

# Le Mont Furieux <sup>1</sup>

## Caractéristiques du scénario :

- Scénario pour 4 à 6 personnages de niveau 2 à 4 <sup>2</sup>.
- Aventure classique, simple, sans enquête ni intrigue particulière, mais avec beaucoup de combats.
- Il peut être joué seul, pour marquer une pause entre deux campagnes ou encore souder un groupe de héros. Il peut également servir d'amorce à une campagne plus importante.

## Synopsis :

Les héros ont entendu un barde chanter la légende du Mont Furieux et décident de partir à l'aventure. Ils suivent une caravane attaquée par des bandits de grand chemin, puis s'enfoncent dans les terres sauvages peuplées de brigands, de louvopards et de trolls. Ensuite, ils devront traverser une ancienne mine, occupée par des aberrations, et finalement combattre le spectre d'un puissant sage pour découvrir un trésor.

## Expérience et notes particulières :

- Expérience pour l'aventure : 15 à 25 points.
- Bonus d'expérience si les héros se portent volontaires pour défendre la caravane : 5 points (équipe) + 1 point par bandit supprimé (individuel).
- Réputation<sup>3</sup> : +1 si les héros défendent spontanément la caravane ; + 5 si les héros reviennent avec le trésor.
- Danger : si affrontement des âmes en peine, risque de mort important (cf. fin du scénario).

---

<sup>1</sup> Ce scénario est une adaptation libre pour l'univers de Lanfeust de Troy. Le scénario original (portant le même nom) est l'œuvre de Sivan, et est disponible sur le site : <http://membres.lycos.fr/scenarii>

<sup>2</sup> Attention : il risque d'être difficile pour des héros de trop faible niveau, même des niveaux 2 : les ennemis ont été calculés pour mon groupe de PJ qui sont plutôt du style bourrins - costauds, plutôt qu'enquêteurs subtils...

<sup>3</sup> La réputation suit une règle que j'ai créée pour mes joueurs ; elle ne figure pas dans le livre de règles, et n'est pas une nécessité absolue.

- **Accroche pour le Maître du jeu :**

Les héros ont séjourné dans une bonne auberge, aux alentours de Marule, dans laquelle ils ont écouté un barde chanter la Légende du Mont Furieux, qui parle d'un trésor. Ils décident alors (espérons) de partir à l'aventure pour trouver ce trésor. Leur première étape est de suivre une caravane qui a quitté Jaclare depuis trois jours, et se rend à Confluence (l'arrivée est prévue douze jours plus tard).

*Les lieux : si la caravane vient de Jaclare et se rend à Confluence, les héros ne visiteront pas ces lieux. En effet, ils rejoignent la caravane aux alentours de Marule, sans pour autant être dans cette ville, et quitteront la caravane lorsque la piste longera les premiers contreforts du Mont Furieux (ce dernier se situant dans les Monts Locaces). L'aventure se déroule donc principalement dans une zone montagnaise, à l'exception du début de l'aventure en rase campagne.*

- **La légende**

Selon l'histoire chantée par le barde, la légende du Mont Furieux se raconte comme suit :

*C'était au temps jadis, alors que le grand sage Dillarel était encore jeune. Brillant élève au Conservatoire, il avait de plus amassé une fortune colossale. Tout lui promettait un avenir radieux, jusqu'au jour où il tomba amoureux d'une fille de grande beauté qui se nommée Hannuka ; mais le cœur de celle-ci était promis à Léandre, fils du baron de Basse Hédulie, l'un des plus nobles, des plus puissants, des plus vaillants et des plus respectés des barons de cette époque. Fou d'être éconduit, Dillarel usa de ses connaissances en alchimie (sa spécialité au Conservatoire) et des pouvoirs que celles-ci lui conféraient sur Hannuka, et cette dernière le suivit en oubliant Léandre. Mais celui-ci abandonna son royaume et retourna ciel et terre pour retrouver sa promise. Grâce à ses contacts (on parle notamment d'un ami Darshanide, prêtre dans un temple de Sparshöng) il finit par découvrir le repaire du sage, au sommet du Mont Furieux. Là, les deux hommes s'affrontèrent dans un combat épique, sous le regard effaré d'Hannuka. Ils s'entretuèrent, et elle mourut de chagrin. Mais à l'instant de l'agonie, Dillarel jeta une poudre magique, transformant les deux amants malheureux en âmes en peine pour les priver du repos éternel. On dit que personne ne retrouva jamais le trésor du sage.*

Les héros peuvent avoir connaissance de cette légende (Jets de **connaissances Monts Locaces diff. 15** ou **Légendes Locales diff. 18**), ce qui peut leur donner des informations quant à la localisation du Mont Furieux, et agrémenter la légende de quelques points de détails conditions de combat, l'ami darshanide de Léandre, le trésor de Dillarel ou encore les armes de Léandre). Sinon, ils peuvent essayer de se renseigner dans l'auberge (jets de **renseignements divers**), sachant que le barde n'en sait pas plus, et que l'aubergiste sait exactement où se trouve le Mont Furieux. Enfin, un personnage peut éventuellement connaître la localisation précise du Mont Furieux par un jet de **connaissances en géographie diff. 30** (seulement sur son initiative).

Pas la peine de perdre beaucoup de temps ici, l'aventure est pour la suite. L'important est que les héros aient connaissance de l'emplacement du Mont Furieux et de l'ancienne mine, ainsi que de l'existence de la caravane. Le moyen importe peu, seul le résultat importe.

- **La caravane.**

La caravane est composée de chariots bâchés, de chars à ridelles, et de roulottes pour les voyageurs de qualité. Elle compte une bonne trentaine d'attelages en tout et avance lentement. Il y a environ vingt piétons qui suivent, et quinze cavaliers, dont six sont des gardes armés engagés par le maître de caravane pour protéger le convoi. Le maître de caravane se nomme Burond ; c'est un homme trapu et massif, vêtu de cuir, qui marche avec une canne, fume la pipe, semble bourru, mais reste fidèle aux principes eckmüliens dictés par le Conservatoire, et son honnêteté ne fait aucun doute.

Les héros rejoignent la caravane alors qu'elle a déjà quitté Marule. Ceci a pour but de les presser un petit peu, histoire qu'ils n'aient pas trop le temps de faire des achats avant de partir à l'aventure. Il est toujours possible de jouer la scène de la poursuite, mais ceci n'est pas très important.

<b>Burond</b>	
Niveau 3	
PtsV. 27	PtsE 9
Att. +7, Def. +5, Sav. +8	
Dégâts (épée) 2d6+4	
Protection 2 (corselet cuir)	
For. +2, Dex. +2, Con. +4, Sag. +1, Int. +1, Cha. +2	
Armes et armure de pro, spécialisation épée, combat monté, âme de chef	
Acrobaties +7, diplomatie +5, équitation +6, intimidation +2, perception +3, survie +3	

- **La piste.**

C'est une importante route caravanière, mais l'inhospitalité des terres traversées fait qu'elle reste sommaire. La piste est étroite, creusée et peu fréquentée à cette saison. Elle serpente dans les plaines du nord d'Eckmül avant de plonger au cœur des Monts Locaces, afin de rejoindre Confluence, via Cimaise, étape capitale pour changer les attelages. C'est avant de rejoindre cette dernière ville que la piste longe les pentes du Mont Furieux.

- **Le début.**

Les héros suivent la caravane et doivent la quitter le lendemain, alors qu'ils seront au plus proche des pentes du Mont Furieux.

Pour l'heure, c'est la fin de l'après-midi. Il fait bon, le ciel est dégagé, on avance lentement et l'ennui s'est déjà installé. Les passagers s'occupent comme ils peuvent, en jouant aux cartes, et visitant la diseuse de bonne aventure de la dernière roulotte, ou toute autre activité, mais la plupart somnolent en attendant le campement du soir.

Peu avant ce moment, les éclaireurs reviennent au galop et annoncent qu'ils ont repéré un groupe important de bandits de grand chemin. Burond décide de ne pas prendre de risques, de s'arrêter tout de suite et de former le cercle défensif en disposant les chariots et roulottes en rond, tout en espérant que les voleurs partent dans une autre direction.

- **L'attaque des bandits.**

Le camp est installé, et Burond refuse catégoriquement qu'on fasse du feu. Malheureusement, deux heures après le coucher du soleil, la caravane est assaillie par la bande qui a remonté la piste.

Les bandits sont entre 20 et 25 (tout dépend de la force des héros), plus leur chef. Il ne faut pas oublier que dans la caravane, les six gardes sont aguerris, et que d'autres passagers savent se battre.

Pour mettre en scène le combat sous la pâleur lunaire, il est possible d'imaginer une attaque globale et laisser les héros intervenir à leur guise, ou préférer un suspens aléatoire quant à l'intervention des bandits.

Dans ce dernier cas, il faut procéder comme suit : dessiner un cercle représentant la caravane, et le diviser en vingt sections numérotées de 1 à 20. Chaque héros choisit de se situer dans l'un des segments. Ensuite, ils peuvent tenter d'organiser la défense en demandant aux autres défenseurs de se placer à des points stratégiques. Sinon, c'est au MJ de placer les autres membres de la caravane

(attention : la préparation doit avoir lieu avant l'arrivée des brigands). Lors de l'attaque, chaque bandit se lançant contre le cercle défensif de la caravane est placé de manière aléatoire (1d20). Si un héros se trouve dans le même segment, il y a affrontement direct. Sinon, les héros sont libres de se déplacer. De même, si les héros ne veulent pas attendre l'arrivée des combattants, il faut les laisser faire.

Quoi qu'il arrive, les bandits prennent la fuite si leur chef est tué ou capturé. Le reste de la nuit s'écoule nerveusement, dans la crainte, en soignant les blessés et enterrant les morts. Personne ne songe à dormir (pas de récupération) et le petit matin est accueilli avec soulagement.

- **Quittons la caravane.**

A la mi-journée du lendemain, après avoir repris la piste, la caravane se trouve au plus près des contreforts du Mont Furieux. Il est temps pour les héros de la quitter, et de s'enfoncer seuls dans les terres sauvages.

Il s'agit de pentes boisées, avec des ravins sombres, et des rochers en abondance. Un vrai coupe-gorge, idéal pour des embuscades.

Si le groupe essaye de trouver des traces d'êtres vivants, ils peuvent se rendre compte que de nombreuses traces d'êtres humains sont remarquables sur le sol (jets de **survie diff. 15**). Il est possible de déterminer qu'ils se déplacent par groupes d'1d10 individus (**survie diff. 25**).

Lorsque le soir tombe, les héros sont arrivés à mi-côte des contreforts. Il est temps d'établir un campement. Si les héros font un feu, ils sont automatiquement repérés et attaqués par un groupe de brigands (1d6 + nb. de PJ individus) ; s'ils ne font pas de feu, il y a 15% de chances que cette attaque ait tout de même lieu.

Pour le reste, la nuit se passe bien, mais il fait froid, surtout en l'absence de feu. Au matin, il faut reprendre la route et poursuivre l'ascension des pentes qui sont à la base du Mont Furieux.

#### Chef des Bandits

Niveau 4  
 PtsV. 32 PtsE 13  
 Att. +7, Def. +4, Sav +4  
 Dégâts 2d6+3 (épée)  
 Côte de maille (protec. 4)  
 For. +1, Con. +3, Sag +1  
 Armes et armures de pro,  
 attaque dévastatrice,  
 spécialisation (épée), combat  
 en aveugle  
 Diplomatie +3, équitation  
 +4fouille +2, intimidation +6,  
 perception +3

#### Bandits de Grand Chemin

Niveau 1  
 PtsV. 5 PtsE 4  
 Att. +2 Def. 0 Sav. 0  
 Dégâts 1d6+2 (armes de  
 paysan)  
 For. +2 ; Sag. -1 ; Int. -1  
 Aucun atout  
 Pouvoirs communs  
 Intimidation +3

#### Brigands

Niveau 1  
 PtsV 5 PtsE 4  
 Att. +4 Def. +2 Sav. +1  
 Dégâts 2d6+3 (épées)  
 Protection 2 (corselet cuir)  
 For. +1 ; Dex. +1 ; Int. -1  
 Armes et armures de pro  
 Spécialisation : épée  
 Pouvoirs Magiques  
 Discrétion +1  
 Equitation +2  
 Intimidation +2  
 Perception +3

Il est temps de commencer à décrire un changement de météo : les nuages s'amoncellent de l'ouest, poussés par un vent mauvais, un temps de neige. Peu à peu, les arbres feuillus cèdent leur place aux conifères, et la forêt s'éclaircie, mais les rochers sont toujours présents, tout comme les traces de brigands.

#### Louvpards

Niveau 2

PtsV. 17    PtsE /

Att. +6    Drf. +5    Sav. +5

Dégâts (crocs) 2d6+2

For. +2, Dex. +4, Con +1,

Sag +0, Int. +3, Cha. +2

Atouts : charge furieuse,  
attaque sournoise, sous la  
ceinture.

Acrobaties +4, discrétion +6,  
escalade +2, intimidation +4,  
perception +5

Selon l'ambiance du moment, il est toujours possible de faire une petite rencontre dans la journée, avec un petit groupe de 1d8+2 louvpards. Il est également possible de rencontrer des brigands égarés (1d10 individus). Pour cette dernière rencontre, le combat n'est pas obligatoire... les héros peuvent simplement leur indiquer le chemin.

Dans tous les cas, il faut faire en sorte que les héros sentent le danger et progressent avec moult précautions. Il est important de soigner la description des paysages, pour que les joueurs ne s'ennuient pas. Le temps continue à se dégrader, le ciel est plombé, le plafond bas, les nuages à l'horizon sont gris et noirs.

En fin de journée, les héros arrivent à la lisière supérieure de la forêt et découvrent les hautes pentes déboisées, couvertes de landes, qui continuent à monter vers les sommets enneigés du Mont Furieux. Désormais, on progressera à terrain découvert et il sera peut être choisi de camper sous les derniers arbres pour continuer le lendemain.

Pour cette seconde nuit, aucune attaque, même si les héros font du feu. Par contre, il est possible d'animer ce moment en faisant intervenir un unique brigand, un éclaireur. Les héros voudront peut être s'amuser à le pister, lui tendre une embuscade, ou tout autre joyeuseté.

Le lendemain, les héros vont quitter le refuge de la forêt et monter les pentes raides des prairies d'altitude. C'est le territoire des trolls, qui vivent dans quelques petits villages répartis sur tout le versant. Les héros peuvent même repérer un de ces villages (**perception diff. 10**), et ce afin de les inciter à manœuvrer discrètement pour éviter la rencontre. Ceci permet de faire monter un peu le suspense.

Lorsque les héros auront mis de la distance entre eux et le village, il est grand temps de les faire se confronter à un petit groupe de ces chasseurs velus. La rencontre se fait au détour d'un sentier, alors que celui-ci tourne brusquement à droite pour contourner un rocher. Les trolls sont au nombre de 2 (3 si les héros sont très forts). Il faut insister pour que les héros comprennent le danger d'en laisser un seul s'échapper vivant ; le but du combat est bien d'éliminer tous les trolls pour qu'ils ne puissent donner l'alerte à leur village. Il faut gérer les monstres de manière fuyante, il y en a au moins un qui tente de s'enfuir, ce qui devrait donner lieu à une poursuite intéressante, plutôt qu'à une traditionnelle bataille rangée. Note : la rencontre a lieu non loin d'un petit lac d'altitude. Si les héros échouent à tuer tous les trolls, le village prévenu enverra des pisteurs et des chasseurs à la recherche de cette viande bipède. Les héros pourchassés devront redoubler de vigilance.

#### Troll commun

Niveau 5

PtsV. 50    PtsE/

Att. +11, Def. +10, Sav. +7

Dégâts (massue) 3d6+7

Cuir épais (protec. 4)

For. +7, Dex. +6, Con. +5,

Sag -2, Int. -1, Cha. -1

Artiste de la tripaille,  
enchaînement, troll.

Acrobaties +14, discrétion  
+15, escalade +14,  
intimidation +15, perception  
+4, survie +10

- **Trouver la mine.**

La prochaine étape pour les héros est de trouver la vieille mine qui traverse le versant pour déboucher dans la vallée intérieure au pied du sommet. Les héros, stressés par la perspective d'une nouvelle rencontre, doivent réussir différents jets de **perception** ou de **fouille diff. 20** afin de localiser l'entrée. Il est possible d'augmenter la difficulté par des krâsses justifiées par le stress.

L'entrée de la mine se situe sur un plateau rocheux, très haut contre les premiers à-pic du Mont Furieux. De toutes façons, il faut faire en sorte que le groupe trouve l'entrée à la fin de la journée, au moment du crépuscule.

L'endroit est sinistre, l'entrée est garnie de totems trolls. Si un héros réussit un jet de **connaissances (mystères) diff. 15**, les héros apprennent qu'il s'agit de protections chamaniques contre les morts-vivants.

Le groupe aura un choix à faire : établir le camp dans ou hors de la mine. Le froid à cette altitude devrait les inciter à se mettre à couvert, mais oseront-ils dormir dans les premières galeries ? Les héros doivent sentir que le danger est là, tout proche, mais rien ne se passera cette nuit là.

- **La traversée de la mine.**

La vieille mine est abandonnée depuis des siècles. Par endroits, elle menace de s'effondrer. La traverser est un parcours hasardeux, long, difficile et éprouvant.

Ce moment doit être animé en décrivant des galeries montantes qu'il faut escalader (jets), car les échelles sont pourries. Ensuite, il faudra utiliser des cordes, pour aider certains héros à grimper vers les galeries supérieures.

La mine est une sorte de labyrinthe, avec beaucoup de recoins, de tournants, de couloirs étroits, obscurs. Il est nécessaire de bien décrire la progression, et favoriser les initiatives de prudence (les héros se méfieront sans doute de pièges, mais il n'y en a pas). Pas besoin de plan, la progression des héros les mènera vers la sortie.

Vers le milieu de la journée, les héros tombent dans une espèce de salle taillée dans le roc, où se tiennent 2d6 squelettes. Le combat est inévitable, mais les héros ont l'initiative. Après le combat, les héros progressent encore dans la mine pendant trois ou quatre heures qui ressembleront à la matinée. Il sera alors temps d'établir un camp.

La nuit est lugubre, le repos ne sera pas facile, malgré les tours de garde. Au matin, les héros ne réussissant pas un jet de **constitution diff. 15** n'ont pas réussi à se reposer et ne récupèrent pas de points de vie.

Dès que le groupe se remet en marche, il rencontre un nouveau groupe de squelettes (2d4). Le lieu sera cette fois une galerie étroite, gênante pour manœuvrer (pas possible de les prendre à revers, armes de jet inutilisables, etc.). Ensuite, après quelques nouvelles escalades, les héros aperçoivent la lumière du jour. Ils ont enfin traversé la mine, grim pant d'au moins deux cent mètres de dénivelé.

**Squelette**

Niveau 2

PtsV. 20    PtsE 0

Att. +5, Def. +0, Sav. -1

Dégâts (tibia) 1d6+3

For. +3, Dex. +0, Con. +1,

Sag. -2, Int. -2, Cha. -3

Combat en aveugle, Attaque dévastatrice, science de l'embuscade

Discrétion +3, Perception +3

- **Le vallon inférieur.**

La mine débouche sur le fameux vallon intérieur du Mont Furieux, lequel forme une sorte de cirque de hautes parois rocheuses enneigées. Le vallon est un plateau où subsistent des névés, entre des bouquets de rhododendrons. Le paysage est désolé, il fait très froid. De plus, le temps s'est encore détérioré. Il neige, la visibilité est réduite.

Si les héros n'ont pas réussi à se reposer dans la mine, il est probable qu'ils souhaitent le faire désormais. Sinon, ils peuvent commencer l'exploration du vallon. Ils cherchent un trésor, trouvable sur un jet de **fouille diff. 30**.

Lorsque les héros arrivent dans le fond du vallon, ils sont attaqués par le spectre de Dillarel. Il est possible de lui donner la parole avant le combat ; on amorce alors un rudiment de conversation dans laquelle Dillarel parle de vengeance, de rancune, de colère... Il est devenu très mauvais avec le temps.

Une fois le combat terminé, le groupe peut encore fouiller le fond du vallon (**jet de fouille diff. 20**). Si aucun héros ne réussit, alors tant pis, ils auront fait ce voyage pour rien. Au contraire, si le jet est réussi, ils découvrent le trésor de Dillarel et les armes de Léandre.

Si les héros découvrent le trésor, ils dérangent les âmes en peines du jeune noble et de sa promise. Ceux-ci ne sont pas forcément mal intentionnés vis-à-vis des héros.

Le jeune noble se manifestera en premier, et les héros devront réussir des jets de **diplomatie** (ou autre), pour le convaincre que leurs intentions sont bonnes. C'est une scène de roleplay qu'il faut imaginer en guise de conclusion à la découverte du trésor. Si les héros se montrent très maladroit, voire arrogants ou méchants, alors tant pis pour eux, les âmes en peines révéleront leurs côté le plus obscur et monstrueux. Au contraire, si le groupe prend pitié de ces deux victimes de la rage de Dillarel, ils leur laisseront le trésor<sup>4</sup> de bon cœur.

#### Spectre de Dillarel

Niveau 6  
 PtsV. 84 PtsE 21  
 Att. +14, Def. +10, Sav. +8  
 Dégâts (bâton) 1d6+5  
 Protection 2 (peau épaisse)

For. +5, Dex. +3, Con. +3,  
 Sag. +3, Int. +3, Cha. +1

Sage d'Ekmül, Combat en aveugle, Attaque dévastatrice, Attaque sournoise, Sous la ceinture.

Arobaties +7, Discrétion +9,  
 métier (alchimiste) +14,  
 perception +5,  
 psychologie +6

#### Le trésor de Dillarel

- un lot de quinze gemmes
- environ 200 DO
- une dizaine de pièces inconnues
- un parchemin quasi illisible (à apporter au Conservatoire pour lecture : apprend à faire une potion de récup double (récup 2d6 ptsV))

#### L'équipement de Léandre

- un écu aux armoiries de Basse Hédulie (bouclier pro, résistance 25/38, valeur 60DO)
- une épée bâtarde (brutasse) abîmée (résistance 40/64)
- un fléau d'armes (pro), résistance 30/42 (spécial : att. -1, dégâts +2)
- une côte de maille (armure pro) résistance 57/80.

#### Conséquences de l'affrontement des âmes en peines.

- malus d'expérience de -10 pour l'équipe
- jet de sauvegarde diff. 10 ; si échec, une mutilation sur la table (mort si échec critique)
- perte de 1 point de constitution pour tous (définitif)
- perte de la moitié des points de vie restant (arrondis à l'inférieur)
- pas de récupération de points de vie pour l'aventure suivante

<sup>4</sup> Concernant la résistance des armes, les valeurs données correspondent à une règle d'usure que j'ai créée. Pour toute autre règle, n'oubliez pas que les armes ne sont pas neuves !!

## Ennemis

<b>Chef des Bandits</b>
Niveau 4
PtsV. 32    PtsE 13
Att. +7, Def. +4, Sav +4
Dégâts 2d6+3 (épée)
Côte de maille (protec. 4)
For. +1, Con. +3, Sag +1
Armes et armures de pro, attaque dévastatrice, spécialisation (épée), combat en aveugle
Diplomatie +3, équitation +4fouille +2, intimidation +6, perception +3
00000000
00000000
00000000
00000000

<b>Louvopards</b>
Niveau 2
PtsV. 17    PtsE /
Att. +6    Df. +5    Sav. +5
Dégâts (crocs) 2d6+2
For. +2, Dex. +4, Con +1, Sag +0, Int. +3, Cha. +2
Atouts : charge furieuse, attaque sournoise, sous la ceinture.
Acrobaties +4, discrétion +6, escalade +2, intimidation +4, perception +5

00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00
00000 00000 00000 00

<b>Bandits de Grand Chemin</b>	00000	00000
Niveau 1	00000	00000
PtsV. 5    PtsE 4	00000	00000
Att. +2    Def. 0    Sav. 0	00000	00000
Dégâts 1d6+2 (armes de paysan)	00000	00000
For. +2 ; Sag. -1 ; Int. -1	00000	00000
Aucun atout	00000	00000
Pouvoirs communs	00000	00000
Intimidation +3	00000	00000

<b>Brigands</b>	00000	00000
Niveau 1	00000	00000
PtsV 5    PtsE 4	00000	00000
Att. +4    Def. +2    Sav. +1	00000	00000
Dégâts 2d6+3 (épées)	00000	00000
Prtection 2 (corselet cuir)	00000	00000
For. +1 ; Dex. +1 ; Int. -1	00000	00000
Armes et armures de pro	00000	00000
Spécialisation : épée	00000	00000
Pouvoirs Magiques	00000	00000
Discrétion +1	00000	00000
Equitation +2	00000	00000
Intimidation +2	00000	00000
Perception +3	00000	00000

<b>Troll commun</b>	00000 00000
Niveau 5	00000 00000
PtsV. 50    PtsE/	00000 00000
Att. +11, Def. +10, Sav. +7	00000 00000
Dégâts (massue) 3d6+7	00000 00000
Cuir épais (protec. 4)	00000 00000
For. +7, Dex. +6, Con. +5, Sag -2, Int. -1, Cha. -1	00000 00000
Artiste de la tripaille, enchainement, troll.	00000 00000
Acrobaties +14, discrétion +15, escalade +14, intimidation +15, perception +4, survie +10	00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000



<b>Squelette</b>	
Niveau 2	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
PtsV. 20 PtsE 0	00000 00000 00000 00000
Att. +5, Def. +0, Sav. -1	00000 00000 00000 00000
Dégâts (tibia) 1d6+3	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
For. +3, Dex. +0, Con. +1,	00000 00000 00000 00000
Sag. -2, Int. -2, Cha. -3	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
Combat en aveugle, Attaque	00000 00000 00000 00000
dévastatrice, science de	00000 00000 00000 00000
l'embuscade	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
Discrétion +3, Perception +3	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000
	00000 00000 00000 00000

<b>Spectre de Dillarel</b>	
Niveau 6	
PtsV. 84 PtsE 21	
Att. +14, Def. +10, Sav. +8	00000 00000
Dégâts (bâton) 1d6+5	00000 00000
Protection 2 (peau épaisse)	00000 00000
	00000 00000
For. +5, Dex. +3, Con. +3,	00000 00000
Sag. +3, Int. +3, Cha. +1	00000 00000
	00000 00000
Sage d'Ekmul, Combat en	00000 00000
aveugle, Attaque	00000 00000
dévastatrice, Attaque	00000 00000
sournoise, Sous la ceinture.	00000 00000
	0000
Arobaties +7, Discrétion +9,	
métier (alchimiste) +14,	
perception +5,	
psychologie +6	