



# La Pierre d'Assèchement

## Introduction:

L'aventure intitulée **La pierre d'assèchement** commence alors que les personnages se trouvent dans les **Principautés de la croisade**. Une zone aride et désertique où ils auront à combattre un **gobelours** et sa bande de pillards qui assèchent tous les points d'eau de la région grâce à une pierre magique capable d'absorber d'énormes quantités de liquide.

**Niveaux de rencontre:** La pierre d'assèchement est conçu pour une équipe de quatre joueurs de niveau 3. cette mission peut être entreprise par toute sorte de personnage, mais il pourrait être judicieux d'inclure un rodeur ou autre personnage compétent en pistage afin de faciliter la localisation du repaire des humanoïdes. Si le groupe n'a pas de compétence particulière pour la survie et le pistage, le MD pourra introduire un PNJ possédant ces capacités. Comme toujours n'hésitez pas à adapter le matériel présenté ici à vos joueurs et à votre monde de campagne.

## Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de base de D&D: le Manuel des Joueurs, Le Guide du Maître et le Manuel des Monstres Vol 1. Dans le texte, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions.

## Les Principautés de la Croisade:

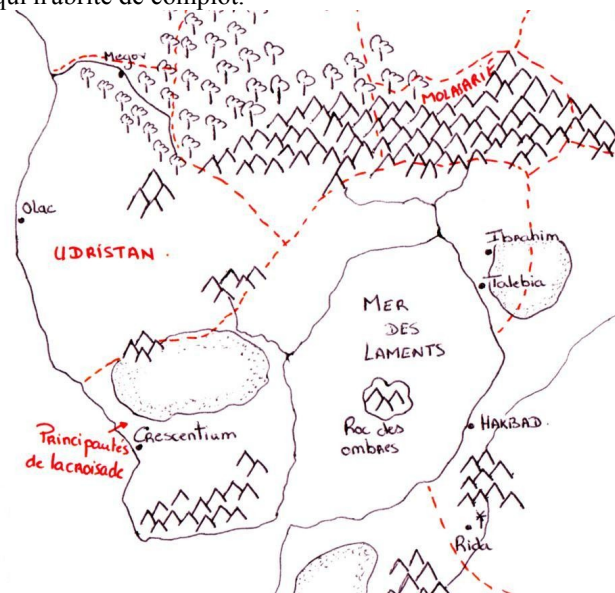
Les croisades furent une vaste entreprise menée par l'église de **Sérentine**. Il est certain que la grande majorité des chevaliers et des pèlerins qui entreprirent ce périlleux voyage vers le sud depuis les terres du nord étaient mus uniquement par leur foi. Pour tous ces hommes, la cause était claire: il fallait à tout prix libérer **Ibrahim**, lieu de naissance du **Sauveur**, de l'occupation **Ta'ashim**.

Les habitants d'Ibrahim étaient tous de confession Ta'ashim et ne pretaient que peu d'intérêts aux arguments religieux des prêtres du lointain Sérentium. Les marchands et notables des états du nord (tout particulièrement ceux de la **ligue ferromanienne**) assurèrent le financement d'armées entières. Les routes de pèlerinages ouvertes par les armées pourraient aussi servir aux échanges commerciaux, et les caravanes marchandes seraient placées sous la surveillance zélée et gratuite de chevaliers. De nombreux marchands voyaient déjà leurs échoppes se remplir à moindre frais de soies, ivoires et épices du Ta'ashim. L'église ne fut pas la dernière à financer la croisade, en obligeant, à la suite de prêts assortis d'intérêts exorbitants, certaines familles nobles à partir guerroyer

pour assurer le remboursement de leurs dettes.

Les premières régions envahies furent les côtes sud de la **Molasarie**, où les croisés établirent de solides bastions contre les Ta'ashim. **Zenhir** et **Marazid** furent prises de court par cette brusque invasion et, le temps qu'elles concluent une alliance et réunissent leurs troupes, les armées croisées avaient déjà investi un territoire de la superficie de l'**Algandie** et pénétraient dans Ibrahim. Deux ans plus tard, les forces Ta'ashim parvinrent à reprendre Ibrahim et récupérèrent la moitié des territoires envahis. Depuis lors, la situation n'a guère évolué.

Les terres de la croisade sont divisées en quatre principautés distinctes. Ibrahim constitue une principauté à elle seule. Les frontières des quatre principautés sont fluctuantes et varient au gré des divers gouvernements. Il est important de se rappeler qu'il s'agit de territoires occupés, gouvernés par des hommes du nord mis en place par différents états et qui cohabitent avec les populations autochtones. Les envahisseurs sont en proportions de un pour douze autochtones. La menace de rébellions plane en permanence sur les principautés, et il n'est pas de maison qui n'abrite de complot.



## Contexte de l'aventure:

Le gobelours connu sous le nom de **Ashim Deux Dents** (ADD !!!) est le chef d'une bande de pillards qui attaquent les voyageurs et pillent régulièrement les campements isolés, dérobant les biens précieux et massacrant occasionnellement les occupants. Les habitants locaux ont longtemps cherché une solution à ce problème car il n'est pas jugé assez grave par les seigneurs des principautés de la croisade qui n'ont jamais envoyé de soldats éliminer les pillards.

Environ deux mois avant le début de l'aventure, ashim et sa bande ont attaqué un carrosse qui voyageait dans le secteur où opère la bande puis facilement submergé le cocher, les gardes du corps ainsi que le passager, un chevalier de la chapelle nommé **Helmar Buchweiz**. Au moment de l'attaque, helmar était en route pour consulter un sage nommé **Jawad**, qui résidait dans un oasis à quelques lieux de là, à propos d'un curieux objet magique nommé 'La Pierre d'Assèchement'. Laissant les humains pour morts, ashim prit tout ce qu'il pouvait trouver dans le

carrosse, incluant la pierre et une petite fortune en gemmes, puis se réfugia dans une grotte proche que sa bande utilisait comme cachette.

Le cocher et les gardes ont réellement trouvé la mort dans l'assaut, mais helmar a survécu à l'attaque. Quant il reprit ses esprits, il réussit à gagner difficilement et dans la douleur un temple d'**Akaabah** où il reçut des soins magiques. Enragé par cette attaque injustifiée, il se débrouilla pour obtenir une escouade de croisés qu'il envoya traquer les pillards. La bataille qui s'ensuivit pris un très mauvais tour pour le gobelours et sa bande qui se trouvèrent réduits à environ la moitié de leur effectif initial.

Les survivants réussirent à s'échapper et se cachèrent jusqu'à ce que les croisés retournent à **Crescentium**, proclamant la réussite de leur mission. Helmar craint cependant que la menace n'ait pas été complètement éliminée car aucune preuve de la mort de ashim n'a été ramenée par les soldats. Aussi a-t-il placé la somme de 2500 Pièces d'or sur la tête du leader gobelours en espérant qu'un chasseur de primes ou un groupe d'aventuriers seront assez motivés pour le rechercher et le tuer pour de bon. Depuis ashim a réorganisé les restes de sa bande, mais celle-ci reste trop amoindrie pour qu'il puisse espérer s'en servir comme l'instrument de sa revanche contre les humains.

Cependant une opportunité de se venger s'est récemment présentée à lui et il n'a pas hésité à passer à l'acte. Le temps a été encore plus sec que d'habitude cet été et les puits des campements humains alentours ont tari, obligeant les habitants à aller se ravitailler dans les oasis proches. Ashim s'est aperçu que la pierre qu'il avait trouvée dans le carrosse pouvait absorber une immense quantité d'eau et qu'il pouvait la récupérer par la suite sur commande. Son esprit malade a alors décidé de vider les points d'eau utilisés par les hommes afin d'obtenir réparation des torts qu'il pense avoir subit. En l'espace d'une semaine, ashim a vidé l'eau des trois oasis du secteur, les réduisant à de simples lits de boue sèche. Les prêtres locaux, de toutes confessions confondues, ont donc commencé à utiliser des sorts de création d'eau dans un pathétique effort d'éviter à la population les affres de la soif.

Quelques jours après, helmar pris connaissance de cette situation et fit immédiatement le lien entre les oasis asséchés et sa pierre volée. Sans perdre de temps, il aussitôt fait afficher dans les lieux publics des demandes d'aide pour régler le problème.

### **Accroches:**

Au titre de MD, vous êtes le mieux placé pour intéresser vos joueurs et leurs personnages à cette aventure. Faites travailler votre imagination ou reportez vous aux suggestions qui suivent en les modifiant pour qu'elles collent aux mieux aux intérêts des personnages.

\*Comme cité ci dessus, Helmar a lancé un appel à l'aide dans les villes environnantes, à la recherche d'un groupe d'aventuriers prêts à pourchasser un seigneur gobelours et ses pillards. Si les aventuriers se portent volontaires pour cette mission, helmar leur donne les informations en sa

possession et leur promet une récompense de 2500 Pièces d'or pour la tête d'ashim et le retour de la pierre d'asséchement. Ils pourront garder tous les autres trésors qu'ils découvriront, incluant les gemmes qu'il a perdu lors de son agression.

\*Alors qu'ils voyagent dans la région des principautés de la croisade, les personnages sont interpellés par les tribus **Badawins** qui leur demandent de pister et d'éliminer une bande de pillards responsable de la sécheresse. S'ils ne sont pas stoppés, les monstres vont sûrement assécher plus de sources d'eau potable. En échange, les tribus offrent un guide pour la traverser du désert et un sauf conduit pour les zones les plus dangereuses, celles contrôlées par les **Derviches Sacrés**.

\*Les personnages sont informés de l'asséchement des oasis par des amis alors qu'ils se trouvent dans les principautés. Après une rapide enquête auprès des habitants, ils apprennent qu'une bande de marauders humanoïdes est sûrement responsable des faits.

\*Lors d'une mission précédente, les personnages ont déjà travaillé pour helmar, qui les contacte de nouveau pour résoudre le problème posé par le gobelours et sa bande.



### **Un peu de technique:**

Voyager dans le désert aussi bien à pied que monté peut se révéler long et périlleux. Les MD intéressés pourront se reporter aux tables 9.5 et 9.6 dans le chapitre 9 du Manuel des joueurs. Reportez vous aussi aux chapitres 3 et 8 du Guide du Maître.

### **Première partie: Crescentium**

Cette aventure est basée sur des événements se déroulant en ville et dans le désert, ainsi que sur un site, le repaire des pillards. Les aventuriers peuvent également prendre le temps de rassembler des informations dans un ou plusieurs campements alentours s'ils le souhaitent. Tout le monde sait où se trouvent les trois oasis qui ont été vidées de leur eau et les personnages pourront facilement trouver la piste d'ashim menant à son repaire.

Les événements suivants se déroulent en ville:

\*Les personnages sont mis au courant que le chevalier de la chapelle, Helmar Buchweiz cherche des hommes sachant se battre pour éliminer des pillards réfugiés dans le désert.

\*Alors qu'ils quittent la demeure d'helmar, ils sont pris à parti dans une ruelle déserte par une bande d'assassins **Marijah** chargés d'éliminer le chevalier et qui les prennent pour ses nouveaux gardes du corps.

\*Le voyage peut enfin commencer.

## Crescentium: Rencontres aléatoires

La cité de Crescentium est le principal bastion à l'extrême sud des territoires de la croisade. Elle fut la première ville à tomber sous le contrôle des armées de la croisade. Ce port fortifié est un site stratégique gardant l'entrée du Golfe de Marazid. C'est depuis cette place forte que les armées partirent à l'assaut des forces réunies du Ta'ashim et elle demeure la plus grande ville des Principautés de la Croisade. Crescentium est encore appelée la ville blanche, dans ses rues, l'air lourd est chargé d'effluves exotiques où se mêlent les épices et le kif.

### Chez Helmar Buchweiz

La demeure d'Helmar Buchweiz est une ancienne demeure datant du début de la croisade, elle ressemble donc plus à un mini château fort qu'aux constructions des familles récemment arrivées dans les principautés de la croisade. Les personnages sont reçus simplement par le noble qui leur expose la mission ainsi que la récompense à la clef. Helmar donne aux Pj les informations contenues dans la section contexte de l'aventure, dans la limite de ce qu'il peut savoir bien sûr (il ne connaît pas par exemple les raisons qui ont poussé Ashim à assécher les oasis!!)

### Assassins

Cette rencontre peut avoir lieu alors que les aventuriers viennent de quitter la demeure d'Helmar, après s'être perdus dans le dédale des ruelles ensoleillées de Crescentium, les Pj sont soudainement encerclés par un groupe de quatre individus vêtus de justaucorps noirs. Un personnage compétent en héraldique ou ayant des connaissances sur le milieu des assassins reconnaîtra facilement (DD12) le symbole de la secte marijah sur les vêtements de leurs agresseurs.



### Deuxième partie: Le Voyage

Après avoir rencontré leur employeur et échappé aux terribles assassins marijah, les personnages peuvent commencer leur voyage vers les oasis asséchées. Les événements suivants se déroulent durant cette partie de l'aventure.

\*Les Pj croisent une caravane de pèlerins en route pour Ibrahim et soignent s'ils le peuvent l'un des pèlerins atteint de fièvre.

\*Les Pj affrontent une bande d'esclavagistes qui les ajouteraient bien à leur cheptel humain.

\*Finalement ils arrivent sur les lieux des derniers méfaits d'Ashim et peuvent commencer leur enquête.

A cause de la sécheresse, un grand nombre de prédateurs assoiffés rôdent dans le secteur. Durant le trajet qui mène les aventuriers des oasis vers le réseau de grottes abritant les pillards, les chances d'une rencontre aléatoire sont de 12% par heure. Lorsqu'une de ces rencontres se produit, lancez 1D6 et consultez la table suivante pour déterminer quelle créature le groupe rencontre. Il faut environ 2 heures de voyage pour atteindre les grottes depuis Ibzer Tarek.

D6	Créature rencontrée
1	Rats sanguinaires (2D6)
2	Fourmi Géante Travailleur (D4)
3	Fourmi Géante Soldat (1)
4	Ankheg (1)
5	Griffon (1)
6	Jeune Dragon Bleu (1)

### Sur la route d'Ibrahim

Cette première rencontre a lieu peu de temps après que les personnages aient quitté Crescentium. Alors qu'ils ont à peine débuté leur voyage dans le désert, ils voient se profiler devant eux une procession d'humains assez miséreux vêtus de robes de bure couleur sable. En s'approchant ils pourront s'apercevoir qu'il s'agit de pèlerins. Une rapide prise de contact avec le chef du groupe, un jeune prêtre de **Gatanade**, le dieu de la **vraie foi**, leur permettra d'apprendre qu'il s'agit pour la plupart d'individus malades ou infirmes qui se rendent dans la ville où serait né leur dieu, dans l'espoir de se voir guérir de leurs maux. Si le chef du groupe aperçoit un prêtre parmi les membres du groupe il lui demandera s'il est capable de venir en aide à l'une des ses ouailles. En effet l'un des pèlerins est atteint de forte fièvre et n'atteindra pas la ville sainte vivant si rien n'est fait. Le problème est que le guide n'est qu'un novice et qu'il ne possède pas de sorts divins. Un simple sort de soins ou une potion de guérison permettra de remettre le malade sur pieds et vaudra au groupe la reconnaissance éternelle des voyageurs. Si personne n'est en mesure de soigner le malheureux, le jeune prêtre n'insistera pas.

### Les Marchands d'esclaves

Cette seconde rencontre a lieu aux dernières heures du jour. Alors que les personnages s'approprient à se reposer pour la nuit à l'ombre d'une grande dune de sable, des hurlements sauvages se font entendre. Bientôt plusieurs silhouettes vêtues de cuir noir et équipées de massues et de filets dévalent la pente et se jettent sur les aventuriers. Le but de ce groupe d'escalavagistes est de capturer des voyageurs isolés, puis de les revendre dans les oasis du désert profond aux cheiks des tribus badawins, les femmes sont particulièrement prisées, surtout si elles viennent des pays étrangers, et seront la cible prioritaire des agresseurs.

## L'oasis d'Ibzer Tarek

Ce dernier événement avant d'entrer dans le vif du sujet doit plus permettre à vos joueurs de se reposer qu'autre chose. Il faudra environ deux jours de voyage dans le désert depuis Crescentium pour atteindre l'oasis d'Ibzer Tarek. Une fois sur place, les Pj pourront se reposer, faire quelques achats sur le petit marché local et se renseigner auprès des habitants et du chef local. Un des villageois pourra montrer aux aventuriers l'endroit où des traces du passage d'ashim et de ses gardes du corps ont été relevées pour la dernière fois. Si vos joueurs sont compétents en pistage, ils pourront débiter leur traque immédiatement ( faites lancer trois jets de DD 15 pour la suivre, chaque échec amène les aventuriers dans l'ancre d'un monstre tiré sur la table précédente). Dans le cas contraire le cheik Taoufik Ibn Hussein leur fournira son meilleur pisteur le temps de les conduire jusqu'à l'entrée des grottes (celui ci réussit les tests automatiquement car il connaît bien la région et n'accompagnera en aucune circonstance les héros dans leur chasse aux pillards, en fait il s'enfuit en hurlant dès qu'il aperçoit Golgot l'ogre)



## Troisième partie: Le Repaire des Pillards

L'ancre d'ashim et de sa bande est composé d'un réseau typique constitué de multiples cavernes et de couloirs. La bande ne reste jamais plus de trois nuits à l'intré d'un même campement. La cachette où ils se trouvent au moment où les aventuriers arrivent est un petit réseau de grottes creusées à flanc de colline rocheuse. Les pillards n'ont pas une bonne visibilité des terres alentours depuis ces grottes, ainsi les personnages peuvent s'approcher à environ 30 mètres de l'entrée avant que le garde posté à l'extérieur ne les repère. Les murs des grottes sont rugueux, ont une difficulté d'escalade de 22 et sont traités comme des murs de pierre taillée (voir table 3-9 du GdM pour plus de détails). Le sol est inégal et un jet d'équilibre (DD10) est requis pour courir ou charger. Le plafond culmine à 3,60 mètres dans les couloirs et à 4,50mètres dans les salles. Les pillards dorment sur des piles de peaux et des fourrures qu'ils peuvent transporter facilement avec eux. Ils cachent souvent leur trésor dans leur couchage.

### 1-Entrée des grottes:

Lorsque les personnages se sont suffisamment approchés pour avoir une bonne vue sur l'entrée des grottes, lisez ou paraphrasez ce qui suit.

De petits arbres rabougris cachent l'entrée du complexe creusé à flanc de colline par l'érosion. L'intérieur est obscur et aucun détail n'est visible

Tout personnage qui a suivi la piste du groupe de pillards remarque automatiquement que les empreintes disparaissent dans les grottes. **Golgot**, un ogre insectoïde à la musculature impressionnante est de garde quand les

personnages arrivent.

A moins que les Pj n'approchent de l'entrée en utilisant le couvert des arbres, golgot remarque leur présence. Dans ce cas il essaye de se dissimuler derrière un des arbres. A cause de sa taille et du fait qu'il n'est pas du tout doué pour se cacher, golgot doit faire un test inné de compétence avec un modificateur de -9. Chaque personnage qui tente de le détecter a un malus de -1 pour chaque tranche de 3mètres qui le sépare de l'ogre.

En cas de succès de sa part, golgot jaillit de son couvert lorsque les intrus se trouvent à 6 mètres de lui, il lance aussitôt sa pique puis charge l'aventurier le plus proche avec sa très grosse massue.

Si golgot est amené à 10 Points de vie ou moins, il tente de fuir dans les grottes, puis de rejoindre ses camarades dans la zone suivante afin de les avertir du danger.



### 2-Poste de garde:

Le passage s'ouvre sur une grande chambre aux murs à peine taillés, un muret grossier d'environ 1,20 mètres de haut constitué de roches empilées s'étire d'un côté à l'autre de la pièce.

Derrière ce muret rudimentaire se trouvent trois **gnolls** et deux **orques** qui attaquent immédiatement quiconque n'est pas de leur bande. Les gnolls tirent avantage du couvert (+4 à la CA) fourni par le muret et utilisent leurs arcs courts pour tirer des flèches sur les aventuriers. Les orques quand à eux chargent le personnage le plus proche. Si le groupe élimine rapidement les deux orques, les gnolls abandonnent leurs arcs en faveur de leurs haches de guerre et engagent les intrus au corps à corps.

Les gnolls essaient de retenir le groupe dans cette pièce tant qu'au moins deux d'entre eux sont encore debout. Lorsqu'ils ne sont plus que deux, ils fuient vers la salle suivante.

Chaque gnoll porte sur lui une bourse contenant 100 pièces d'or, les orques en ont 50 de plus à eux deux.

### 3-Un passage obscur:

Pendant des années, les glissements de terrain ont rempli cette pièce de roches. Les bandits ont réarrangé ces dernières pour bloquer partiellement le passage menant aux salles suivantes, espérant que les intrus qui atteindraient cette zone n'iraient ainsi pas voir plus loin. Tout personnage qui réussit un test de **Fouille (DD12)** remarque le passage, cependant y accéder requiert qu'un

personnage passe cinq rounds complets à déplacer les rochers qui le bloquent. Durant ce laps de temps, chacune des créatures de la salle suivante effectue un test de **Perception Auditive (DD10, ou DD15** si les personnages ont pris des précautions pour rester silencieux) pour savoir si elle détecte la présence des intrus.

#### 4-Chambre commune:

Ajustez le texte suivant selon que les pillards aient détecté ou pas les aventuriers.

Le tunnel s'ouvre sur une énorme chambre naturelle. Au centre de la caverne se trouve une grande table et une pile de fourrures et de peaux est entassée près du mur ouest. Sept humanoïdes hideux semblent se disputer le partage de plusieurs pièces d'un butin.

Cette chambre sert de dortoir aux plus faibles des membres de la bande d'ashim, à savoir quatre gobelins et trois orques. A moins qu'ils n'aient entendu le groupe déplacer les rochers de la zone précédente ou n'aient été averti par les gnolls survivants, les créatures de cette pièce ne sont pas armées à l'arrivée des personnages.

Les orques et les gobelins combattent pour défendre la pièce aussi longtemps que possible; lorsqu'il devient évident que toute résistance est futile, ils se rendent au groupe d'aventuriers. S'ils sont interrogés, ils révèlent que le couloir menant à la dernière salle est piégé mais ne savent pas exactement où se trouve le piège car ils n'ont pas l'autorisation de se rendre dans les appartements de leur maître.

En plus des armes et armures, il est possible de découvrir un bracelet d'or (70 pièces d'or) et 400 pièces d'argent que les monstres essayaient de se partager à l'arrivée des Pj.



#### 5-Le couloir périlleux:

L'entrée de ce tunnel s'élargit à cet endroit, contrairement au reste du sol du complexe, le sol est ici couvert de plusieurs tas de débris.

Les zones couvertes de débris cachent plusieurs zones où le sol est piégé. Ashim et ses gardes du corps connaissent la position des pièges et ne les déclenchent jamais. Il y a quatre tas de débris éparpillés dans le corridor, chacun correspondant à une trappe.

**Fosse:** comme dernière ligne de défense, ashim a couvert les fosses avec des tas d'ordure. Toute créature qui marche sur le sol à ces endroits tombe dans un trou. Un jet de Réflexe (DD20) permet d'esquiver la chute, chaque fosse fait 9mètres de profondeur (3D6 points de dommages), un jet de Fouille (DD14) permet de les détecter et un jet de Désamorçage (DD16) de désactiver les pièges.

#### 6-Les appartements d'Ashim Deux Dents:

Cette pièce semble vide à l'exception de trois piles de peaux et de deux statues représentant des êtres écailleux à tête de serpent. De l'or et d'autres trésors reposent sur une table.

Ashim vit dans cette salle avec ses deux gardes du corps orques. A moins que les personnages n'utilisent un sort de silence ou un autre moyen pour rester silencieux lorsqu'ils traversent le couloir précédent, les trois bandits seront cachés à l'intérieur de niches dans un des murs lorsque les aventuriers entrèrent. Ashim est un pillard avisé et a échappé à plusieurs tentatives d'assassinat, il n'est pas idiot et pense qu'il peut affronter et vaincre les héros ou tout du moins les handicaper suffisamment pour avoir le temps de s'échapper.

En entrant dans la salle, les personnages n'ont que quelques secondes pour l'examiner avant que les monstres n'attaquent. Leur tactique consiste à attaquer tous ensemble le personnage qui semble le plus dangereux, à l'affaiblir, puis à passer au suivant. Ashim est également intéressé par les objets magiques et s'attaque aux héros qui semblent être capables de lancer des sorts. Ashim débute le combat en déclenchant sa rage de barbare et lance sa javeline sur le personnage qui semble être un lanceur de sort, il charge ensuite l'aventurier qui semble le plus fort physiquement en compagnie de ses gardes du corps. Il tente de fuir dès qu'il lui reste 5 points de vie.

Un jet de fouille (DD15) permet de révéler une cache aux pieds des statues d'hommes serpents, cette dernière contient un sac de gemmes (20 gemmes diverses d'une valeur de 2200 pièces d'or). Ashim porte sur lui la pierre d'assèchement. Sur la table les personnages peuvent ramasser 900 Pièces d'or.



## **Conclusion:**

Si le groupe capture ou tue ashim et ses pillards, la sécheresse contre nature cesse dans les jours qui suivent, mais il faudra des semaines avant que les oasis ne se remplissent à nouveau. Lorsque les personnages retournent chercher leur récompense auprès d'helmar, ce dernier leur verse leur dû, entendu qu'ils lui rapportent la preuve de la mort du gobelours et lui rendent la pierre magique.

## **Annexe:**

**Assassin Marijah/Esclavagiste:** roublard niveau 2, GdM page 126

**Golgot l'ogre insectoïde:** Pv 26, Init +1, CA:20/10/19, Dég: massue (+8 au contact) 2d6+7, pique (+7 au contact/+3 distance) 2d6+7/x3, Réf+2 Vig+6 Vol+2, compétences: Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2

Dons: arme de prédilection (massue), robustesse, Spécial: vision dans le noir, perception des vibrations, vision élargie, FP 3

**Gnoll:** BM Vol.1 Page 101

**Orque:** BM Vol.1 Page 148

**Gobelin:** BM Vol.1 Page 104

**Ashim Deux Dents:** Pv31, Init+1, CA:20/11/19, Att +9 (2d6+8/19-20, épée à deux mains +1), Spécial: vision dans le noir 18m, déplacement accéléré, rage de berserker (1fois/jour), Réf+5 Vig+7 Vol+3

compétences: déplacement silencieux+8, détection +1, discrétion +4, escalade +7, intimidation +3, perception auditive +1, saut +7

dons: vigilance, volonté de fer

**Rédaction et développement:** Bael Haukursson

**Correction et relecture:** Freya Haukursson