

# Orcs & Gobelins - Tome 1

## En quelques mots ...

Vous émergez, sonné, blessé et amnésique. Les rues de la cité que vous arpentez sont abandonnée ou presque, puisqu'un archer semble vouloir vous faire la peau. Et il y a ces créatures sur lesquelles vous tombez par hasard dans la pénombre d'une bâtisse. Des créatures qui veulent vous dévorer mais qui craignent la lumière. Qui sont-elles ? Pourquoi cherche-t-on à vous tuer ? Qu'est-il arrivé dans cette ville ? Et que faites-vous ici ? Vous pourriez quitter cette maudite citée. Mais en grimpant à son point culminant, vous constatez que vous êtes sur une île. Pas le moindre navire au port, pas le moindre dragon à l'horizon... Pourtant, il ne faudrait pas s'éterniser, la nuit arrive et la mort avec...

## Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • Niveau 3

MJ • Tout niveau

Joueurs • Moyen

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Cette aventure adapte à l'univers du jeu de rôle l'aventure du tome 1 Turuk de la série Orcs & Gobelins parue aux éditions soleil.

## Un peu de contexte

Les PJ ont été enfermés à Armuhr située au cœur de la forêt de Daëdenn. C'est une prison creusée en trou cylindrique de plus de 50m de diamètre dans le sol. Son chemin de ronde descend en colimaçon jusque dans les tréfonds de l'édifice à plus de 200m de profondeur. De nombreuses geôles tapissent le mur tout au long de la descente. Elles sont remplies de prisonniers de toutes races, gardées par des matons elfes sylvains. Ils sont la lie des terres d'Arran, des violeurs et des meurtriers, mais également des opposants politiques et des prisonniers de guerre. Tout ce que la justice plus ou moins équitable des forêts du Nord souhaite écarter de ses terres. La plupart ne manque à personne, et personne ne vient les réclamer.

Le groupe a réussi à envoyer une lettre grâce à l'avidité d'un geôlier corrompu. Cette missive demandait de l'aide afin de s'évader. C'est à la tombée de la nuit, qu'une bête ailée est descendue dans le puit, lançant des gerbes de feu sur les parois et les gardiens. Elle a arraché de

nombreuses portes, permettant aux détenus de tenter leurs chances à l'extérieur de se terrer. Les PJ ont reconnu dans cette panique l'œuvre de leur contact. Ils ont sauté sur le dos de la créature, qui s'est alors envolé vers le sud délaissant pour un temps leur soucis.

C'est au soleil levant que le groupe aperçut un dragon chevauché par une elfe qui volait à toute vitesse dans leur direction. L'archère décocha la première flèche obligeant le groupe à s'enfoncer dans les nuages sous leurs ailes. S'en suivit un combat aveugle dans lequel les 2 volants furent mortellement blessés, réussissant à peine à ralentir leur chute jusqu'à la petite île d'Iruan, situé à 15-lieu au sud-ouest de la Lombardie.

La ville d'Iruan a subis récemment un grand traumatisme qui va resurgir sur les PJ. Un navire est arrivé quelques jours avant le groupe. Il possédait une cargaison de goule. Les gardes ne se sont pas méfiés car le bâtiment mouillait régulièrement au port. Le lendemain, la relève à noter la disparition des gardes et rien d'autres. Cependant, s'ils avaient cherché un peu plus, ils se seraient aperçus de la disparition de bon nombre de pêcheurs. La nuit suivante commença, de manière sanglante, tous les quartiers à proximité du port furent contaminés. Le gouverneur lança son armée sur les goutes, en vain. Elles étaient déjà trop nombreuses, et eux n'était pas préparé une telle invasion. En moins de trois jours, la ville fut entièrement transformée. C'est pour éviter toute contagion extérieure que les navires ont été brûlés.



## 1. Début de l'aventure

Demandez à vos joueurs de commencer à la moitié de leur PV et de n'avoir qu'un seul PR. Ils ont également perdu leurs équipements et se retrouvent en habit de tissus léger. Seul quelques effets personnels mineurs (bague, talisman, livre de chevet, etc.) sont toujours avec eux.

### Iceau - Jour 1

Lisez ceci :

Vous vous éveillez alors que le soleil à son zénith commence à vous bruler le visage. Vous regardez autour de vous et découvrez que vous êtes dans une ville. Vous avez un gros mal de crâne, et une bosse commence à se dessiner. Vous êtes contusionnés sur tout le corps comme à la suite d'une grosse bagarre. Vous émergez, et vous relevez. C'est alors que cela vous frappe : il n'y a pas un seul bruit. La ville est complètement fantôme.

Que faites-vous ?

Ci-dessous les questions que les PJ pourraient poser.

#### Quel est notre dernier souvenir ?

La dernière chose dont se souviennent les PJ c'est ce qu'il faisait avant de se faire enfermer à Armuhr. (Exemple : Les PJ étaient dans une troupe de mercenaire faisant la guerre à la bordure de la forêt de Daëdenn.)

#### Qu'est ce que je vois dans la ville ?

Vous pensez être dans une ville assez grande. Vous avez différents bâtiments autour de vous. Vous devriez assez facilement trouver tous les bâtiments que vous cherchez. Commerces, logements, temples, etc. Le seul édifice notable est un manoir possédant une grande tour.

### Les rues

Permettez à vos joueurs de refaire une partie de leur équipement standard dans les rues. Sac, torche, duvet, sont des choses que l'on trouve sur les étalages désertés. Les armes, potions, grimoire, et autres indispensable d'un aventurier se trouvent quant à eux rangés dans des boutiques.

### L'attaque de l'elfe

Une elfe attaque immédiatement les PJ lorsqu'ils décident d'entrer dans une boutique. L'objectif est de leur faire prendre conscience qu'ils ne sont pas seul. Demander aux joueurs un **test de SAG de difficulté 15** permettant de voir une ombre verte bondir à travers les toits. Puis réaliser un test d'attaque à distance de l'elfe envers les PJ. Une fois le résultat du test énoncé, lisez-leur le passage ci-dessous en enchaîner sur le combat.

Ce visage, il vous parle. Celui d'une elfe. Une sylvaïne. Où avez-vous vu ce visage ? Puis soudain une vision, réminiscence de votre mémoire, votre capture, la longue marche au travers la forêt de Daëdenn jusqu'à la prison Sylvaïne d'Armuhr. Ce trou cylindrique de plus de 50m de diamètre creusé dans le sol. Son chemin de ronde descendant en colimaçon jusque dans les tréfonds de la terre. Ces nombreuses geôles qui tapissent le mur tout du long. Ses prisonniers de toutes races, violeurs, meurtriers, opposants politiques et des prisonniers de guerre, et vous. Vous au milieu de cette étroite cellule. Vous, entourez de vos compagnons. Quand était-ce ? Votre mémoire vous fait toujours défaut. Mais vous êtes vite ramené à la réalité lorsqu'une deuxième flèche est encoché sur l'arc de votre assaillante.

Jouer le combat contre l'elfe.

## Dalyam

Niveau 3

Bonus universel +1

FOR +0 DEX +4\* CON +0

INT +0 SAG +1\* CHA +1\*

DEF 18 PV 26 Init 18

Rapide +7 DM 1d6+2  
(critique sur 19-20)

Arc court +7 DM 1d6+2

**Tactique :** L'elfe attaque à distance depuis les toits. Un test de DEX de difficulté 10 est nécessaire pour la rejoindre sur les toits.

**Moral :** Lorsqu'un PJ est monté sur un toit, ou si elle perd la moitié de ses points de vie, l'elfe par en courant

#### Capacité spéciale :

1. *Instinct de survie* : +1 action de mouvement par tour. Résiste à la paralysie et +5 en DEF si PV < 15.

2. *Embuscade* : +1d6 DM contre les cibles surprise (test de SAG difficulté 19). +5 en discrétion et initiative.



### Le manoir

C'est un bâtiment somptueux possédant de nombreuses pièces, salon chambre et autres commodités. Permettez aux PJ de refaire une partie de leur équipement en dégotant la pièce la plus rare de leur panoplie précédente. Une armure de plaque, une épée de guerre, un livre de magie, etc. Vos PJ trouveront également un coffre-fort dans le bureau. La clé permettant de l'ouvrir est caché dans le meuble de bureau et sera découvert par un **test de SAG de difficulté 10**. La fortune qu'il contient s'élève à la valeur des équipements pré-aventure des PJ.

En montant en haut de la tour, les PJ découvriront le paysage qui les entoure et apprendront qu'ils sont sur une île. Vous pouvez dès lors leur présenter le visuel.

### Le port

En arrivant au port les PJ découvriront qu'il n'y a plus aucun navire. Ils sont coincés sur l'île. Si les PJ n'y pense pas d'eux même, rappelez-leur que l'elfe est là également. Elle doit bien être venu d'une façon ou d'une autre.

### Les goules

Les PJ devraient finir par essayer d'entrer dans un bâtiment. A ce moment-là, lisez-leur ceci :

Vous percevez le son d'une respiration. Vous êtes certain qu'il y a du monde dans le bâtiment. Au moins une dizaine de gars qui roupillent en plein jour. Une vilaine odeur vient également chatouiller vos narines, celle d'une foutu bouffe avariée comme si on avait laissé crever des dizaines de yak dans une pièce fermée. Vos yeux s'habituent sur le perron à l'obscurité des lieux, mais une torche vous est nécessaire pour aller plus au fond.

Que faites-vous ?

Si les PJ décident de poursuivre plus loin leur exploration, lisez ceci :

L'endroit est suffisamment grand pour faire écho des ronflements qui proviennent d'un peu plus loin. Vous avancez doucement jusqu'à découvrir l'origine de la respiration. Bien que d'aucun prennent les orcs ou les gobelins en exemple de laideur, rien ne vous a préparé à ce qui se trouve devant vous. Là c'est sacrément moche et ça se sent la pourriture. Les corps cadavériques, décharnés et même partiellement décomposés, sont surmontés de griffes noires et de dents acérées qui poussent sur des visages humanoïdes. Vous vous sentez d'un coup submergés lorsque pas loin d'une trentaine de paires d'yeux se tournent vers vous.

Que faites-vous ?

Si les PJ souhaitent combattre, faites-leur comprendre la situation dans laquelle ils se trouvent. A chaque tour de combat le nombre de goules double. Seule la fuite est la solution. Une fois la décision prise, lisez-leur ceci :

Vous rebroussez chemin à toute allure, courant vers la sortie, et poursuivit par un vacarme et des grognements enragés de créatures affamées. Inutile de vous retourner pour savoir qu'on en veut à votre couenne. Vous sortez du bâtiment en bondissant dans la rue baignée du soleil couchant. C'est alors que le bruit de pas qui vous suivait s'arrête. Vous vous retournez et apercevez les créatures stoppées nettes à la porte.

## La planque - Jour 2

Les PJ devraient chercher un bâtiment dans lequel s'abriter pendant la nuit. Laissez-les faire des propositions d'endroits. N'hésitez pas à challenger leurs décisions. (Exemple : Si les PJ décident de s'établir dans le manoir, précisez-leur que le lieu possède de nombreuses entrées difficiles à garder. Si au contraire ils choisissent un petit entrepôt avec une seule porte, signalez-leur qu'ils n'auront pas d'échappatoire.) Quoi qu'il en soit, ils finiront par s'installer quelque part. Demandez leur ce qu'ils souhaitent faire pendant la nuit, puis expliquez leur qu'à peine la nuit tombée, des centaines de créatures aux dents acérées sortent des bâtisses et errent sans but. Si les PJ dorment un peu, compléter leurs souvenirs avec le paragraphe ci-dessous.

Vous dormez d'un sommeil agité. Vos rêves vous portent de nouveaux vers la prison d'Armuh. Vous vous rappelez votre groupe en train de soudoyer un geôlier, lui demandant de transmettre une missive pour vous contre de l'or. Vous revoyez la gerbe de feu, précédant la grande créature ailée qui descend dans le puit. Vous entendez de nouveau les cris des gardiens, la joie des détenues en train de se soulever et de s'évader. Vous entrevoyez la selle sur le dos de la créature, votre grille qui se dégonde, et vous sautez sur le dos du dragon, avant de vous envoler dans le ciel nocturne. Le souffle du vent glacial vous cingle le visage. Vous volez vite dans la nuit. Perdant tout repère dans cette immensité sombre parsemée d'étoile. Puis, les premiers rayons de l'aube vous dévoilent enfin le paysage que vous survolez. Une mer de nuage blanc à perte de vue. Seul un point, approchant rapidement, attire votre attention. Vous reconnaissez au bout de quelques instant les contours d'un dragon, chevauché par une elfe sylvaine. Le duo fonce dans votre direction, lâchant une bordée de flèche, vous obligeant à plonger dans les

nuages. Le combat continue à l'aveugle, puis votre monture se met à dégringoler. Vous voyez le sol se rapprocher à grande vitesse avant de vous réveiller en sursaut. Le soleil recouvre de nouveau les rues redevenues désertes. Vous regagnez 1 point de récupération.

Que faites-vous ?

Si les PJ souhaitent chercher l'elfe, aller à la partie « La traque de l'elfe ».

Si les PJ souhaitent construire un bateau/radeau pour fuir l'île, demandez leurs s'ils ont les moindres compétences dans ce domaine. Ils devraient répondre par la négative. Rappeler leur alors qu'ils sont dans une ville portuaire dans laquelle on devait sûrement construire des navires. Ils devraient pouvoir trouver des ouvrages qui explique ce domaine. Aller alors à la partie « La maison des archives ».

### La traque de l'elfe

Les PJs pourraient décider de traquer l'elfe pour trouver son dragon. Demandez leur d'expliquer leur méthode de traque. Quelque soit la solution, elle nécessitera un **test de difficulté 15**. Plusieurs essais peuvent être réalisés.

Ils finiront par la trouver, ou plutôt c'est elle qui les trouvera. En effet, l'elfe a entendu les PJ venir et essaie de leur tendre une embuscade. Demander aux PJ un **test de SAG de difficulté 19** pour éviter au plus accessible d'entre eux de se retrouver avec un couteau sous la gorge. La situation amènera à la collaboration, ou la mort de l'otage.

### Où est votre dragon ?

Ah ! Vous ne vous en souvenez pas ? Quel plait ! Je vous poursuis pour vous ramener là d'où vous vous êtes échappés. Je vous ai aperçue aux premières lueurs du jour. J'ai essayé de vous ralentir en vous transperçant de flèches mais vous avez plongez dans les nuages m'obligeant à vous suivre à l'aveugle. L'un d'entre vous à sauté sur ma monture et a brisée mes rênes. J'ai chuté tout comme vous sur cette île, et mon dragon est mort.

### Avez-vous un plan ?

Il nous faut savoir ou l'on est. Essayer de dégoter un plan de la ville. J'irai dans la maison des archives.

## Goules

### Capacité spéciale :

1. *Goule* : Les goules ne saignent pas, sont insensibles à la douleur, aux DM temporaires et aux effets mentaux. Elles ne sont pas affectées par la fatigue, mais restent sensibles aux effets liés à la respiration (tels que l'asphyxie, la noyade), aux poisons et aux maladies.

2. *Morsure engoulante* : Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV à la suite d'une morsure de goule, il doit réussir un test de CON difficulté 10 sous peine de se transformer immédiatement en goule. Il subit alors toutes les modifications de l'engoulement, se relève avec tous ses PV et commence à attaquer ses compagnons, sonnante le glas de son histoire sur les Terres d'Arran.

3. *Rapide et résistante* : Les goules se déplacent très rapidement et peuvent parcourir 30 mètres par action de mouvement. De plus, la FOR et la CON deviennent des Caracs. supérieures (\*).

4. *Vision dans le noir* : Les goules voient dans le noir comme en plein jour jusqu'à une distance de 30 mètres.

### La maison des archives

A peine avez-vous ouvert la porte qu'une vilaine odeur de pourriture vous titille les narines. Vous savez que des créatures ont élu domicile dans l'édifice.

Que faites-vous ?

### Vétéran goule

En s'approchant de cette goule, les PJ remarquent qu'elle est équipée d'une armure matelassée et porte une épée à la ceinture. Surement un ancien milicien de la cité.

**Niveau 2**

**Bonus universel +0**

**FOR +0\* DEX +4\* CON +0\***

**INT +0 SAG +0 CHA +1\***

**DEF 16 PV 6 Init 18**

**Morsure et griffes +5 DM 2d6** (critique sur 19-20)

**Tactique** : Cette créature se situe au fond de la salle. Elle se réveillera toujours avant que les PJ ne puissent l'assassiner.

**Moral** : Combattent jusqu'à la mort.

**Capacité spéciale :**

*Toutes celle des goules*

5. *Instinct de survie* : +1 action de mouvement par tour. Résiste à la paralysie et +5 en DEF si PV < 5



### Goules inférieures

Il s'agit des habitants transformés en goule.

**Niveau 1**

**FOR +0\* DEX +0 CON +0\***

**INT -1 SAG -1 CHA +0**

**DEF 10 PV 4 Init 10**

**Morsure et griffes +3 DM 2d6**

**Tactique** : La salle contient [Nombre de PJ]\*2 goules en léthargie. Les PJ peuvent décider de les assassiner dans leur sommeil, dans ce cas ils ont 1 tour complet avant que les créatures restantes ne se réveillent. Si les PJ décident de passer discrètement, les créatures se réveilleront lorsque les PJ souhaiteront sortir. Les goules ne suivront pas les PJ dans les rues de jour.

**Moral** : Combattent jusqu'à la mort.

**Capacité spéciale :**

*Toutes celle des goules*

## La carte de Iruan

Les PJ découvriront forcément des cartes en fouillant les lieux. La première est une représentation de la région, présentant les îles de Iruan, Sévigne et Casteleon, espacées de quelques milles nautiques. La deuxième présente la ville d'Iruan dans laquelle évolue les personnages. Ils valideront aisément qu'ils se trouvent dans cette ville, car les rues, le port et le contour de la ville correspondent à ce qu'ils ont vu ces derniers jours.

Si les PJ décident de parcourir en détails la carte à la recherche d'une solution à leur problème, ils trouveront une annotation concernant l'entrée d'un souterrain menant à l'île voisine de Casteleon.

## Manuel de construction de navire

Si les PJ souhaitent réellement construire un navire, permettez-leur de trouver un ouvrage détaillant cet artisanat. Les PJ pourront construire un navire et fuir par la mer. Cependant, cela leur prendra une journée complète, les obligeants à dormir une nouvelle nuit dans leur planque. Ils se feront repérer avant que l'aube ne pointe son nez. Passé alors à la partie « La marée de goules »

## Les notes du scribe d'Iruan

En poussant leur recherche, les PJ trouveront les notes du scribe d'Iruan qui retrace l'histoire récente. Lisez-leur ceci :

En parcourant le document vous apprenez que tout a commencé à l'arrivée d'un navire qui a accosté au port il y a bientôt 2 semaines. Les gardes connaissaient ce bâtiment qui mouillait régulièrement au port. Cependant, cette fois, il contenait une cargaison de goule. Le lendemain de son arrivée, la relève a noté la disparition des gardes et rien d'autres. En cherchant un peu plus, ils se seraient aperçus de la disparition de bon nombre de pêcheurs. La nuit suivante commença, de manière sanglante, tous les quartiers à proximité du port furent contaminés. Le gouverneur lança son armée sur les goules, en vain. Elles étaient déjà trop nombreuses, et eux n'étaient pas préparés une telle invasion. En moins de trois jours, la ville était entièrement transformée. Pour éviter toute contagion extérieure, les navires ont été brûlés par une habile manœuvre du scribe d'Iruan.



## Goules

### Capacité spéciale :

1. *Goule* : Les goules ne saignent pas, sont insensibles à la douleur, aux DM temporaires et aux effets mentaux. Elles ne sont pas affectées par la fatigue, mais restent sensibles aux effets liés à la respiration (tels que l'asphyxie, la noyade), aux poisons et aux maladies.

2. *Morsure engoulante* : Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV à la suite d'une morsure de goule, il doit réussir un test de CON difficulté 10 sous peine de se transformer immédiatement en goule. Il subit alors toutes les modifications de l'engoulement, se relève avec tous ses PV et commence à attaquer ses compagnons, sonnait le glas de son histoire sur les Terres d'Arran.

3. *Rapide et résistante* : Les goules se déplacent très rapidement et peuvent parcourir 30 mètres par action de mouvement. De plus, la FOR et la CON deviennent des Caracs. supérieures (\*).

4. *Vision dans le noir* : Les goules voient dans le noir comme en plein jour jusqu'à une distance de 30 mètres.

## 3. Du quitte l'île - Jour 3

### La marée de goules

Les PJ sont repérées juste avant l'aube par les créatures qui lance un cri de rappel déclarant le début de la chasse.

**Placez un d20 sur le 20.** A chaque tour de combat ou de fuite, décrémente le chiffre de 1 jusqu'à atteindre le levé du soleil avec un 1.

Les PJ peuvent choisir :

#### 1. Le combat :

Dans ce cas, ajoutez [Nombre de PJ]\*1 goules inférieures à chaque tour.

Les PJ qui auront survécus à la marée de goule pourront construire leur radeau et fuir par la mer jusqu'à l'une des îles voisines.

#### 2. La fuite jusqu'au petit jour :

La poursuite débute avec 20m d'avance pour les PJ. Faites lancer un **test de DEX en opposition** avec les goules qui ont un bonus de +10.

Si la différence est inférieure ou égale à 10, approcher ou éloigner les PJ des goules de la différence.

Si la différence supérieure, les PJ ou les goules peuvent décider de courir de d'une distance supplémentaire (20/30m). Les goules peuvent également décider de frapper les PJ. Faites alors un test d'attaque.

Lorsque le marqueur atteint 10 tours, **remplacez les tests de DEX par des tests de CON.**

Offrir un PJ aux goules fait gagner 50m d'avance aux PJ restant.

Les PJ qui auront survécu à la marée de goules pourront construire leur radeau et fuir par la mer jusqu'à l'une des îles voisines.

#### 3. La fuite vers le tunnel :

Si les PJ fuient en direction du tunnel, faite jouer la fuite comme décrite ci-dessus à la différence qu'ils arriveront à l'entrée du tunnel lorsque le d20 indiquera 16.

Ils découvriront alors un passage souterrain étroit qui mène à une grande salle coupée en deux par un pont de pierre partiellement effondré. Des mécanismes de miroir ingénieux reflètent la lumière extérieure dans la pièce.

Ils pourront tenter de combattre, voir « 1. Le combat », ou essayer de franchir le gouffre insondable du le pont effondré. Faites bien comprendre aux PJ qu'une chute signifie la mort.

Pour franchir le gouffre, les PJ doivent effectuer un **test de DEX ou de FOR**, à leur convenance. Un résultat strictement inférieur à 10 signifie la chute, la mort et sonne le glas de l'histoire du PJ sur les Terres d'Arran. Un résultat supérieur à 10 signifie que le personnage réussi à franchir le gouffre de justesse. Il est accroché au bord du pont, les pieds dans le vide. Il devra recevoir l'aide d'un autre PJ pour remonter. Un résultat supérieur à 15 signifie que le PJ est passé de l'autre côté sans encombre.



## Le souterrain

Les PJ avancent dans le souterrain jusqu'à un cul de sac. Le mur du fond est agrémenté d'une plaque sur laquelle est écrite en nannique (voir page suivante), la phrase « L'initié ou le malin saura sortir d'ici. Le pleutre et l'idiot périront. ».

Lorsque les PJ touchent la plaque lisez ceci :

Alors que vous approchez votre main de la plaque, vous ressentez des vibrations montant du sol. L'instant d'après, il se dérobe sous vos pieds, vous entraînant dans une chute vertigineuse. Vous glissez le long du passage jusqu'à atterrir dans une immense galerie ouverte. Vous découvrez un véritable dédale à ciel ouvert, ou presque car l'ensemble de la cavité fait près de 50m de haut et vous ne voyez pas les bords. C'est un vaste domaine digne de l'architecture naine. Tout autour de vous des squelettes rongés, preuve s'il en faut que d'autres sont passés par là avant vous. Sur le mur, un nouveau panneau écrit cette fois en commun.

Présenter aux PJ le nouvel écriteaux (voir page suivante).

Pour trouver la sortie, les PJ doivent lire le texte caché dans les écritures. Il faut prendre la première syllabe de chaque ligne pour trouver « Suis la signature de l'ordre ». Il faut suivre les symboles du Talion qui mène aux richesses.

Si les PJ ne trouvent pas la solution à l'énigme, ils erreront quelques temps dans le dédale avant d'entendre le grognement lointain du gardien des lieux. Encore quelques instant et la bête sera sur eux. C'est un grand troll de près de 3m de haut. Possédant un tatouage en plein milieu du ventre représentant le symbole de l'ordre du Talion.

Après l'avoir vaincue, les PJ trouveront finalement la sortie après de nombreuse déambulation.



## 4. Conclusion

Lisez ceci :

Vous sortez finalement au grand jour sur l'île de Casteleon. Les habitants, inconscient du danger présent sur l'île voisine, continuent paisiblement leur vie. Vous courez prévenir le bourgmestre qui met en branle son île pour empêcher toute propagation de la menace. Il connaît bien cette menace qui a déjà par une fois ravagé les terres d'Arran. Il envoie également des messages aux royaumes environnants demandant assistance dans l'éradication du problème. Vous êtes remercié d'une bourse de [Nombre de joueur]\*40PO, et conduit à l'auberge la plus proche.

## Troll

Grand humanoïde de 2,70 m à la peau caoutchouteuse rouge. Non seulement les armes rebondissent sur cette épaisse peau élastique mais, de plus, les blessures infligées cicatrisent de façon accélérée grâce à un métabolisme exceptionnel. Aussi, le troll est un monstre dénué de peur, confiant en sa capacité à échapper à la mort et qui se montre particulièrement féroce au combat.

**Niveau 4**

**Bonus universel +0**

**FOR +6 DEX +1 CON +6**

**INT -2 SAG +0 CHA -2**

**DEF 19 PV 60 Init 13 RD 3**

**Griffes +9 DM 2d6+6**

**Tactique :** Le troll frappera toujours le PJ avec le plus d'armure.

**Moral :** Combat jusqu'à l'effondrement. C'est le gardien des lieux, mis en place

**Capacité spéciale :**

1. **Vitalité surnaturelle :** Un troll récupère 5 PV par tour, sauf si les DM subis sont de feu ou d'acide. Même à 0 PV, il continue à régénérer les tissus morts à moins qu'on ne brûle son corps.

MIHTIM MN NM MEMT HENRE HERTIR WIKI.  
NM KMMHTRM MT N'WIMT KMRIRFT.

Suis ton instinct dans les profondeurs  
de

la grotte des stèles et comme le  
Grand

Siggrids l'a fait, tu sauras que ce  
que tu désires

n'a pas d'importance.

Tu apprendras de tes erreurs et  
sauras

rejoindre les anciennes mines  
de Gomkaar et leurs vastes galeries.

L'or te donnera toutes les richesses  
que tu convoites.

Dresse-toi et affronte tes peurs.

