

## L'ŒIL Noir

### LA STATUETTE PERDUE

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 aventuriers de niveau 3 à 6 (15 niveaux minimum pour cette aventure dangereuse).

"Depuis plusieurs jours déjà, ils marchaient (s'ils avaient eût des chevaux, ceux-ci étaient déjà morts de fatigue depuis longtemps), ils marchaient sans cesse dans cette steppe qui semblait infinie. Ils n'avaient plus ni vivres ni eau. La fatigue était leur camarade de voyage. Et puis, devant eux, au détour d'une colline... un puits. Un vrai puits en pierre avec un treuil et un seau «.

Les aventuriers harassés, assoiffés et affamés, peuvent s'ils le désirent boire l'eau du puits. Si c'est le cas, ils se sentiront tout de suite mieux. Ceux qui n'auront pas bu, au contraire, se sentiront de plus en plus mal. Quatre heures après avoir bu (ou non) l'eau du puits, alors que la nuit tombe sur la steppe, les aventuriers arrivent devant "une petite bâtisse en bois aux planches mal ajustées et aux vitres brisées. A la fenêtre, une lumière faible et blafarde semble prouver la présence du propriétaire". Le vieillard qui habite là, recevra de son mieux les aventuriers. Il leur offrira à boire et à manger (pas un festin ! ). Puis il dévisagera d'un air inquiet les aventuriers qui ont bu l'eau du puits. "Pauvres de vous" dira-t-il alors. Puis il reprendra : "Vous avez bu l'eau du Puits de la Mort, empoisonnée depuis que le cadavre de la terrible sorcière Démétria y a été jeté. Cela signifie votre mort à courte échéance. Je ne vous laisse pas un mois à vivre !". Le silence se fera brutalement et le vieillard laissera l'angoisse s'installer un instant." Vous n'avez qu'une chance : c'est de retrouver la statuette de vie que Démétria avait subtilisé au sage Sarbalus, puis de la placer sur l'autel adéquat et de boire la potion de vie. Rien d'autre ne pourra vous sauver". Déjà les personnes ayant bu l'eau du puits, sentiront venir un violent accès de fièvre et leur estomac se tordre de douleur. Cette dernière passera finalement. Le vieil homme reprend : "Retenez bien ceci, cela peut vous être utile. C'est l'énigme de Démétria :

*De cette manière était faite la toison,  
Garde-toi bien de poser ta vie sur cet autel  
Le propriétaire du pelage apparaîtra sur le champ.  
L'autre n'est pas plus rassurant  
Car le gardien en montre les dents  
Si tu places ta vie dedans.  
Fait attention, l'autel est noir et blanc.  
Enfin, le dernier appartient à un âge  
Celui-ci ne répond à aucun des critères  
Qui t'empêche de rester sur terre."*

Le voyage jusqu'aux montagnes noires devrait être calme mais méfiez vous quand même. Le voyage dure 4 ou 5 heures. Vous devrez prendre le premier sentier qui tourne à l'Ouest. "Après une bonne nuit de repos (malgré une crise pour les malades) et un bon repas, les aventuriers se mettent en route. La journée promet d'être belle et ensoleillée. Après avoir suivi le sentier, ils arrivent à un croisement dont l'un des embranchements mène à l'Ouest.

**Aux personnages :** "La steppe autour de vous a fait place à la montagne. Le sentier s'enfonce dans une gorge resserrée aux parois rocailleuses et escarpées. Après des heures dans cette gorge à la chaleur torrides, vous voyez devant vous une colline qui semble infranchissable. Mais le sentier continue, serpente et passe par un petit col. Le sentier montant est très raide et les pierres croulantes."

Chaque joueur devra lancer un jet d'adresse à -1 pour les 50 premiers mètres. Un jet raté signifie que le joueur glisse sur une pierre et dévale toute la pente déjà gravie (ce n'est pas une falaise). Le joueur subira 1 d10 + 1 de PI sans protection. Les 20 derniers mètres nécessiteront un jet d'adresse à - 2. Un joueur qui rate subira 2 d10 +3 de PI sans protection.

Enfin, harassés par cette montée, en proie à la fièvre (pour les malades), les aventuriers arrivent au col. Derrière, le sentier redescend dans des gorges aussi serrées que la première. Fatigués, les aventuriers aimeraient bien s'arrêter. Soudain... un cri aigu déchire l'air. Surgissant du fond du ciel, un vautour géant fonce sur le petit groupe à une vitesse effrayante.

Exténués par le combat, les aventuriers reprennent la marche. La température est un peu plus supportable. Le sentier s'enfonce à nouveau dans des gorges étroites. Quelques bruits au sommet de ces défilés intriguent (et inquiètent) les aventuriers.

Nous laissons là libre arbitre au MJ pour tendre une embuscade aux joueurs, mais il faudra veiller à ne "pas les tuer, ou alors pas tous.

La gorge s'écarte enfin pour aboutir à un cirque désert, entouré de montagnes noires aux pics acérés et infranchissables. Au milieu de ce cirque, un pic plus sombre que tous les autres, en forme de dent. A sa base, l'entrée d'une grotte...

A peu près à ce moment, les aventuriers malades ressentiront une nouvelle montée de fièvre qui les clouera au sol. Ceux-ci perdront un point de vie.

### **La grotte :**

L'entrée est sombre et sèche. Le tunnel naturel est sinueux et la lumière du soleil n'y pénètre pas. Tout est noir et lugubre (brr...). Le passage est trop étroit pour permettre à deux aventuriers de passer de front.

#### **1. La toile :**

Au milieu du chemin, invisible dans le noir (malgré les éventuelles torches), se trouve une toile de mygales des cavernes, collante, gluante et solide !! Un personnage pris dans la toile sera irrémédiablement prisonnier. Son éventuel voisin et lui auront trois tours devant eux pour la détruire. La toile doit perdre 80 PI (protection = 1), ou bien

le personnage devra effectuer une épreuve de force à+ 8 et une épreuve d'adresse à+ 2 en 2 tours. Les personnages auront un bonus de -1 par 10 PI perdus par la toile. Alors au bout de trois tours : "la toile se met à vibrer. Descendant du plafond où elle était tapie, l'araignée approche avec ses huit horribles pattes velues". Désormais, les personnages ont un tour de sursis, le temps que l'araignée attaque. Ce délai passé, le personnage acculé ne peut plus l'éviter. L'araignée aura un bonus de -5 à l'attaque. Le héros n'a aucune parade. Une autre personne peut tenter de s'interposer (parer) à sa place avec un malus de + 4. Si la mygale est attaquée, elle descendra de sa toile. S'il y a plus de quatre personnages elle s'enfuira (un tour) pour se blottir dans la pénombre du plafond.

#### **2.**

Le couloir est muni d'escaliers qui s'enfoncent profondément. Une nouvelle série de marches puis une troisième et les aventuriers aboutissent dans un couloir aux parois bien taillées et au sol dallé.

#### **3. Première épreuve**

"Cette salle est très sombre malgré la lueur de vos torches. Le fond de la salle n'est pas visible. En face de vous (à deux mètres) vous apercevez un brasier".

Malheur aux aventuriers s'ils touchent à ce brasier. S'il est allumé, faire la description suivante: "Au fond de la salle, 2 portes closes. L'une est en fer, l'autre en bronze. Des dizaines de squelettes en armes sont encastrés dans les murs de la salle, coulés à même la pierre... Soudain, les murs se craquellent, semblent fondre, libérant leurs prisonniers qui s'avancent dans des craquements sinistres vers le centre de la pièce pour se grouper. Puis par mouvements saccadés, ils s'avancent vers vous".

Les portes sont verrouillées!. Celle en bronze (épreuve de force à+ 3 ou d'adresse à -1 pour l'ouvrir) donne l'accès en 8. Celle en fer (épreuve de force à -1 ou d'adresse pour l'ouvrir) mène en 4. Si l'épreuve est ratée, un jet empoisonné pourra toucher le personnage. PI = 1D6 + 2 + poison (PI = 5 + 1D6 par jeu durant 1D4jeu).

Les squelettes s'animeront également lorsque quelqu'un touchera la porte en fer.

#### **4. La statuette :**

Une fois la porte en fer franchie, la fièvre. s'emparera de nouveau des malades. Cette crise sera plus violente que les autres: la tête leur tournera et leur vision sera altérée. Au bout de trois minutes, le malaise sera passé.

La salle est taillée dans la roche même et est dallée de marbre blanc. Au centre de la pièce un autel de marbre noir se dresse. Sur cet autel, une statuette en or sertie de diamants et autres pierres précieuses qui représentent une belle jeune femme nue.

Bien sûr, c'est la statuette de vie que doivent retrouver les personnages. Mais dès qu'elle quitte l'autel, quatre créatures à l'allure de serpents se matérialisent dans la salle : "Ce sont des serpents d'au moins 2 mètres de haut, aux bras musculeux. Ils sont couverts de solides écailles vertes et leurs gueules sont garnies de crocs redoutables. Chacun d'eux est affublé d'un bouclier en bois, renforcé par de solides barres de fer et d'une épée d'apparence robuste. Ils sont vêtus d'une armure en cuir cloutée renforcé d'une cotte de mailles. Les sifflements aigus qu'ils émettent ne vous incite pas à avancer."

Cette description n'a pour seul but que d'impressionner les aventuriers ignorants et lâches.

### **5. Le créateur de monstres**

Cette salle est puissamment éclairée par une rangée de torches qui couvrent tous les murs. A la gauche des aventuriers se trouve un coffre en bois dont le système d'ouverture est cadenassé. Au centre de la pièce, il y a un promontoire en granit, et dessus, repose un autel en calcaire. Sur celui-ci, une statuette en terre cuite est posée, représentant un goblin.

La statuette a une fonction de création automatique de gobelins qui se déclenche si :

-on touche au coffre,

-on monte les escaliers (invisibles depuis l'entrée).

Alors, "elle s'illumine tout à coup et à côté, un double entouré d'un halo de lumière apparaît. Ce dernier croit pour atteindre une taille approximative d'1 m 50. La statuette et le double se ternissent : un goblin parfait a été créé ! " Ce processus se répétera tous les 3 rounds. Les deux premières créations iront tout d'abord garder l'escalier, puis ils attaqueront avec les autres. Cependant, il y aura toujours un goblin de garde. Le seul moyen pour que la statuette cesse son action créatrice est de la briser (un coup suffit). Néanmoins, les gobelins ne disparaîtront pas pour autant !

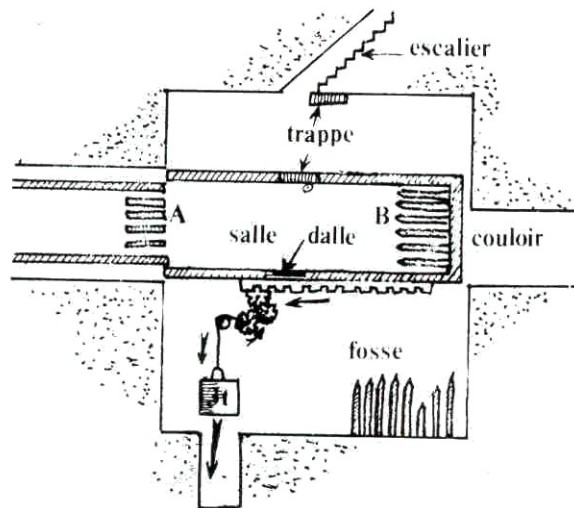
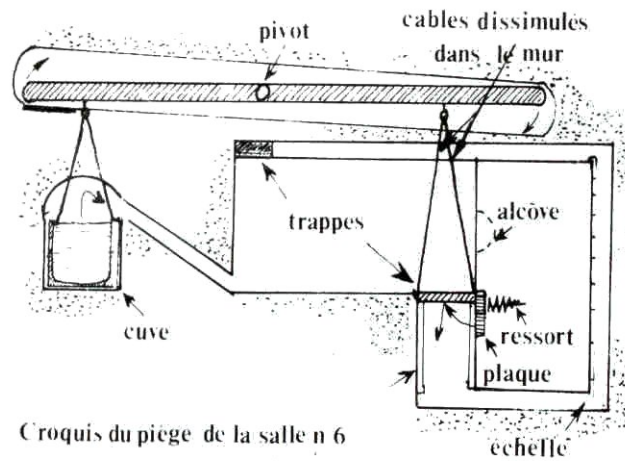
Le coffre n'est pas crochetable : il faut le fracasser (12 PV). A l'intérieur, les aventuriers peuvent identifier une potion de guérison (3 doses à 8 PV), et trouver une autre potion verdâtre inconnue. Il s'agit d'une potion de force (1 dose). Lorsqu'un personnage la boit, il augmente pour 6 tours sa force de 4 points. Une fois l'effet passé, il conservera 1 point définitivement.

Le coffre possède un double fond qui masque une ouverture dans le sol et une échelle.

### **6. Le piège :**

"Cette salle possède une alcôve à l'intérieur de laquelle se trouve une statuette en or et en platine, sertie de diamants, rubis, saphirs, émeraudes, etc... A l'opposé, un tunnel de 70 cms de haut sur 90 de large s'enfonce dans le mur à 45° ".

Comme vous l'annonce le titre, cette salle est en fait un piège. Suivez les explications et regardez le schéma joint.



Alors que les personnages rentrent, une plaque d'acier referme le passage derrière eux silencieusement. Réalisant bien vite qu'ils sont coincés, les aventuriers vont chercher un moyen de s'échapper. S'ils remontent le conduit (humide), ils réaliseront rapidement que le passage est impraticable : glissant, humide, sombre...

Si quelqu'un s'avance vers la statuette, il déclenche le piège. Il se retrouve sur une sorte d'ascenseur qui descend rapidement. Au dessus de lui, une plaque se referme hermétiquement. Cet ascenseur joue en fait un rôle de balancier et fait monter par contre-poids une énorme cuve remplie d'eau qui se déverse dans le conduit jusqu'à la salle qui sera remplie en 6 tours. Les personnages pourront gagner un tour s'ils se débarrassent de leur équipement pour nager, et prendre leur respiration. Donc, au maximum, ils auront 7 tours de répit. C'est durant ce laps de temps que le cupide aventurier isolé devra les retrouver.

Devant lui, un couloir. Plus loin, une échelle qui grimpe de 12 mètres. A nouveau un couloir. Debout au milieu, un Gobelin (gobelin crée de toutes pièces par la sorcière). Au bout, le couloir forme un coude et une trappe dans le plancher. Celle-ci communique avec la salle piégée (indétectable à partir de cette dernière).

Donc, 7 tours pour les aventuriers piégés, 4 tours plus le combat pour le personnage isolé.

## 7. Le retour :

Cette salle est sombre, sèche et poussiéreuse. Au centre de la pièce se trouve un pentagone tracé à la craie rouge.

Si les aventuriers entrent dans le pentagone, ils disparaîtront à la vue des autres. Ils sont téléportés... Le MJ lance alors un D20 pour leur destination :

-1 : dans un mur, les aventuriers meurent instantanément,

-2 à 19 : dans la salle 3,

-20 : dans la salle 6. Les personnages seront noyés si elle est remplie.

## 8.

Alors que les personnages franchissent la porte de bronze, un nouvel accès de fièvre les surprend, la douleur est fulgurante. La vision des malades se trouble un instant...c'est passé.

" Cette salle s'éclaire d'elle même d'une étrange lueur bleue lorsque vous y pénétrez. Au centre, semblant vous attendre, immobiles, 6 formes humanoïdes... 5 squelettes en cotte de maille, l'épée à la main, encadrent une momie de 2 mètres de haut. D'un mouvement saccadé et régulier, les morts-vivants s'avancent vers vous."

Les aventuriers ont l'initiative car les morts-vivants sont lents par nature. La tactique de ces derniers est la suivante : Ils placent un squelette sur chaque flanc, pour retenir le plus longtemps possible les autres aventuriers. Les 3 squelettes et la momie attaqueront alors 2 des aventuriers.

Le feu effraie la momie, mais peut aussi la blesser. Une flèche enflammée, une torche allumée ou une fiole (utilisée comme une grenade au phosphore) causent 1 D6+2 PI sur le coup, et 1 D4 le tour suivant. A zéro point de vie la momie tombe en cendre.

Au fond de la salle, un petit coffre. A l'intérieur, une potion (guérison, 2 doses à 5 PV), 2 plumes noires (les plumes du magicien Tenobal, cf : « HEROS, MONSTRES et FORCES OBSCURES ») et un glaive. Ce dernier est fantastique : il dispose d'un pouvoir de rapidité (il possède une maniabilité exceptionnelle). Sur un 1, 2, 3 ou 4, il permet dans le même tour une nouvelle attaque au joueur..

## 9. panique !!

"Cette salle est dallée de pierres. Le mur du fond laisse la place à 5 gigantesques lames effilées et brillantes placées en position horizontale. Le mur coté porte est garni de pointes acérées aussi accueillantes que les lames. Au centre de la pièce, au plafond, une trappe en bois ..."

D'un coup, la porte se referme derrière les personnages, et tous les efforts pour l'ouvrir sont vains. Ceci est un nouveau piège...

"Peut-être que la trappe du plafond mène quelque part ?"

La dalle sensitive qui se trouve sous la trappe déclenche, grâce à un jeu de poids et de poulies à roue dentée, le rétrécissement de la pièce. Celle-ci est en fait montée sur la crémaillère (A), et s'encastre dans le mur d'en face où se trouvent les lames (B).

Poussés par des pointes dans le dos, et des lames devant eux, plusieurs solutions sont proposées aux aventuriers qui ont 4 rounds de répit avant de se faire découper en rondelles :

-ouvrir la trappe du plafond, sortir sur le toit et bondir pour attraper l'escalier situé au dessus,

-ouvrir la porte d'entrée en douceur (épreuve d'adresse à + 5) ou en puissance (épreuve de force à + 2). Il est déconseillé de donner des coups d'épaule car ils risqueraient de déséquilibrer le casseur. Puis sauter par dessus la fosse dans le couloir (et alors rejoindre le puits d'escaliers par un moyen ou un autre),

-sauter entre les lames (épreuve d'adresse à +3). Dans tous les cas, un échec signifie la mort (empalement ou tranchage en 2). L'escalier permet aux personnages de poursuivre leur chemin.

A peu près au moment où les aventuriers échappent à cette épreuve, une nouvelle crise surprendra les malades: la tête leur tourne, ils vomissent repas et bile, leur vision est très altérée. Ils leur semblera même qu'ils deviennent aveugles.

Le MJ devra prendre le ton le plus angoissé et angoissant pour annoncer la triste nouvelle aux personnages, qui cependant retrouveront la vue après quelques minutes (Dommage...)

Fatigués et éprouvés par cette crise subite de la maladie qui les ronge, ils perdront (momentanément) 1 point en adresse, 1 point en attaque, 1 point en parade et 3 PV (et 2 points astraux pour les magiciens et Elfes). Désormais une crise arrivera à un malade tout les 1 D20 rounds. Elle durera 2 rounds durant lesquels la victime ne peut rien faire. La crise a pour conséquences la perte d'un point en adresse, force, attaque, parade et 3 PV. Il est conseillé de ne pas avoir tous les personnages malades durant un combat !

## 10. La salle aux statues :

Cette est bien éclairée mais sale. 2 statues se font face. Elles représentent un chevalier et un samouraï, qui semble se défier. Au fond de la pièce, 2 grands vantaux de bronze, incrustés d'or, de platine et de pierreries, barrent le chemin.

Dès que les personnages se placent à moins de deux mètres de la porte, les statues s'animent dans des raclements sourds et attaquent les personnages.

Les grands vantaux sont très lourds et grincent si l'on tente de les ouvrir. Il faut cumuler 24 en force pour ouvrir un vantail. Le plus fort des "pousseurs" lancera un dés d'épreuve de force à + 1. Tous les 5 points de force supplémentaires, les joueurs auront un bonus de -1 (à 29 ils auront une épreuve normale). Un couloir assez large, mais qui se resserre un peu plus loin, fait face aux aventuriers.

A partir d'ici, les crises des malades auront lieu tous les 1 D10 tours. Ils perdront 1 point en adresse (8 minimum) et 1 point en force (9 au minimum), ainsi que 1 en attaque et 1 en parade, et 4 points de vie.

Au milieu du couloir une dalle invisible enclenche un mécanisme secret. 3 tours après, toutes les portes du souterrain se referment, se doublent d'un épais rideau d'acier. Des blocs de pierre de taille glissent sur des rails pour condamner tous les couloirs. L'entrée elle-même disparaît sous un éboulement fantastique.

## **11. La salle aux autels**

3 autels sont disposés en rang. Il y en a un en or, un autre en calcaire grisâtre et le dernier est en bronze. Derrière chaque autel, X bols (X correspond au nombre d'aventuriers qui arrivent ici) remplis d'une pierre noire.

Résolution de l'énigme du vieillard :

-le gardien de la toison d'or était l'Hydre,

-l'autel noir est blanc est gris,

-l'âge de bronze est une période historique. Le bon autel est donc en bronze.

Si la statuette est placée sur l'autel en or, une hydre géante se matérialise aussitôt derrière l'autel. Si l'on ôte alors la statuette, l'hydre perd 1D+4 en énergie vitale.

Si la statuette est posée sur l'autel en pierre, un chevalier en armure d'un noir étincelant, montrant les dents, apparaîtra, tenant fermement sa gigantesque épée à deux mains. Si la statuette est retirée de l'autel, il perd 1 D+4 en énergie vitale, mais gagne 1 en attaque.

Si la statuette est placée sur l'autel en bronze : "Un éclat de soleil vient aussitôt frapper le front de la statuette. Petit à petit, le rayon grandit. La statuette irradie alors. En son centre, un cœur rouge se mettra à battre, à pulser.

Désormais, la lumière est aveuglante et emplie toute la salle. Du front de la statuette, le rayon se réfléchit sur la pierre. Celle-ci devient floue, entourée d'un halo de vapeur, se liquéfie dans le bol, d'un seul coup.

Puis le rayon de soleil se braque contre la paroi de la salle. A nouveau, la roche se liquéfie, s'ouvre, béante, laissant le soleil entrer dans la pièce. D'un coup, la lumière disparaît, la statuette est toujours sur l'autel.

Si un personnage cherche à récupérer la statuette, sa potion s'évaporerait d'un coup !

Dès que les doses sont bues, la statuette disparaît. Les aventuriers ont 2 tours pour boire, après quoi, la potion s'évaporerait à jamais.

Si les aventuriers n'ont pas bu le remède : « La crise est cette fois-ci plus forte que toutes celles connues. Tes (vos) jambes, tes bras, tout tes membres tremblent atrocement. Tu es couvert de sueur, tu vomis sans fin. La vue se trouble, tes yeux te font mal, horriblement mal. Tu ressens une violente douleur à l'estomac, puis à tout le ventre en général. Un éclair blanc dans ta tête, une douleur intense, un cri qui t'échappe. Plus rien.. »

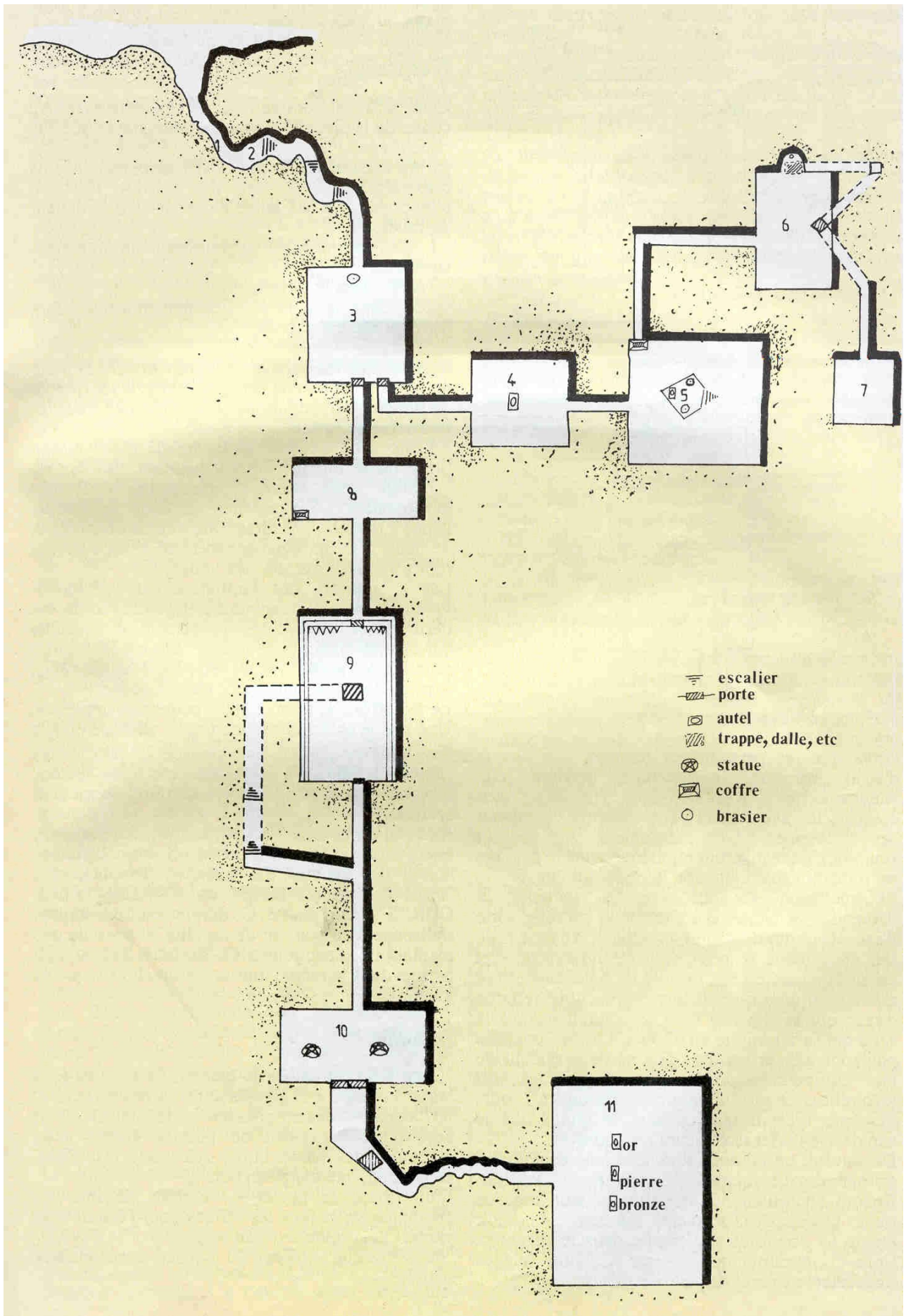
Si pour une raison ou pour une autre un aventurier n'a pas cherché la statuette ou n'a pas participé à l'aventure, vous lui décrierez la même fin après de nombreux et violents accès de fièvre qui précèdent la mort.

## **FIN DE L'AVENTURE**

Chaque joueur a droit à 120 points d'aventures, +2 points par épreuve réussie.

Les personnages malades ne le sont plus. Ils récupèrent leurs caractéristiques normales. Ceux qui n'étaient pas malades et qui ont bu la potion gagnent 2 points de vie définitivement.

Eric GAMOND.



- escallier
- porte
- autel
- ▨ trappe, dalle, etc
- ⊗ statue
- ⊠ coffre
- brasier

11  
 □ or  
 □ pierre  
 □ bronze

### LES SQUELETTES

Courage : 12      Point de vie : 10  
Attaque : 7      Protection : 3 + cotte de maille = 7  
Parade : 7      P.I. : 1d + 3  
Classe de monstre : 7

### LA MYGALE DES CAVERNES

Courage : 10      Energie vitale : 30  
Attaque : 8      Protection : 1  
Parade : 0      P.I. : 1d + 3 + poison paralysant pour 3 tours  
Classe de monstre : 15

### LA MOMIE

Courage : 12      Energie vitale : 35  
Attaque : 7      Protection : 2 contre les armes en argent,  
totale contre les normales.  
Parade : 7      P.I. : 1d + 4 par poing, 2 poings par tour  
Classe de monstre : 22

Le feu effraie la momie, mais peut aussi la blesser. Le feu d'une flèche, d'une torche ou d'une fiole (utilisée comme une grenade au phosphore) cause 1d + 2 P.I. sur le coup et 1d 4 le tour suivant. A 0 p.v., la momie tombe en cendre.

### LES STATUES

Courage : 10 (lentes)      Energie vitale : 10  
Attaque : 7      Protection : 0  
Parade : 6      P.I. : 2d + 2 par choc  
1 point d'aventure tous les 2 p.v. enlevés.

Après avoir reçu 10 points d'impact, les gangues des statues tombent et celles-ci s'animent en être de chair et d'os (et d'armure...).

### CHEVALIER

Courage : 14      Energie vitale : 35  
Attaque : 12      Protection : 6 (armure de chevalier)  
Parade : 9      P.I. : épée à 2 mains + force  
= 1d + 6 + 9 = 1d 6 + 9  
Classe de monstre : 30

### GOBELIN

Courage : 5      Energie vitale : 12  
Attaque : 9      Protection : 2  
Parade : 7      P.I. : (épée - 1) = 1d + 3  
Classe de monstre : 5



### **VAUTOUR GEANT A DEUX TETES**

P.I. : 1d 4 par serres  
           1d 5 par bec  
 Courage : 20      Energie vitale : 30  
 Attaque : 12     Protection : 2  
 Parade : 04      Classe de monstre : 25

Nb d'attaques : 3 (1 fois les serres + les deux becs)

La première attaque du vautour se fera en piquant sur un aventurier à une vitesse foudroyante. Le vautour tentera de mordre avec ses 2 becs le personnage désigné, puis de l'enserrer dans ses serres et enfin de le lâcher en l'air. Son attaque en piqué lui donne un bonus de - 3 au dé 20. Une attaque des serres réussies signifie soit que le personnage a été griffé, soit qu'il a été attrapé (à ce moment, il ne subit aucun P.I.).

### **LES SQUELETTES**

Ils sont 6 + 1d 6  
 Courage : 12      Energie vitale : 10  
 Attaque : 7        Protection : 3 + armure  
 Parade : 7         P.I. : par armure  
 Classe de monstre : 7

4 sont équipés de cottes d'écailles et armés d'épées à 2 mains. Les autres ont une armure en cuir et une hache de guerre avec laquelle ils frappent à - 1 en attaque (bonus).

### **HOMME-SERPENT**

Courage : 15      Energie vitale : 20  
 Attaque : 14     Protection : 2 + armure en cuir = 5  
 Parade : 10      P.I. : - 1d + 4 (épée)  
                        - 1d (poing), 1d + 2 crocs (seulement si épée cassée)

### **SAMOURAI**

Courage : 15      Energie vitale : 25  
 Attaque : 14     Protection : 2 (armure légère)  
 Parade : 11      P.I. : Katana + force  
                        = 1d + 5 + 1 = 1d + 6  
 Classe de monstre : 35

Sue 1 ou 2, le samouraï peut attaquer une nouvelle fois dans le même round. Tous les 5 rounds, il a droit à une épreuve d'adresse + 1 (il a 14) au début du round. Si elle réussit, il peut attaquer 2 fois ce round là. Le samouraï peut donc attaquer jusqu'à 4 fois par round.

### **HYDRE GEANTE A DEUX TETES**

Courage : 18 par tête      Energie vitale : 30 par têtes  
 Attaque : 17 par tête     Protection : 5  
 Parade : 12 par tête      P.I. : 2d + 5 par souffle enflammé  
                                        2d + 2 par crocs  
 Classe de monstre : 180

L'hydre fait souffler ses têtes tous les 4 rounds. Les 4 têtes doivent être détruites pour tuer le monstre.