinent la muraille, ils découvriront, sans en comprendre la signification, que des haches sont gravées sur le mur. Sur l'ensemble des remparts, des inscriptions dans la pierre indiquent les différents secteurs de défense. Des symboles (flèche, hache, poignard, épée) déterminent les compagnies Orcs en charge de la surveillance de la fortification.

Lentement, la brume se lève sur la Tour d'Orghuz. C'est une construction massive en pierre pourvue d'une seule entrée et ceinte de larges douves où croupit une vase verdâtre empoisonnée. Au sommet de la tour, de monstrueuses Gargouilles montent la garde aux quatre coins, faisant entendre leurs sinistres grondements et le claquement de leurs gueules avides tout en battant l'air de leurs grandes ailes noires. Peu à peu, la brume redescend, comme pour servir le dessein des joueurs et leur permettre de gagner la tour sans encombre. En chemin, il leur arrivera d'entendre quelques voix d'Orcs, mais la brume les dissimule et ils parviendront au pont de pierre au-dessus des douves et, de là, à la porte de métal qui ferme l'entrée de la tour sans avoir été inquiétés.

Point 1: Cette porte de métal crépite d'un rayonnement noir. (« Désintégration » et Perte de 1 Niveau au toucher). Une fois son pouvoir déclenché, la porte ne présente plus aucun danger, elle est fermée à clé (crochetage avec malus de 20%) et par le sort de « Fermeture ».

Points 2: Ces alcôves renferment chacune une gargouille qui ne demande qu'à s'animer si elle est approchée à moins de 10 mètres.

GARGOUILLE: CA:5 DV:4+4 (36 pv) 4 Attaques: 2x 1 D3 / 1 D6 / 1 D4 THAC0:12
Défenses Spéciales : Touché uniquement par Armes Magiques

Point 3: Cette salle de forme vaguement octogonale est gardée par huit Orcs. Sans même penser à donner l'alerte, il se précipiteront sur les intrus pour tenter de leur régler leur compte.

8 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Cimenterre : 1 D8 THACO: 19

Jetant un rapide coup d'œil circulaire, les joueurs apercevront au milieu de la salle une silhouette vêtue d'une cape noire qui est apparu à la mort des Orcs. Elle ne bouge pas plus qu'une statue. Elle semble faite d'une sorte de substance poudreuse. Sous leur yeux ébahis, elle commencera à se métamorphoser et à prendre les traits d'un Khuzddam. « *Pauvres fous, le Bouclier est déjà entre les mains de mon Maître, vous avez perdu...* »

DEATH KNIGHT: CA: 0 DV:9 (90 pv) 1 Attaque: 1 D8+10 THAC0 : 5 (Force de 18⁰⁰)
Attaques Spéciale : Epée Bâtarde +4 (Capacités Spéciales : Détection du Bien/Mal 3m, Magie, Clairvoyance)
Magie à volonté : Mur de glace, Détection Magie Détection Invisibilité, Peur (1,5m) en permanence
Magie 2x par jour : Dissipation de la Magie , Seuil: 75% Types I (20%), II(25%), III(30%), IV(20%) , VI(5%)
Magie 1x par jour : Mot de pouvoir, Symbole (Peur ou Désespoir), Boule de Feu (20D6)
Défenses Spéciales : Résistance à la Magie 75%, JP Retour de sort (11 ou moins)

Points 4: Ces salles abritent les Zombies de créatures diverses. Nains, Orcs, Gobelins confondus se lèveront du royaume des morts pour attaquer les aventuriers jusqu'à leur destruction. Il y a généralement 8 Zombies par pièce.

8 ZOMBIES: CA:7 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 1 D8 THAC0:16 (Lents: jamais l'initiative)

Point 5: Cette salle est plongée dans les ténèbres éternelles. A l'intérieur évoluent des Ombres et des Squelettes. Aucun de ces morts vivants ne sortira volontairement de l'obscurité.

10 SQUELETTES: CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 THAC0:19 (Armes tranchantes : ½ dégâts)

10 OMBRES: CA:7 DV:3+3 (27 pv) 1 Attaque: 1 D4+1 (draine Force) THAC0:16 Toucher: armes magiques

Point 6: Ces pièces sont faiblement éclairées. Une brume épaisse baigne le sol jusqu'à hauteur de genou. Les joueurs n'auront pas fait deux pas dans cette brume que d'étranges mains translucides et griffues en jailliront pour leur lacérer les jambes. Trois Spectres apparaissent alors et se mettent à danser autour d'eux une ronde hallucinante de terreur.

3 SPECTRES: CA:2 DV:7+3 (50 pv) 1 Attaque: 1 D8 THAC0:13

Attaque spéciale: drain d'énergie au toucher (2 niveaux), touché par armes +1

Point 7: Devant les joueurs se trouve un escalier en colimaçon savamment taillé dans la pierre et orné de sculptures représentant diverses créatures exotiques. Certaines sont même tellement finement découpées dans la pierre qu'elle semblent bouger. Il faudra poser le pied sur un serpent peint dans les teintes les plus vives, pour s'engager dans l'escalier. Sur le pallier supérieur, de nombreuses traces de pas sont visibles dans la poussière. Elles mènent toutes en direction du point 9.

Point 8: En entrant dans la vaste salle, une voix sifflante retentit : « *Sss, héritier du ssssang de Tancrede, sss* », siffle la voix. Le sang des joueurs ne fera qu'un tour lorsqu'ils reconnaîtront la silhouette hélas trop familière d'un Khuzddam.

« *Je suis le Khuzddam Barkek, Mon maître t'attend, sss...* » reprend-il. Il s'approche des joueurs ; le sang dégouline de ses longues canines aiguisées qui ne demandent qu'à se planter dans leur chair. Ecartant d'un geste brutal un pan de sa cape, il dégaine une épée à la lame déchiquetée, hérissée de dents aiguisées.

DEATH KNIGHT: CA: 0 DV:9 (90 pv) 1 Attaque: 1 D8+10 THAC0 : 5 (Force de 18⁰⁰)

Attaques Spéciale : Epée Bâtarde +4 (Capacités Spéciales : Détection du Bien/Mal 3m, Magie, Clairvoyance)

Magie à volonté : Mur de glace, Détection Magie Détection Invisibilité, Peur (1,5m) en permanence

Magie 2x par jour : Dissipation de la Magie , Seuil: 75% Types I (20%), II(25%), III(30%), IV(20%) , VI(5%)

Magie 1x par jour : Mot de pouvoir, Symbole (Peur ou Désespoir), Boule de Feu (20D6)

Défenses Spéciales : Résistance à la Magie 75%, JP Retour de sort (11 ou moins)

Note au DM: Si tous les Khuzddams sont morts, considérez que l'apparition de celui-ci est une illusion déclenchée par Orghuz. A sa mort, le Khuzddam disparaît à tout jamais, laissant pour seul signe de son existence révolue sa cape noire sur le sol.

Point 9: Les joueurs pénètrent dans une pièce vide dont la porte se referme toute seule au bout de quelques minutes: un énorme bloc de pierre se détache du plafond en obstruant la porte qui déjà voit ses contours devenir flous et disparaître.

Alors retentit la voix d'Orghuz : « *Vous ne pouvez plus m'échapper, ô descendant de Tancrede et viles racailles qui le suivez, mais rassurez vous, je ne vous tuerai pas. Vous vous tuerez vous-même. Dans cette pièce, vos pires cauchemars deviendront réalité. Ils vous opprimeront et ne vous lâcheront plus, jusqu'à ce que la mort vienne vous en délivrer* »

Note au DM: Les créatures qui apparaissent dans cette salle sont entièrement personnalisées en fonction des pires craintes de chaque personnage. Chacun d'entre eux fera apparaître la créature qu'il craint le plus (généralement celle qu'il considère comme très dangereuse pour l'avoir affronté ou péri sous ses coups). A titre indicatif, cela pourrait être une Méduse, un Beholder, une Banshee, un Spectre, un Khuzddam etc...

Les créatures apparaîtront à tour de rôle, une par une, jusqu'à ce que l'ensemble des cauchemars des aventuriers aient été vaincus. Pour les personnages très peureux, il n'est pas exclus, si la santé du groupe le permet d'envoyer plusieurs créatures...

Point 10: Arrivé au sommet de l'escalier, c'est l'obscurité totale. La seule source de lumière est une meurtrière dans le mur. Soudain, les joueurs pourront entendre des bruits de course précipitée et de chaînes qui s'entrechoquent. Quelque chose, quelqu'un accourt de l'escalier du haut en grondant et se dirige vers eux.

GOLEM D'ARGILE: CA:7 DV:11 (50 pv) 1 Attaque: 3 D10 THACO: 10
Attaque spéciale: Rapidité 3 rounds après 1 round de combat (1x par jour)
Dégâts infligés ne peuvent être guéris que par « guérison » lancé par un Clerc 17°
Défenses spéciales : Touché par armes magiques contondantes, Immunisé aux sorts

Point 11: Cette pièce est une sorte de petit hall meublé avec goût. Un magnifique tapis aux arabesques compliquées mène jusqu'à la porte de la salle 12. Contre un mur, se trouve un large banc de bois. Il tombe à point nommé car les joueurs se sentent tout à coup à bout de forces et près de tomber d'inanition. Ils ne dédaigneraient pas s'allonger pour faire un petit somme, le banc semble confortable et ils se sentent extrêmement fatigués.

Note au DM: Il s'agit d'un banc magique puissamment enchanté pour provoquer une irrésistible envie de dormir chez toute personne qui rate un JP sous Sommeil avec un malus de 2. (Même les Elfes, pourtant peu sensibles au Sommeil voient leur résistance réduite à 50%). Une fois endormie, la victime n'a aucune chance de se réveiller de manière naturelle et il faudra 1 D4 rounds à ses compagnons pour la tirer de cette léthargie profonde.

Point 12: Cette pièce qui a tout l'air d'être la salle principale de la Tour. Elle est d'une propreté impeccable et parfaitement éclairée. Au beau milieu de la salle, un diamant splendide posé sur le sol brille de mille feux. Dans un coin, une longue table couverte de mets innombrables semble dressée pour un festin royal.

Note au DM: Le diamant renferme l'esprit d'un magicien malveillant au service d'Orghuz (sort de « Metempsychose »). Ce dernier est capable de lancer en tout et pour tout neuf sorts de charme, dès qu'il se sera emparé de l'esprit d'un des joueurs.

Si un PJ brise le diamant, il se changera aussitôt en cendres et la salle entière deviendra aussitôt dégoûtante et poussiéreuse. A la table se trouve en fait une assemblée de Goules toutes plus hideuses les unes que les autres. Elles attaqueront avec des cris à glacer le sang.

12 GOULES: CA:6 DV:2 (16 pv) 3 Attaque: 2x1D3/ 1D6 THAC0:16 (Paralyse au contact)

Point 13: En pénétrant dans la salle, le regard est immédiatement attiré par un bouclier incrusté de bijoux. Une voix caverneuse retentit dans toute la tour en faisant vibrer les murs : « *Noon, ne touchez pas à cela !* »

Note au DM: La salle ne présente aucun danger. Ne voyant ni trappe ni la moindre trace d'autres créatures, il est fort probable que les joueurs chercheront à s'emparer du bouclier. Mais à peine est-il touché que les bijoux explosent, projetant des éclats de cristal empoisonné dans toute les direction à une distance de 20 mètres (4 D6 sous dextérité, si touché: JP poison avec un malus de 1 ou mort immédiate). Encore une des mortelles ruses d'Orghuz...

Point 14: Cette pièce est plutôt longue et étroite, elle possède deux issues au Nord-Est et à au Sud-Ouest. De part et d'autre des murs, une fumée bleue tourbillonnante étend ses nappes au-dessus du sol et semble prendre un malin plaisir à dessiner des formes bizarres et hideuses. Un grand nombre d'épées et de poignards pendent du plafond où ils sont retenus par de minces cordelettes. Quand les joueurs seront engagés au milieu du corridor, un rire mauvais retentira tout près d'eux et au même instant, toutes les cordelettes se briseront, laissant tomber une véritable forêt d'armes tranchantes (Epreuve sous Dextérité 4 D6 pour éviter l'averse ou perte de 2 D10 points de vie)

Point 15: La porte s'ouvre sans résistance aucune sur une salle bien éclairée. Chaque mur est garni de plusieurs torches, dont certaines sont éteintes. Soudain, toutes s'embrasent, alors que retentit sous la voûte une voix âpre et tonitruante: « *Ainsi, te voilà. héritier de sang ! Tu es venu chercher le Bouclier. Sois le bienvenu. Mais d'abord il te faudra Me trouver !* Quand à vous autres, préparez vous à mourir ! » A peine Orghuz a-t-il prononcé ces mots que toutes les torches s'éteignent comme par enchantement, plongeant la salle dans une obscurité totale. Les joueurs sentiront quelque chose ramper sur leur nuque, provoquant une vague de frissons.

Petit à petit, s'habituant à la luminosité, les joueurs pourront distinguer un miroitement de verre. Ce miroitement devient plus intense et la pièce émerge lentement de la nuit, révélant ses hauts murs entièrement tapissés de miroirs. L'un des miroirs se met à trembler et laisse soudain apparaître Orghuz, le Seigneur des Ténèbres, dans son armure toute de diamants et d'Adamantite. Ses yeux jettent d'étranges rayons. Mais brusquement cinq autres apparitions d'Orghuz strictement identiques à la première jaillissent des miroirs voisins. Les six images riront de la stupeur des aventuriers, en les défiant avec arrogance de les frapper à coup d'épée.

ORGHUZ: Guerrier 15° Niveau AI:CE / Pv:110 / CA:-2 / Att:2 THAC0:-2 / Deg: variables +11
For : 18 (00) Int : 18 Sag : 13 Con : 14 Dex : 14 Cha : 18 JP : 1 / 2 / 3 / 1 / 4 RM : 50%

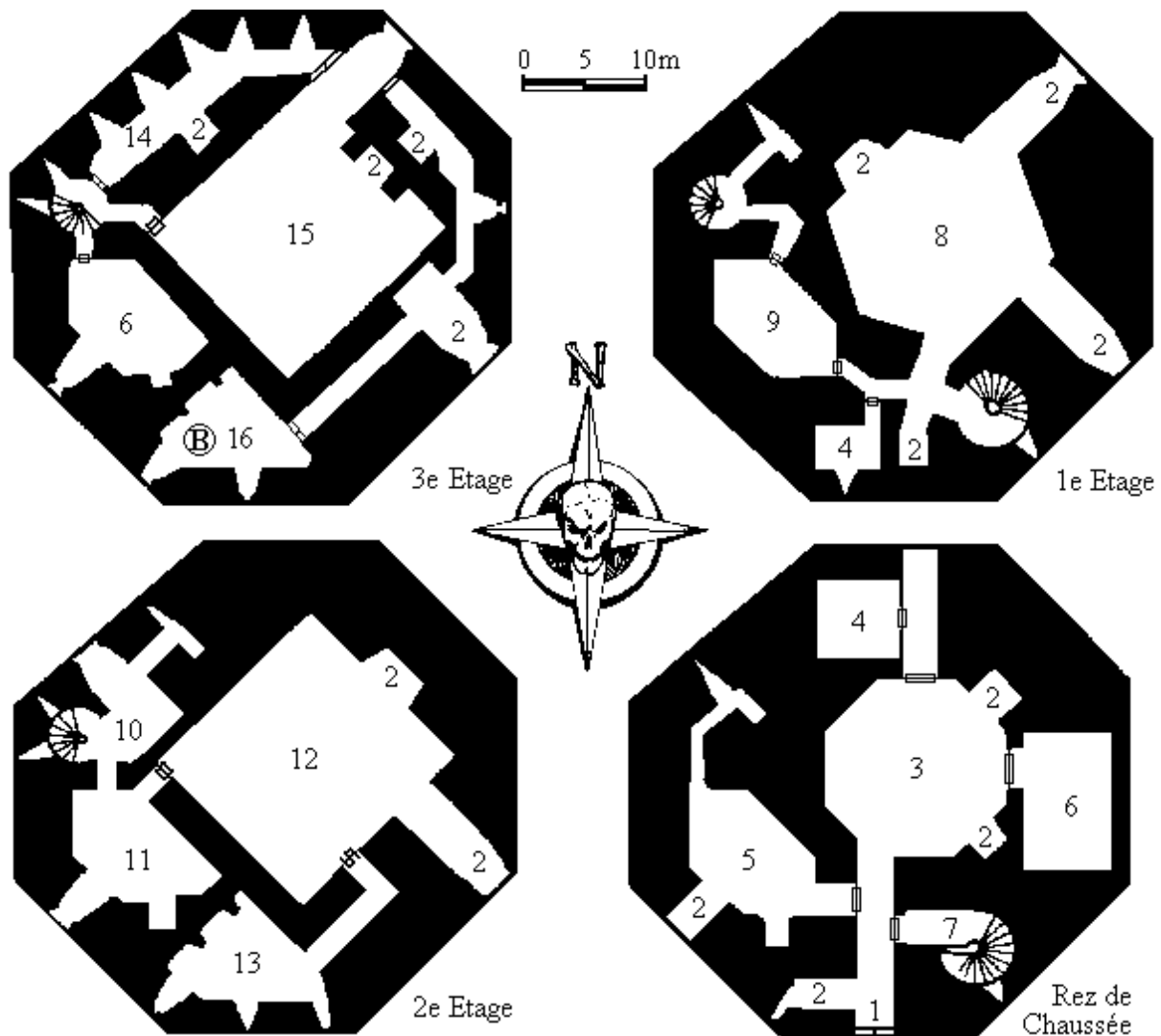
Equipement: Anneau RM 50%, Anneau +3, Armure de Plates +5, Arme: Polymorphia (Cette Arme +5 est enchantée de manière à prendre la forme de n'importe quelle arme : hache, arc, masse etc en fonction de la volonté de son porteur et des circonstances)

Magie: Image Miroir (5 images permanentes jusqu'à ce qu'elles soient tuées par dégâts),
ESP et Force Spectrale à volonté

Note au DM: Il s'agit ici des caractéristiques d'Orghuz si les 5 Khuzddams qui le servent ont été tués, si ce n'est pas le cas, il est peu probable que le groupe ait une chance de le vaincre, car il faut le considérer en plus comme une Liche 20° niveau de Magicien.

Lorsqu'Orghuz recevra le coup mortel. Un cri douloureux déchirera la pièce et tous les miroirs voleront en éclats, tandis qu'en un éclair le visage d'Orghuz se creusera de profonds sillons, ses cheveux deviendront blancs et son corps se cassera comme celui d'un vieillard qui a trop longtemps défié la mort. La Cruauté qui l'avait maintenu en vie durant tant de siècles aura quitté sa frêle carcasse. Sa chair tombera alors en poussière et ses piètres débris seront balayés par un vent violent.

Point 16: Dans cette pièce éclairée magiquement se trouve le Bouclier de Tancrede. Accroché sur une poterne, il est entouré de 4 Monstres Rouilleurs. Surexcitées par la présence du métal, ces créatures s'apprêtaient à rompre le charme du Bouclier, mais la magie de l'objet a résisté et il est intact. Elles sont maintenant figés, immobiles, comme sous l'effet d'un sort d'Arrêt du Temps. S'emparer du Bouclier ne présente aucune difficulté.



EPILOGUE:

Les joueurs heureux de leur victoire sur les forces du mal pourront ainsi reprendre le chemin du retour acclamés et félicités par les Sensitifs, qui pour une fois, sortiront de leur réserve naturelle. C'est aussi avec la larme à l'œil qu'Astrée Palmyre leur souhaitera un heureux retour. Même Yrem, qui pourtant n'est pas sorti des Cavernes de Fer depuis plusieurs décades, s'est déplacé pour cet ultime adieu. Beaucoup ont péri dans la bataille finale mais c'est réellement un souffle d'espoir et de renouveau qui parcourt les Gouffres. Des chants Nains retentissent dans l'auberge du Souffle du Dragon.

Mais il faut que les aventuriers rapportent au plus vite le Bouclier afin que les seaux à nouveau referment Le Monde Souterrain. Traversant un à un les endroits qu'ils ont explorés avec tant de difficulté, étreignant fièrement le Bouclier de Tancrede, craignant encore quelque mauvaise rencontre, ils arriveront bientôt face au pilier qui remonte à la surface des Hautes Terres. Une montée difficile dans les escaliers glissants les attend mais ils finiront par retrouver le mage Astragal. Celui-ci fait plaisir à voir, tant il ne cache pas sa joie. Il fait signe au groupe de les suivre dans la petite chapelle qu'ils connaissent déjà. Mais les aventuriers n'auront certainement qu'une hâte, celle de mettre la main sur le traître de Béram.

Celui-ci ne pensant pas être découvert se tiendra dans la chapelle et esquissera un geste de bienvenue, ses paroles ne permettront aucun doute, les joueurs reconnaîtront avec certitude la voix du traître. Au moindre signe belliqueux, Ridermark (vous l'aurez deviné), tout de même sur ses gardes, tournera un anneau de téléportation en prononçant de terribles paroles: *« Orghuz est magnifique, il est mon maître, rien n'égale sa puissance, je le rejoindrais, et un jour nous reviendrons ébranler la surface des Hautes Terres, je vous en donne ma parole. »* Sa destination ne laisse aucun doute, il est parti rejoindre son maître dans le néant

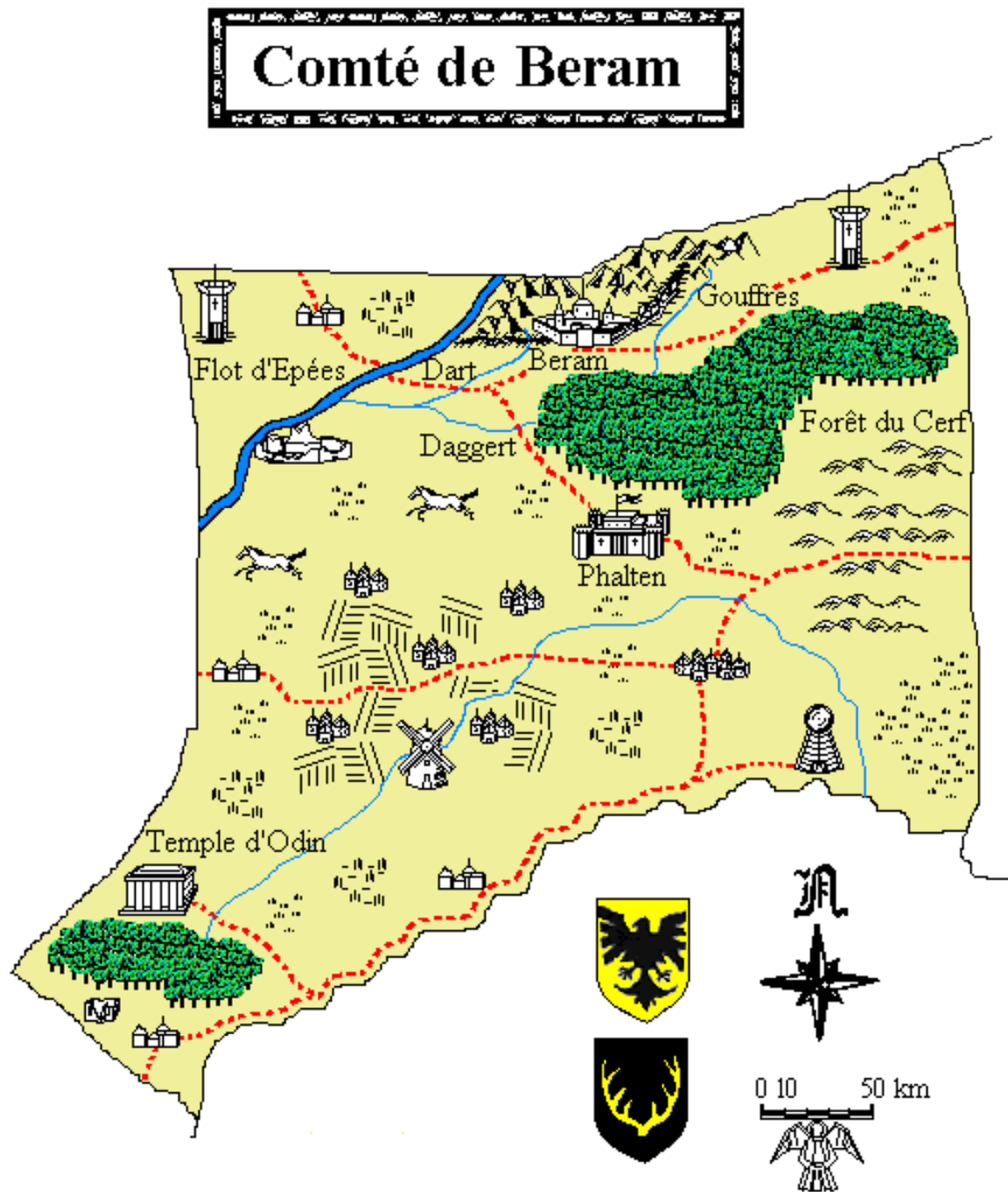
Astragal se montrera fort surpris de cette trahison et décidera sans plus attendre de vérifier la bonne moralité de l'ensemble de la garde de l'Ordre du Cerf, Orghuz peut en avoir fasciné plusieurs. Il adressera des paroles bienveillantes aux aventuriers victorieux : *« Mes amis, et toi, héritier de Tancrede, je vous remercie, votre bravoure, votre droiture réussirent à vaincre le mal. La forme terrestre d'Orghuz a été bannie, mais un jour, cette force maléfique reviendra, il nous faudra perpétuer la vigilance instaurée par Tancrede...Mais ne vous inquiétez pas, je pense que nous sommes tranquilles pour quelques siècles. Le Conseil des Mages de Béram met au point un sortilège puissant qui garantit l'inviolabilité du Bouclier. A chacun il vous sera remis des terres sur lesquelles vous pourrez faire bâtir votre demeure. Vos hauts faits seront chantés partout dans nos contrées. Et la vie vous paraîtra paisible ici. »*

Se tournant vers le magicien du groupe, il déclarera: *« Si Tabashastrabal vous a bien servi, je vous fais cadeau de ce précieux animal, il est parfois paresseux et têtue mais c'est une brave bête qui rend parfois quelques services. »*

Puis, regardant droit dans les yeux l'Héritier de Tancrede, il ajoutera : *« Seigneur, la régence de Béram a pris fin. La trahison de Ridermarck est un signe du Destin. Il vous faut maintenant vous consacrer à votre royaume, vos sujets ont trop longtemps attendu votre venue. Soyez dignes de votre ancêtre et rappelez vous toujours que le sang de Tancrede coule dans vos veines... »*

ANNEXE 1:

PLAN DU CONTE DE BERAM:



ANNEXE 2:

OPALE: Epée Longue Gardienne Sainte Justicière +5

Forgée dans le Cœur de Flammes des Grottes de Minossadurr, Opale fut offerte par les Chevaliers Sensitifs au Noble Tancrede pour l'aider dans sa lutte contre le Mal.

L'épée répond aux désirs de son possesseur en ce qui concerne la lumière qu'elle émet: aucune ou un halo de 1,5 mètres à 9 mètres (idem sort de Lumière).

Ses capacités de gardienne, offrent à son possesseur le choix d'utiliser la totalité, une partie, ou aucun de ses +5 de bonus en défense contre n'importe quel adversaire utilisant une arme de mêlée: dague, masse d'armes, épieu (sans le lancer), épée, etc.

Lors du premier round de combat, le porteur peut, par exemple, choisir d'utiliser l'épée comme une arme +2 et de conserver les 3 autres points de bonus pour améliorer sa classe d'armure. Le choix peut être modifié à chaque round.

L'épée +5, Sainte Justicière, est une arme sainte. Entre les mains de tout personnage autre qu'un paladin, elle se comporte uniquement comme une arme +2.

Toutefois, entre les mains d'un paladin, elle crée une aire de résistance à la magie de 50% dans un rayon de 1,5 mètre, dissipe la magie dans un rayon identique, au niveau de magie égal au niveau d'expérience du paladin, et inflige un bonus de 10 points de dégâts aux adversaires chaotiques-mauvais).

Intelligence: 15 (Parole)

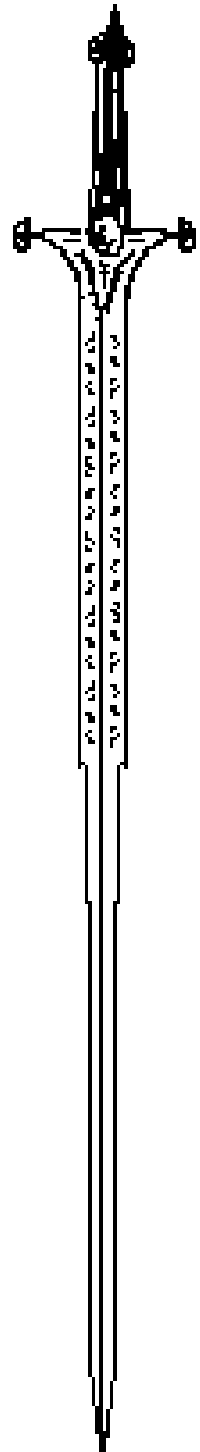
Alignement: Loyal Bon

Ego: 60

Langues parlées: Commun, Elfe, Alignement

Capacités (sortie du fourreau):

- Détection de la Magie (3 mètres rayon)
- Détection Invisibilité (3 mètres rayon)
- Désintégration des Morts-Vivants (si coup porté et JP Magie raté)



ANNEXE 3:

TABASHASTRABAL: Familier Gardien Special

CLASSE D'ARMURE: Variable: 8 à -1

DEPLACEMENT: Variable: 12'' à 30''

DES DE VIE: Variable: 1 à 9

NBRE D'ATTAQUES: 3

DEGATS: 1-4 / 1-4 / 1-6

ATT SPEC: Magie

DEF SPEC: Neuf Vies

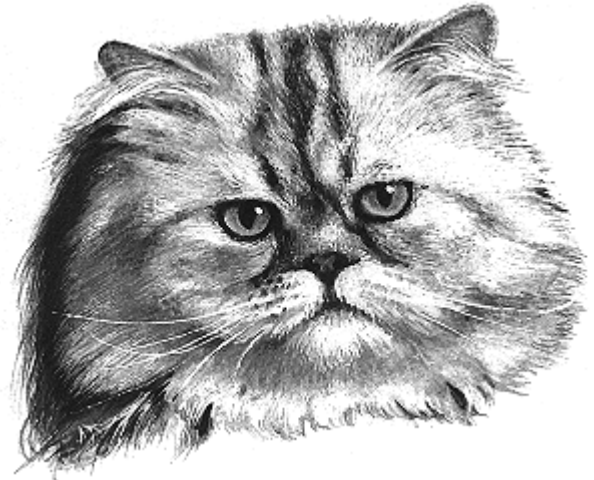
RESIST MAGIE: 5% /niv du maître

ALIGNEMENT: Neutre Bon

TAILLE: S

INTELLIGENCE: Génie (18)

JP: Variables



Utilisé généralement par les magiciens pour garder un trésor, le familier gardien quitte rarement sa position, au sommet du trésor ou du coffre, et il n'attaque que si lui même est menacé, ou si l'on cherche à s'emparer du trésor. S'il attaque, il se sert de ses deux pattes griffues (1-4 pts de dégâts) et tentera de mordre de ses dents aiguisées (1-6 pts de dégâts). Lors de l'attaque, la créature grossit progressivement, jusqu'à ressembler à un énorme chat sauvage ; il reviendra à sa taille normale si la lutte s'interrompt. Ce pouvoir semble désigné pour décourager les voleurs.

Le Familier gardien peut avoir des résistances magiques qui varient selon le niveau de son magicien. Le familier d'un mage niveau 10 aura 50% de résistance à la magie, et le pourcentage varie de 5% selon le niveau du magicien, ainsi le familier d'un mage 6^{ème} niveau possèdera une résistance à la magie de 30%, alors que le familier d'un mage du quinzième niveau sera doté d'une résistance à la magie de 75%. Il faut noter qu'un mage du niveau 4 ou inférieur ne peut se permettre de s'octroyer les services d'un familier gardien.

La gardien familier possède neuf vies. Après chacune de ses morts jusqu'à la neuvième, il renaît immédiatement, plus fort qu'avant. A chaque renaissance, il faut ajouter un dé de vie, 2'' à ses mouvements, et augmenter sa classe d'armure de 1 point, et enfin ajouter 1 point de dommage à chacune de ses attaques. Ainsi lorsque le gardien familier a été tué 4 fois, il renaît au 5^{ème} niveau, il aura alors une classe d'armure de 4, un déplacement de 20'', 5 dés de vie, et affligera 5-8/5-8/5-10 dégâts par attaque.

Cette montée en puissance peut être stoppée par les sorts suivants (ou facultés du même effet) tant que la résistance à la magie échoue : Désintégration, Pétrification, Stase Temporelle et bien sûr Souhait Majeur ou Altération de la Réalité (s'il est bien utilisé). Parole Sacrée ou Parole Maudite bannit la créature et l'oblige à retourner dans son plan d'origine.

Le gardien familier n'est pas un familier commun. Cela suppose que son invocation particulière n'est connue que d'un petit cercle de magiciens d'arcanes qui sont soupçonnés d'être en relation avec les habitants des Plans Extérieurs d'où les chats proviennent.

Bien-sûr, lorsque le familier gardien est mort pour la neuvième fois, il ne reviendra plus jamais à la vie.

Tabashastralbal est capable de lancer des sorts, qu'il apprend sur le grimoire de son maître. Ainsi le chat peut lancer autant de sorts qu'il possède de DèS de Vie dans chaque colonne de sorts que son maître maîtrise. *Exemple*: Un chat de 5 DV appartenant à un Magicien niveau 8 lancera 5 sorts choisis sur le grimoire de son maître, pour chacune des colonnes 1 à 4

Caractéristiques de Tabashastralbal lorsqu'il est prêté aux aventuriers:

CA: 4 Déplacement: 12" Neuf Vies DV: 1 (8 pv) RM: 90% JP: 11 / 12 / 13 / 14 / 14
Objets: Collier de Protection +3 (avec "Bouclier" et "Protection contre les Projectiles Normaux")

Sorts:

Niveau 1:
Projectile Magique

Niveau 2:
Corde enchantée

Niveau 3:
Protection contre le Mal 3m

Niveau 4:
Porte Dimensionnelle

Niveau 5:
Mur de Force

Niveau 6:
Bulle Anti Magie

Niveau 7:
Invoc Instantanée de Drawmij

Niveau 8:
Immunité Magique de Serten

Niveau 9:
Souhait Majeur

Description et Caractère:

Tabashastralbal est un chat présentant un certain embonpoint (10 kilos au moins). Appartenant à un mage, il est lui-même doué du langage, mais il ne s'en servira que si on lui adresse la parole et qu'il estime nécessaire d'apporter une réponse. Cependant son registre de langue ne dépasserait pas dans une cour royale, si ce n'est cette curieuse manie de ponctuer chacune de ses phrases d'un miaulement rauque.

Son regard vert et sa fourrure aux reflets gris bleus lui donnent une allure noble et distinguée. Le matou ne tarde pas à montrer son goût immodéré pour les confortables coussins sur lesquels il passerait bien son temps à se prélasser. Très sensible à la flatterie, aux compliments ainsi qu'aux caresses sous le menton, le matou débonnaire tentera d'aider au mieux le magicien qu'il accompagne. Cependant, au cours de l'aventure, Tabashastralbal, fêru de magie délaissera son maître pour se faire câliner sur les genoux des lanceurs de sort plus puissants qu'il rencontre. Mais son infidélité sera de courte durée, juste histoire de remarquer que la puissance de la magie l'attire énormément, et qu'il n'a qu'une hâte, c'est que son maître atteigne bientôt les sommets du pouvoir. Ainsi se sentira-t-il encore plus fier d'être en sa compagnie. De plus, le matou se montre parfois bien surprenant, en effet lorsqu'il incante un sort, la magie crépite et semble jaillir de ses moustaches...



ANNEXE 4:

CODE DU LANGAGE SENSITIF

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
U	V	W	X	Y	Z	<p>CLEF</p>			
U	V	W	X	Y	Z				
21	22	23	24	25	26				

ANNEXE 5:

CARACTERISTIQUES DES SENSITIFS

GENERAL URSLA VENTREDUR:

Guerrier 14° Niveau Al:NB / Pv:105 / CA:-6 / Att:2 Dégats : 1 D8 +10 THAC0:1 JP: 5 / 6 / 7 / 5 / 8
For : 18 (00) Int : 16 Sag : 14 Con : 14 Dex : 18 Cha : 18 Ultra-Vision

Equipement: Epée Longue +4, Bouclier +3, Cotte de Maille +3

GOVIATHAN:

Guerrier 10° Niveau Al:LB / Pv:120 / CA:-2 / Att:3/2 Dégats : 1 D8 +6 THAC0:7 JP: 8 / 9 / 10 / 9 / 11
For : 18 (60) Int : 15 Sag : 16 Con : 17 Dex : 18 Cha : 14 Ultra-Vision

Equipement: Epée Longue +3, Bouclier +1, Cotte de Maille +1

GORODIN:

Guerrier 10° Niveau Al:CB / Pv:115 / CA:1 / Att:3/2 Dégats : 1 D8 +7 THAC0:7 JP: 8 / 9 / 10 / 9 / 11
For : 18 (82) Int : 13 Sag : 13 Con : 17 Dex : 15 Cha : 16 Ultra-Vision

Equipement: Epée Longue +3, Bouclier +1, Cotte de Maille +1

KHAZARA:

Guerrière 7° Niveau Al:CB / Pv:85 / CA:1 / Att:3/2 Dégats : 1 D8 +4 THAC0:12 JP: 10 / 11 / 12 / 12 / 13
For : 18 (35) Int : 14 Sag : 11 Con : 17 Dex : 17 Cha : 12 Ultra-Vision

Equipement: Epée Longue +1, Cotte de Maille +1

GUERRIER SENSITIF STANDARD:

Guerrier 7° Niveau Al:NB / Pv:90 / CA:2 / Att:3/2 Dégats : 1 D8 +3 THAC0:13 JP: 10 / 11 / 12 / 12 / 13
For : 18 (50) Int : 14 Sag : 11 Con : 17 Dex : 17 Cha : 12 Ultra-Vision

Equipement: Epée Longue, Cotte de Maille

ANNEXE 6:

