

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LA CITÉ DE SOMBREVAL

SombreVal est une petite cité ceinte par une haute et épaisse muraille. A l'abri derrière ses murs, la ville s'est développée. On y trouve plusieurs auberges, quelques magasins, une armurerie et un temple.

Les aventuriers (les PJ) pourront trouver le gîte et le couvert dans les auberges de la cité, pour une somme modique (en général une pièce d'or par nuit + repas).

Les magasins et l'armurerie pourvoient aux besoins des aventuriers en équipement, armes et armures. Il est également possible de revendre le butin ramené des Marches de l'Ouest, ou découler bijoux, pierres précieuses et autres objets de valeur.

Le temple dispense les sacrements aux croyants, accueille les démunis, assure les soins des blessés; on peut y acheter des potions de soins ou recevoir une bénédiction d'un prêtre (avant une dangereuse expédition).

L'Ordre de la Sainte Lumière, représentant de la religion officielle des Royaumes, assure l'entretien du temple et la sécurité au sein de ses murs.

Le Temple possède une petite garde menée par un paladin (détaché par sa hiérarchie dans cette petite ville frontalière).

Il n'y a pas à proprement parler de guilde des mages comme dans les grandes cités de l'est; il y a pourtant plusieurs mages, ou déclarés tels, à SombreVal. Ce sont des érudits (ou des charlatans) qui font commerce d'objets enchantés, de parchemins magiques, de potions, d'anneaux, de bâtons, de baguettes à sortilèges, etc.

On peut également faire appel à leurs services pour identifier un objet magique inconnu.

Entre les murs de SombreVal, les aventuriers sont, en principe, à l'abri du danger.

La Garde du seigneur Alaric assure une relative sécurité dans les rues de la cité, et les lourdes portes perçant les murailles aux quatre points cardinaux sont fermées la nuit, garantissant la cité des incursions possibles d'ennemis.

Par contre, une fois franchies les portes de la ville, les PJ devront se montrer prudents, même sur les terres de SombreVal; par les temps qui courent, on n'est jamais trop prudent.

L'AUBERGE DU DRAGON POURPRE

C'est l'auberge où sont descendus les PJs.

Le tenancier se prénomme **Caspar**, dit «**Le Gros**».

C'est un bonhomme bedonnant au crâne chauve.

Jadis aventurier, il a acheté l'auberge il y a une dizaine d'années à son ancien propriétaire (un nain nommé **Gruntok**) et y coule depuis une retraite paisible.

L'auberge est relativement propre, et très accueillante.

Les chambres ne manquent pas et sont confortables.

Une nuit à l'auberge du Dragon Pourpre coûte une pièce d'or ; quand on sait que dans cette somme sont compris deux repas, le service de blanchisserie et l'entretien des montures, on se rend compte que le prix n'est pas exagéré.

Une nuit à l'auberge permettra aux PJs de récupérer de leur fatigue et jouera sans aucun doute un rôle bénéfique dans la guérison de blessures éventuelles.

Caspar a ses entrées auprès des artisans et des marchands de la ville.

Il sera de bon conseil si les PJs font appel à lui.

Il est au courant de pas mal de choses qui se passent en ville et dans la région .

Pour quelques pièces d'argent supplémentaires, Caspar peut également assurer aux PJ une charmante compagnie pour leur séjour dans son établissement.



CASPAR, GUERRIER NIV. 4

Tenancier de l'auberge du Dragon Pourpre, Caspar est un homme affable au physique bedonnant.

A l'arrière de son crâne rasé, il porte un tatouage représentant un dragon et une épée, ancien signe de son appartenance à un groupe de mercenaires. Aujourd'hui guerrier à la retraite, il tient depuis une dizaine d'années l'auberge du Dragon Pourpre de SombreVal, auberge qu'il a racheté au nain Gruntok (lui aussi ancien aventurier à la retraite).

Caspar est toujours prêt à rendre service et pourra le cas échéant fournir aux PJ équipement et renseignements.

Il a ses entrées auprès des marchands de la ville et connaît presque tout le monde.

Alignement: Bon

Classe d'Armure: 8

Points de Vie: 31

Attaque(s): 1x

Dégâts: 1d6

XP: 200

Trésors: 5d10 po

Équipement:

tunique de cuir, épée courte

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinthe Lord



MAGASINS ET ARMURERIE

Si les PJ's veulent acheter ou vendre des pièces d'équipement, des armes ou des armures, acquérir une monture ou tout autre article, ils devront se rendre dans les nombreux magasins et dans l'armurerie qu'abrite la ville de SombreVal.

Les prix sont correctes, légèrement plus élevés que dans les territoires de l'est mais qui irait critiquer les humbles commerçants de cette petite cité frontalière de vouloir faire un petit bénéfice.

Les prix listés ici sont indicatifs.

Ils peuvent varier selon les circonstances et le lieu.

Arme	Prix	Dégâts
Hache de guerre	6 po	1d8
Arbalète lourde	25 po	
Carreaux lourds (x10)	3 po	1d8
Arbalète 16 po		
Carreaux (x10)	1 po	1d6
Dague	3 po	1d4
Dague en argent	30 po	1d4
Fléau	3 po	1d6
Marteau de guerre	7 po	1d6
Lance	3 po	1d6
Arc long	40 po	
Flèches (arc long) (x20)	5 po	1d8
Masse	5 po	1d6
Pique	8 po	1d8
Arc court	25 po	
Flèches (arc court) (x20)	5 po	1d6
Fronde	2 po	
Epée longue	10 po	1d8
Epée bâtarde	20 po	1d8/2d4
Epée courte	7 po	1d6
Epée à deux mains	15 po	1d10
Trident	4 po	1d6

Armure	Prix	CA
Armure à bandes	85 po	4
Cotte de mailles	70 po	5
Casque	10 po	-
Armure de cuir	6 po	8
Armure de plates	450 po	3
Armure rembourrée	4 po	8
Bouclier	10 po	1*
Armure d'écailles	50 po	6
Armure de cuir clouté	30 po	7
Pas d'armure	-	9

(*) porter un bouclier réduit la classe d'armure de un point.



MARCHANDAGE & NÉGOCE

Les PJ's peuvent tenter de marchander le prix de certains articles en faisant un test de Charisme.

Un test réussi fait baisser le prix de l'article de 25%.

En cas de réussite critique (résultat de 1), le prix de l'article baisse de 50%.

En cas d'échec critique (résultat de 20), le marchand trouve les Pj's trop pinailleurs et les chasse de son magasin

Equipement	Prix
Sac à dos	2 po
Couverture	3 pa
Bouteille de vin	2 po
Chandelles (x10)	10 pc
Fiole (vide)	3 pc
Briquet	3 po
Gousses d'ail (x3)	3 po
Grappin + corde (10m)	2 po
Symbole saint (bois)	1 po
Symbole saint (argent)	25 po
Eau bénite	25 po
Echelle	5 pc
Lanterne	9 po
Menottes	15 po
Miroir (petit)	10 po
Huile (petite fiole)	1 pa
Papier (feuille)	4 pa
Parchemin (feuille)	2 pa
Encre (petite fiole)	8 po
Plume (écrire)	1 pa
Rations pour un jour	4 pa
Corde (10m)	1 po
Selle	25 po
Sac de selle	1 pa
Pelle	2 po
Livre de sorts (vierge)	15 po
Clous (x12)	1 po
Lunette d'approche	1000 po
Pieux (x3)	5 pc
Outils de voleur	30 po
Torches (x8)	3 pa
Vin (2 pintes)	1 po
Charette	100 po
Chien	3 pa
Chien de garde	25 po
Cheval de trait	40 po
Cheval de monte	75 po
Cheval de guerre	250 po
Mule	30 po
Poney	30 po
Ecuries (par jour)	5 pa
Voiture	200 po
(tirée par 2 à 4 chevaux)	

Service	Prix
Réparer une arme	25 po
Réparer une armure	30 po

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinthe Lord



LE TEMPLE

Les services du temple sont le plus souvent gratuits.

L'Ordre de la Sainte Lumière est un ordre religieux qui prône la pauvreté et le service d'autrui.

Les potions de soins sont vendues à un prix très raisonnable (qui ne couvre sans doute que les ingrédients qui les composent).

Les rituels sont célébrés par un prêtre pour une somme modique (qui sert généralement à entretenir le temple).

Les bénédictions sont gratuites.

Rituel	Prix	
Messe	5 pa	
Enterrement	1 po	
Bénédictio	-	
Mariage	1 po	

Soins	Prix	Effets
Soins (blessures légères)	5 pa	+1d4
Soins (blessures normales) 1 po	+1d6	
Soins (blessures graves)	2 po	+1d8
Résurrection	100 po	
Potions de soins (+1d4)	1 po	+1d4
Potions de soins (+1d6)	2 po	+1d6
Potions de soins (+1d8)	3 po	+1d8



RÉSURRECTION

RITUEL PRÊTRE NIV. 7

Le rituel de résurrection ramène à la vie une personne morte.

Le défunt retrouve l'entièreté de ses points de vie et de son intégrité physique, à l'exception de sa Constitution qui baisse d'un point.

Aussi longtemps qu'une petite portion du défunt subsiste, il est possible de le ramener d'entre les morts, pour autant que la mort ne remonte pas à plus de dix ans/niveau du prêtre officiant.

LE COMMERCE DE LA MAGIE

Contrairement à leurs homologues ecclésiastiques, les mages de SombreVal aime l'or. Les objets magiques, les parchemins de sorts, les baguettes, les anneaux, les potions, tout est sujet à commerce.

Les potions de soins sont échangées au même prix que celles vendues par le temple (pas de concurrence déloyale).

Les articles magiques (parchemins de sorts, baguettes, anneaux, etc.) sont souvent très chers.

Un parchemin de sort coûte en moyenne 10 po.

Une baguette de projectiles magiques (x20) coûte entre 25 et 50 po selon le modèle.

Un anneau de Force (+1 au jet d'attaque et aux dommages) coûte une bonne centaine de pièces d'or.

Un anneau de détection des gobelins (il devient brillant quand les gobelins sont proches) s'échange à une petite cinquantaine de pièces d'or.

Les magiciens, comme les marchands, aiment marchander et proposent souvent leurs produits à un prix légèrement à la hausse, histoire d'avoir une petite marge de manœuvre pour le marchandage.

Identifier un objet magique inconnu coûtera aux PJ la somme de 10 po (parfois plus suivant l'objet et le magicien).

LE SEIGNEUR ALARIC

Le seigneur Alaric représente l'autorité des Royaumes dans la région de SombreVal.

C'est un ancien chevalier devenu seigneur dit-on suite à de hauts faits d'armes au service du roi.

Il administre SombreVal et la province occidentale des Royaumes depuis de nombreuses années.

Lui et les siens logent dans une tour fortifiée qui se dresse au centre de la ville.

Il entretient une garde qui assure la surveillance des postes frontières et fait respecter la loi sur le territoire de SombreVal.

Son chef de la garde se nomme Dagmar (que les PJs ont sans doute rencontré à l'auberge du Dragon Pourpre).

Si les PJs se présentent au donjon du seigneur Alaric, ce dernier acceptera de les recevoir.

C'est un homme d'une soixantaine d'années, à la peau ridée et portant une épaisse barbe grisonnante.

Ses mains tremblent un peu mais on devine encore derrière ce vieillard le vaillant chevalier d'antan.

Il s'exprime d'une voix grave, presque rauque.

Il leur expliquera les problèmes auxquels il est confronté: incursion de gobelins et pillage des fermes isolés au nord, insécurité chronique sur les routes du sud entre le comptoir nain de Grunda et SombreVal, maraudeurs orques rôdant dans les bois au sud.

Il propose aux PJs un engagement dans la garde, contre une solde de 2 po par jour, plus une prime d'une po par orque/gobelin tué.

Si les PJs acceptent l'offre, ils devront se rendre au poste de la porte ouest où réside **Dagmar**. Ils y recevront leur ordre de mission.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



QUÊTES POSSIBLES

Le premier ordre de mission que les PJs recevront de Dagmar consistera à se rendre au nord, au village de HauteColline et de mettre un terme aux pillages des gobelins. Les PJs pourront se présenter au poste de garde du Pont du Nord; ils devront demander à parler à **Naron**, le responsable du poste. Il pourra les aider dans leur mission.

Si les PJs mènent à bien leur première mission, Dagmar leur confiera une seconde quête: se rendre au comptoir de Grunda et voir avec les nains comment mettre un terme aux attaques des maraudeurs orques.

Sur le route de Grunda, les PJs passeront à proximité de l'ancienne tour de garde, un poste de surveillance abandonnée il y a plusieurs années, faute d'effectif.

Il est possible que les orques y aient établi un campement.

Les PJs savent quoi faire de ces créatures.

La troisième mission consistera à assurer une patrouille vers l'ouest jusqu'au village abandonné.

Dagmar veut être sûr que les bois à l'ouest ne servent pas de cachette à d'autres orques, gobelins et autres brigands.

Un des gardes (qui a entendu la conversation entre les PJs et Dagmar) conseillera aux PJs de ne pas s'aventurer dans les bois de sapins qui s'élèvent au sud du village abandonné. On dit que des choses terrifiantes y rôdent et qu'il ne fait pas bon se hasarder dans ces sous-bois où même la lumière du soleil n'entre pas.

LES NAINS DE GRUNDA

Les nains qui discutaient à l'auberge du Dragon Pourpre viennent du comptoir de Grunda; il s'agit d'un ancien relais de voyageur au sud de SombreVal, trois jours de marche en suivant la route.

Les deux nains, **Galdor et Gildor** (ils sont frères) expliquent aux PJs que les routes ne sont pas sûres dans les forêts du sud et que les honnêtes marchands nains du comptoir de Grunda seraient prêts à donner un bon prix à tout mercenaire qui les débarrasseraient des orques qui infestent la région.

Les orques rôdent et se montrent de plus en plus hardis, d'autant que le **seigneur Alaric** ne semble pas vouloir envoyer des troupes au sud de la rivière Oustre (encore faudrait-il qu'il ait suffisamment d'hommes).

Les nains indiquent aux PJ la route du sud: une demie journée de marche jusqu'au village du Dernier Pont, puis encore deux heures pour atteindre le poste de garde sud et franchir l'Oustre.

La Vieille Tour se trouve 4 ou 5 heures en suivant la route, puis encore une demie journée pour atteindre Grunda.

Attention, au carrefour de la forêt, les PJ doivent prendre au sud est pour Grunda. La route de l'ouest les mènerait près de la Forêts des Araignées, lieu à éviter si on tient à la vie.

La route du sud ouest se perd dans les contreforts des **Ossements du Dragon**, un farouche massif montagneux réputé infranchissable hormis par quelques cols secrets.

Les frères **Galdor et Gildor** ont à faire à SombreVal et ne peuvent pas accompagner les PJ jusqu'à Grunda.

Ils leur remettent un parchemin marqué par le sceau de la Compagnie des Honnêtes Commerçants Nains.

Ce laisser-passer leur garantira un bon accueil au comptoir de Grunda.



GALDOR & GILDOR NAINS NIV. 3

Galdor et Gildor sont deux nains marchands; ils appartiennent au peuple des nains qui possèdent de vastes cités souterraines dans les montagnes au sud de Sombreval. Pour l'heure, ils dépendent du comptoir de Grunda pour lequel ils font du commerce.

Ce sont deux nains courtiaux (comme tous les nains), robustes et sévèrement barbus (là encore comme tous les nains). Ils aiment la bonne chère et la bière mais sous leur dehors bon enfant ce sont des commerçants expérimentés et des combattants non moins redoutables (comme la majeure partie des nains). Ils se battent en assénant à leurs ennemis de puissants coups de leur marteau de guerre à bout ferré.

Alignement:	Neutre
Classe d'Armure:	7
Points de Vie:	20
Attaque(s):	1x
Dégâts:	1d6
XP:	150
Trésors:	2d8 po + une gemme (25%)
Équipement:	tunique de cuir clouté, marteau de guerre



LA COMPAGNIE DES HONNÊTES COMMERÇANTS NAINS (CoHCN)

Les nains sont de grands mineurs et de fiers guerriers mais ce sont aussi des commerçants expérimentés; les productions des mines des Ossements du Dragon (montagnes au sud de Sombreval) sont acheminées jusqu'au comptoir de Grunda, quartier-général de la Compagnie des Honnêtes Commerçants Nains (CoHCN). Ce groupement assure la circulation des convois entre les mines nains et les grandes cités des Royaumes. Elle regroupe des nains guerriers, mineurs et forgerons.

Gildor et Galdor font partie de cette confrérie.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord

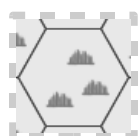


VOYAGE DANS LES MARCHES DE L'OUEST

La carte fournie aux joueurs est divisée en zones hexagonales.

Chaque zone représente deux heures de marche, sous de bonnes conditions et sur terrain plat, ce qui correspond à une distance d'environ 2 lieues (une lieue = 4 km).

Chaque zone possède ses propres caractéristiques topologiques: plaine, champs cultivés, forêt, forêt profonde, collines, marais, montagnes, désert, landes.



Champs
cultivés



Collines



Forêts



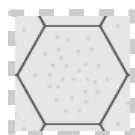
Marais



Forêts
profondes



Montagnes



Désert,
steppes

Chaque type de terrain possède ses caractéristiques propres pouvant influencer la vitesse de progression d'un groupe d'aventuriers.

Si des voyageurs peuvent maintenir un rythme de marche de 4 ou 5 km/h, il devient plus dur de progresser dans un terrain marécageux ou sur un sentier de montagne.

Le MJ peut adapter la vitesse de progression du groupe selon le type de terrain que les PJ arpentent.

Type de zone	Vitesse de progression
Champs cultivés	2 heures/zone (1 lieue/heure; 4km/h)
Collines	2 heures/zone (1 lieue/heure; 4km/h)
Forêts	2,5 heures/zone
Forêts profondes	3 heures/zone
Marais	3 heures/zone
Montagnes	4 heures/zones (0,5 lieue/heure; 2km/h)
Désert, steppes	2 heures/zone (1 lieue/heure; 4km/h)

Se déplacer à cheval divise le temps de déplacer par deux pour les zones de champs cultivés, les collines et la forêt (à condition de suivre la route).

En forêt et en forêt profonde, les cavaliers sont gênés par la végétation de sous-bois et les frondaisons basses.

Il y a aussi le risque de se blesser aux branches basses ou de tomber de cheval (35% de chance, avec de 1d4 à 1d6 points de dégâts).

La montagne n'est pas un endroit pour les chevaux, même en suivant les cols et les sentiers.

Le risque de chute est accru (50%) et peut s'avérer mortel.

Les marécages ralentissent considérablement la progression des piétons et des chevaux, avec le risque de tomber sur des sables mouvants et des fondrières où les imprudents disparaissent corps et biens.



DAGMAR, GUERRIER NIV. 6

Chef de la Garde de SombreVal, Dagmar était jadis un homme robuste à la taille imposante. Les années ont lourdement pesé sur ses larges épaules.

Aujourd'hui, on devine encore derrière la silhouette voûtée l'ancien guerrier mais ses traits se sont creusés, ses cheveux ont blanchi. Il traîne souvent à l'auberge du Dragon Pourpre mais on peut aussi le trouver à ses quartiers au poste de garde de la porte ouest de SombreVal.

Même vieux, Dagmar n'en reste pas moins un combattant expérimenté; il est toujours à la recherche de nouvelles recrues pour la garde du seigneur Alaric.

Alignement:	Neutre
Classe d'Armure:	7
Points de Vie:	44
Attaque(s):	1x
Dégâts:	1d6
XP:	380
Trésors:	1d10 po, 2d8 pa
Équipement:	tunique de cuir clouté, épée courte



GARDES, GUERRIER NIV. 2

Les hommes d'armes du seigneur Alaric sont chargés de la garde des trois postes frontière (nord, ouest et sud) ainsi que de la sécurité de la ville de SombreVal.

Hélas, la garde souffre d'un manque chronique d'effectif aussi n'y a-t-il qu'une dizaine d'hommes en poste à chaque poste de garde et à peine une trentaine d'hommes pour assurer l'ordre à SombreVal.

Alignement:	Neutre
Classe d'Armure:	7
Points de Vie:	15
Attaque(s):	1x
Dégâts:	1d6
XP:	80
Trésors:	1d6 po
Équipement:	tunique de cuir clouté, épée courte, lance, bouclier



MONTER LA GARDE

La nuit, il est bon d'organiser un tour de garde pour assurer la sécurité du campement. Pensez-y !

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



ALARIC, PALADIN NIV. 6

Alaric est un ancien paladin devenu seigneur suite à de hauts faits d'armes au service du roi. Il a la charge de l'administration de la province occidentale du royaume et de la surveillance des frontières.

C'est un homme âgé; si son corps est défaillant, son esprit reste vif et son regard acéré. Il sait lire dans le cœur des hommes et deviner leurs mauvaises intentions (un don lié à son ancien statut de paladin).

Il aidera les PJ s'il peut et leur confiera des quêtes mais il se montrera impitoyable envers eux s'ils tentent de le tromper.

Il possède une épée bénie +3 qu'il remettra peut-être à un PJ paladin si ce dernier s'en montre digne.

Alignement: Bon
Classe d'Armure: 8
Points de Vie: 45
Attaque(s): 1x
Dégâts: 1d10+3
XP: 500
Trésors: 3d10 po
Équipement:
tunique de cuir clouté, épée courte

Pouvoirs:

Détection du mal, Bonus divin, Protection contre le Mal, Vade Retro (Prêtre niv. 4), Imposition des mains



NARON, GUERRIER NIV. 4

Naron est le sergent responsable du poste de garde nord situé sur la rivière Oustre à deux lieues du village de HauteColline.

C'est un homme loyal au seigneur Alaric et qui essaie d'assurer au mieux sa responsabilité malgré le manque chronique d'effectif.

Il accueillera néanmoins les PJ avec froideur.

Il estime en effet que lui et ses hommes devraient pouvoir assurer la sécurité du district nord sans l'aide de mercenaires. Aux PJ de lui démontrer le contraire.

Alignement: Neutre
Classe d'Armure: 6
Points de Vie: 30
Attaque(s): 1x
Dégâts: 1d6
XP: 180
Trésors: 2d4 po
Équipement:
tunique de cuir clouté, épée courte

TABLE DE RENCONTRES

Pour simuler les dangers toujours présents lorsqu'on arpente les terres sauvages des Marches de l'Ouest, le MJ est invité à utiliser la table de rencontres ci-après.

d20	Monstre	Caractéristiques
1-2	Chauve-souris	DV 1p; CA 6; Att. Confusion; JdS: 0H; XP: 5
3-5	Rat	DV 1p; CA 9; Att. 1d6 + maladie; JdS 0H; XP 5
6-9	Kobold	DV 1d4p; CA 7; Att. 1d4; JdS: 0H; XP 5
9-10	Pixie	DV 1; CA 3; Att. 1d4; JdS: E1; XP 15
11-13	Gobelin	DV 1-1; CA 6; Att. 1D6; JdS: 0H; XP 10
14	Brigand	DV 1; CA 8; Att. 1d6; JdS: G1; XP 10
15	Morlock	DV 1; CA 8; Att. 1d4+1; JdS: G1; XP 5
16	Squelette	DV 1; CA 7; Att. 1d6; JdS: G1; XP 15
17	Hobgobelin	DV 1+1; CA 6; Att. 1d8; JdS: G1; XP 15
18-20	Orque	DV 1; CA 6; Att. 1d6; JdS: G1; XP 10
<hr/>		
1-3	Dryade	DV 2; CA 5; Att. Charme; JdS: G4; XP 30
4-7	Loup	DV 2+2; CA 7; Att. 1d6; JdS: G1; XP 35
8	Zombie	DV 2; CA 8; Att. 1d8; JdS: G1; XP 30
9-11	Sanglier	DV 3; CA 7; Att. 2d4; JdS: G2; XP 50
12-13	Goblours	DV 3+1; CA 5; Att. 2D4; JdS: G3; XP 100
14-15	Harpie	DV 3; CA 7; Att. 2x1d4, 1d6 + Charme; JdS: G3+2; XP 80
16-17	Araignée	DV 3; CA 6; Att. 2d6 + poison; JdS: G2; XP 80
18-20	Ours noir	DV 4; CA 6; Att. 2x1d3, 1d6; JdS: G2; XP: 80
<hr/>		
1-8	Mort-vivant	DV 4; CA 2; Att. 3x1d8; JdS: G8; XP 135
9-13	Ogre	DV 4+1; CA 5; Att. 1d10; JdS: G4; XP 215
14-17	Ours-Hibou	DV 5; CA 5; Att. 3x1d8; JdS: G3; XP 350
18-20	Troll	DV 6+3; CA 4; Att. 2x1d6, 1d10; JdS: G6; XP 600

