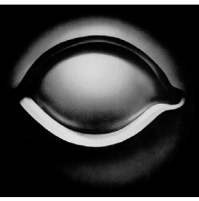
# L'OEIL NOIR

# *Prisonniers des Orks*

*Scénario d'introduction pour personnages de niveau 1*



## Scénario d'introduction : « Prisonniers des Orks »

# Prologue

Il y a de nombreuses façons de débuter une carrière d'aventurier sur les terres d'Aventurie.
Mais celle-ci est sans aucun doute la plus désastreuse.
Vous commencez donc cette histoire dans une situation plutôt inhabituelle : dans une fosse, prisonniers des Orks.
Et ne me demandez pas comment vous êtes arrivés là !
Qu'il s'agisse de l'appât du gain (le butin des Orks, fruit de leurs rapines dans les villages de la région), du pouvoir et des connaissances (on raconte que les forêts au pied du plateau des Orks cachent d'antiques ruines, vestiges de quelque cité de l'Ancien Empire) ou simplement l'appel de l'aventure (d'ailleurs, ça commence bien), cela n'a guère d'importance ; votre carrière d'aventurier semble devoir se terminer tragiquement dans cette fosse puante.
Mais au fait, vous n'êtes pas seul cette fosse…

*Aux joueurs de présenter tour à tour leur personnage respectif.*

*Chaque PJ peut créer, avec l'aide du Meneur de Jeu (MJ) bien entendu, son personnage en suivant les indications du Livre des Règles de L'Oeil Noir.*
*Il peut aussi préférer une méthode de création plus rapide en choisissant un personnage parmi les fiches prétirés qui accompagnent ce scénario.*

*Comme le groupe débute dans une facheuse posture, le MJ est invité à retirer momentanément le matériel et les armes aux PJ ; ils peuvent avoir réussi à garder un poignard ou une autre arme de petite taille mais rien de plus.*
*Les Orks les ont capturés, battus et détroussés ; le butin a sans doute été entassé quelque part dans le réseau de cavernes qui leur sert de repaire. Si les PJ veulent récupérer leurs biens, à eux de fouiller l'antre des Orks.*

*Sur la carte ci-dessus, le cercle blanc indique la région où les PJ ont été capturés par les Orks.*
*C'est une zone boisée et mal connue au pied du Plateau des Orks.*

## La fosse aux prisonniers

Votre situation n'est pas brillante : vous êtes désarmés, fatigués et vous portez sur tout le corps les marques des coups des cruels Orks.
Vous n'avez de votre capture qu'un souvenir vague et douloureux.
Les Orks vous sont tombés dessus à l'improviste, vous assaillant de toutes parts.
Ils vous ont battus, entravés puis traînés sans ménagement à travers la forêt jusqu'à leur repaire souterrain pour ensuite vous jeter dans cette fosse malodorante.

Vous avez le choix (je vous assure) : la mort ou l'évasion.
Encore faut-il trouver un moyen de sortir de là …

A première vue, la fosse est profonde de quatre fois la hauteur d'un homme.
L'endroit est sombre et humide. Le fond de la fosse baigne dans plusieurs centimètres d'eau.
Il y a des déchets d'origine inconnues (peut-être cela est-il préférable d'ailleurs) et des ossements humains.
Le haut de la fosse est fermé par une lourde grille.
L'unique source de lumière est une torche plantée près du bord de la fosse.
Il n'y a pas de garde ; sans doute les Orks pensent-ils que personne ne peut sortir de la fosse.

*Aux PJ de trouver le moyen de sortir de la fosse.*
*Ils peuvent peut-être faire une échelle humaine, se tenant les uns les autres sur les épaules afin de permettre à l'un d'eux de crocheter le cadenas grossier qui ferme la grille.*
*Si les PJ font trop de bruit, deux gardes Orks viendront jeter un œil à la fosse afin de s'assurer que leurs prisonniers se tiennent tranquilles.*

**[Epreuves de FORCE et d'ADRESSE]**
*Se faire la courte échelle jusqu'à la grille demande de l'agilité mais aussi de la force, surtout pour ceux qui se trouver en dessous et qui doivent supporter le poids des autres.*
*Le MJ devra donc demander une épreuve d'Adresse pour chaque PJ participant à l'édifice ainsi qu'une épreuve de Force pour chaque PJ supportant un autre PJ.*
*Si un PJ rate deux deux épreuves successivement, l'édifice humaine s'écroulera, causant 1D/2 dommages à chaque prisonnier et causant un grand tumulte (les Orks risquent alors de venir voir ce qui se passe).*

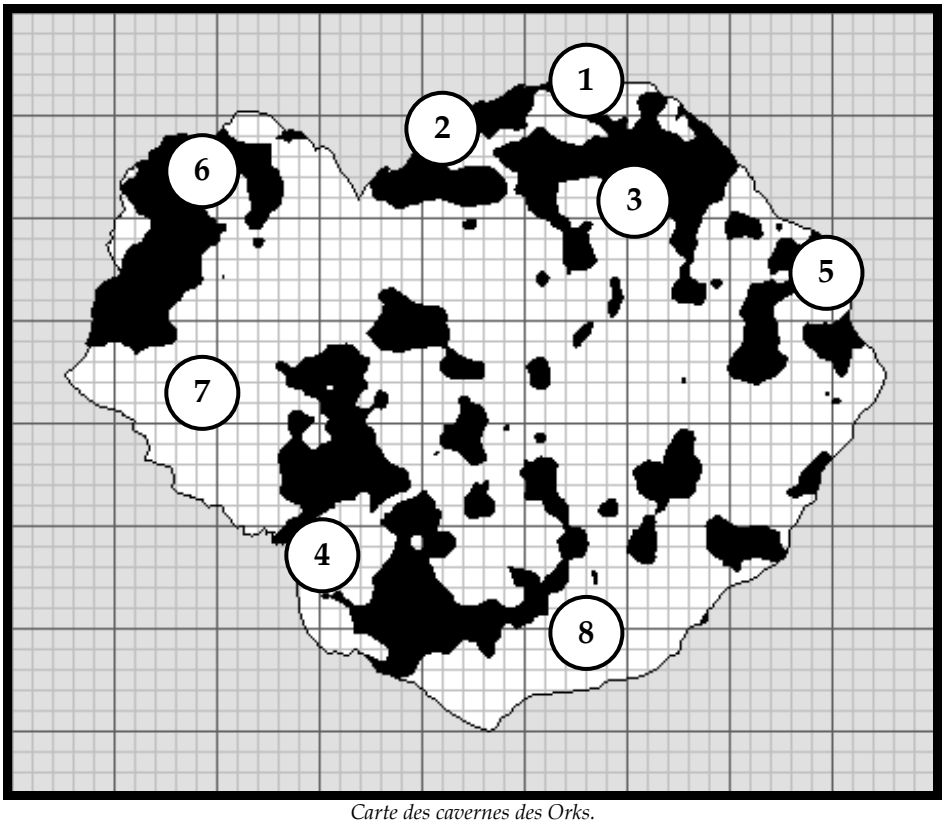
*Il y a un autre moyen de sortir de la fosse.*
*Le fond du trou à prisonniers baigne dans plusieurs centimètres d'eau.*
*Cette eau provient de l'infiltration, processus lent ayant érôdé les parois de la fosse.*

**[3 épreuves de FORCE consécutives]**
*Un personnage suffisamment fort pourrait provoquer un éboulement, créant une brèche providentielle donnant sur une caverne jouxtant la fosse aux prisonniers.*
*De là, les PJ pourraient tenter leur chance ; bien entendu, le vacarme de l'éboulement aurait pour conséquence de rameuter tous les Orks dans la zone.*

## L'antre des Orks

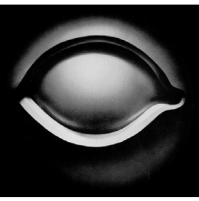
Vous avez réussi à sortir de la fosse aux prisonniers ?
Parfait. Vous n'êtes pourtant pas encore tirés d'affaires.
A partir de là, à vous de décider quelle galerie emprunter…

*Suivant que les PJ se sont montrés ou non discrets, les Orks risquent de rappliquer.*
*Les PJ risquent aussi d'en rencontrer au détour d'un couloir.*
*Pour suivre les déplacements des PJ, utilisez le plan ci-dessous.*
*Bien entendu, il est préférable que les joueurs ne voient pas le plan. Pour les personnages, l'antre des Orks est un labyrinthe ; les joueurs doivent aussi le percevoir comme tel.*
*Nous conseillons aux joueurs de faire un plan des lieux au fur et à mesure de la progression des personnages ; en effet, tous les couloirs et galeries se ressemblent et les PJ n'ont pas réussi à sortir de la fosse aux prisonniers pour se perdre et retomber entre les griffes des Orks.*




*Carte des cavernes des Orks.*

**1. La fosse aux prisonniers**
Une fosse profonde de quatre fois la hauteur d'un homme.
Le fond baigne dans une eau saumâtre et malodorante.
Une grille épaisse ferme le haut de la fosse, verrouillée par un cadenas grossier.
L'endroit est sombre et l'unique lumière provient d'une torche fichée dans la paroi de la galère qui mène à la fosse.
On entend une rumeur venant de la galerie, sans doute les Orks qui discutent entre eux dans leur langage guttural.



**2. La salle de garde**

La galerie remonte en partant de la fosse aux prisonniers pour aboutir devant une porte massive. A travers la porte, on entend des bruits et des grognements : des Orks.
On dirait qu'ils se disputent, sans doute pour le partage du butin (càd votre matériel, vos armes et votre or).

*Il y a une dizaine d'Orks dans la salle de garde.*
*Ils se disputent, en effet, concernant le partage du butin : la matériel, les armes et armures des PJ.*
*Si les PJ font irruption dans la pièce, il faudra un tour de jeu aux Orks pour se remettre de leur surprise ; les PJ ont intérêt à mettre ce laps de temps à profit pour neutraliser le plus d'Orks possible.*
*L'effet de surprise passé, les Orks brandiront leurs haches pour exterminer les prisonniers.*

La salle de garde est une grande caverne aménagée par les Orks.
D'un côté, des paillasses alignées, de l'autre plusieurs tables grossières, des tabourets et un brassero presque éteint (il y a une espèce de fissure qui sert de conduit d'évacuation).
L'endroit est malpropre ; les coins de la salle sont plein des vestiges du repas des Orks ainsi que du fruit de leur raid (les petites affaires des PJ).
Bien entendu, les Orks ne sont pas vraiment d'avis de vous laisser reprendre vos biens ; armés de lourdes haches, ils comptent découper en rondelles les évadés.

**Rappel de la procédure de combat :**
**Chaque PJ fait une épreuve d'ADRESSE en début de combat.**
**Le résultat donne l'ordre dans lequel les personnages agiront, en ordre croissant. Ceux qui ont raté l'épreuve d'ADRESSE sont pris au dépourvu et n'agiront pas pendant le premier tour de combat ; ils devront refaire une épreuve d'ADRESSE au tour suivant afin de déterminer leur tour de jeu***

**Ensuite, chaque PJ pourra tenter un assaut contre un adversaire.**
**Pour déterminer l'initiative entre deux combattants, on utilisera le score de COURAGE. Le combattant ayant le plus haut score de COURAGE tentera un premier assaut.**
**Chaque combattant a droit à une attaque et une parade par assaut.**

**Si l'attaque et la parade réussissent, l'assaut ne cause aucun dommage.**
**Si l'attaque échoue, il n'y a pas besoin de parade.**
**Si l'attaque réussit et la parade échoue, l'assaut donne lieu à un calcul de dommages (points d'impact) desquels seront déduits les points de protection de la cible.**
**Les points d'impact restant seront retirés de l'énergie vitale de la cible.**

**Un combattant ayant un score d'énergie vitale inférieur ou égal à zéro est mort.**

**(*) règle maison permettant de réduire le chaos de début de combat**

Après avoir tués tous les Orks, les PJ peuvent reprendre leurs armes, armure et équipement.

Mis à part l'or, toutes vos affaires ont été entassées dans un coin de la salle de garde.
Hélas, les Orks ne se sont pas montrés très soigneux et plusieurs articles semblent avoir été abîmés.

*Pour déterminer l'état de déterioration du matériel, armes et armures des PJ, lancez 1D20 et consultez le tableau ci-dessous ; libre à vous*

| | |
|---|---|
| *1-10* | *Tout est intact.* |
| *11-12* | *L'armure est abîmée – 1 point de protection en moins.* |
| *13-14* | *Une arme est abîmée – 1 point d'impact en moins.* |
| *15-16* | *Un article d'équipement est hors d'usage.* |
| *17-18* | *L'armure est hors d'usage.* |
| *19-20* | *Une arme est brisée – hors d'usage.* |

Vous avez récupéré tout ou une partie de votre équipement.

En plus de vos armes et de votre équipement, vous trouvez différentes petites choses :
- un sabre et une dague en bon état
- un pot en terre cuite contenant une espèce d'onguent verdâtre
- une fiole remplie d'un liquide foncé et malodorant

*L'onguent verdâtre est une crème de soins, appaisant la douleur et accélérant la cicatrisation des blessures (+2D en points de vie ; 3 doses).*
*La fiole est un puissant antidote contre les venins des araignées géantes.*

Il faut maintenant sortir des cavernes des Orks.
Le tumulte de la bataille risque d'avoir attirer quelques Orks. Il convient de se montrer prudent.

**3. Réserves**
Au-delà de la salle de garde, il y a une série de galeries donnant sur de petites escavations où les Orks ont entassé des vivres.
L'odeur est forte.
C'est bien de la nourriture d'Orks : de la viande avariée, des fruits pourris et d'autres choses qu'il vaut mieux ne pas examiner de trop prêt.

**4. Antre du chef des Orks**
Le chef des Orks a établi ses quartiers dans une grande caverne ornée de stalactites.
La caverne est coupée en deux par une rivière souterraine ; une passerelle rustique permet de franchir le cours d'eau et d'accéder à la partie aménagée par les Orks.
A la lueur des torches, les Orks et leur chef discutent ferme. Sans doute préparent-ils quelque raid sur les villages alentours.

Il y a là une trentaine d'Ork ; au centre du cercle, un Ork monstrueux, le chef.
Il rugit tout en agitant ses grands bras couverts de tatouages tribaux ; sa face, barrée par une profonde cicatrice, ses crocs jaunis et son front bas lui confèrent une apparence réellement effrayante.

**[Epreuve d'ADRESSE]**
*Si les PJ se montrent discrets, les Orks ne devraient pas les remarquer.*
*Si les Orks perçoivent la présence d'intrus dans leur repaire, la chasse sera lancée.*
*Les Orks connaissent bien les galeries et les passages souterrains. Les PJ ont intérêt à ne pas traîner dans les parages.*
*Si les PJ combattent les Orks et tuent leur chef, ils trouveront sur lui une clé (celle de la salle aux trésors).*

**5. Sortie des cavernes**

Au détour des grottes qui forment l'antre des Orks, plusieurs torches et un espèce de fortification rudimentaire.
L'air est plus frais ici. L'entrée du repaire souterrain des Orks doit se trouver au-delà de ce rempart.
Il y a cinq Orks qui montent la garde mais ils ne s'attendent pas à être attaqués par des assaillants venant de l'intérieur ; vous bénéficiez de l'effet de surprise (une attaque gratuite).

Derrière les fortifications des Orks, la galerie donne sur l'extérieur.
Il est important de déterminer quelle est la période de la journée (ou de la nuit) ; les Orks supportent mal la lumière du jour. Sachant cela, les Orks pourchasseront les PJ ou devont attendre la nuit pour se lancer à leur poursuite.

*Lancez 1d6 et consultez le tableau ci-dessous :*

| | |
|---|---|
| 1 | *C'est l'aube ; les premiers rayons du soleil pointent à l'horizon.* |
| 2 | *Il ne doit pas être loin de midi ; le soleil est déjà haut dans le ciel.* |
| 3 | *L'après-midi touche à sa fin. Déjà le soleil entame sa lente descente vers l'horizon.* |
| 4 | *Le crépuscule enflamme le ciel ; l'astre solaire a déjà disparu derrière les montagnes.* |
| 5 | *La nuit est encore jeune ; la lune brille dans un ciel sans nuage.* |
| 6 | *C'est la pleine nuit…* |

*Les Orks se lanceront à la poursuite des PJ à la nuit tombée (càd pendant les périodes 5 et 6).*
*Si les PJ surgissent à la surface au crépuscule, il ne leur reste qu'une heure pour s'éloigner au plus vite des cavernes des Orks.*

**6. Salle aux trésors**

A l'extrémité ouest de la caverne, il y a une porte massive fermée par un lourd cadenas.
L'endroit est surveillé : une quinzaine d'Orks montent la garde derrière une rangée de pics et un rempart rudimentaire.
Les Orks sont vigilants et ne se laisseront pas surprendre, d'autant qu'une large zone dégagée s'étend devant eux.

*Derrière la porte (dont la clé est dans une poche du chef des Orks) il y a l'or amassé par les Orks ; il est difficile de quantifier la valeur de ce butin : 1d20 x 10 pièces d'or, 1d20 x 5 pièces d'argent et un coffret de pierres précieuses.*

**7. Crevasse aux araignées**

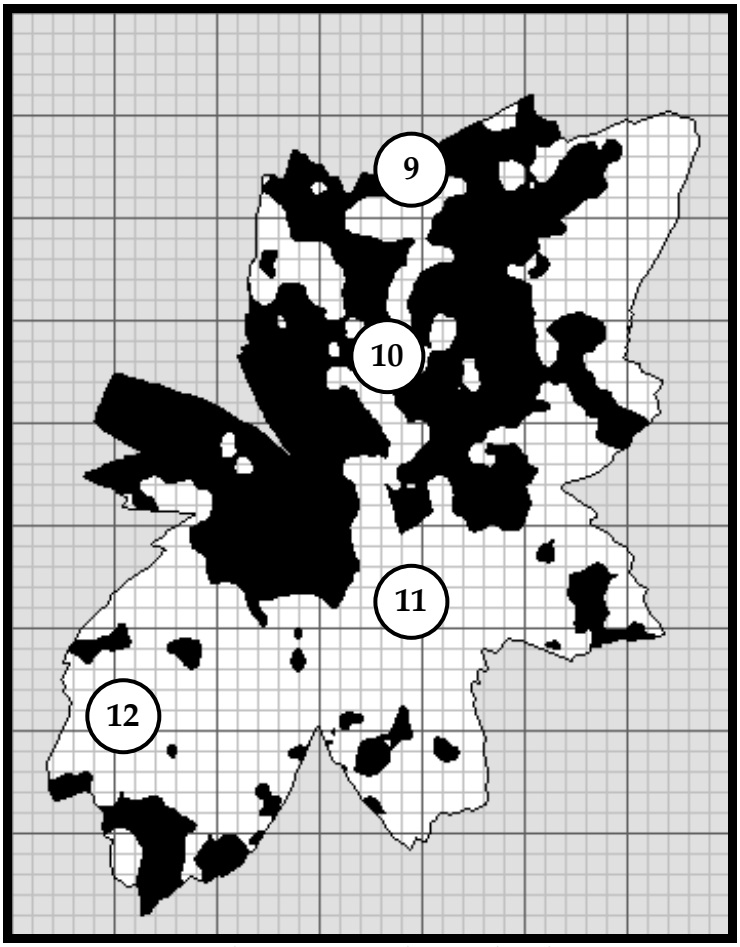
La partie sud-ouest de la caverne est une immense crevasse donnant sur un réseau de galeries qui s'étend sous le niveau des grottes occupées par les Orks.
L'endroit est lugubre et glacé.
Il y a d'immenses toiles qui partent d'un bord à l'autre de la crevasse.
Plusieurs corniches forment une espèce de sentier qui s'enfonce dans les ténèbres.

**[Epreuve d'ADRESSE pour ne pas tomber de la corniche]**
*Si les PJ s'aventurent par là, ils seront assaillis par des araignées géantes.*
*Plus bas en suivant la corniche, ils arriveront dans un réseau de souterrains qui s'étend sous le repaire des Orks.*

**8. Cimetière souterrain**
Cette partie de la caverne des Orks est un ancien cimetière, ou plutôt ce qu'il en reste.
Jadis, du temps de l'Ancien Empire s'élève sans doute un mausolée.
A la suite d'un tremblement de terre, une fissure s'est ouverte sous les tombes, précipitant les caveaux et les cryptes dans les profondeurs.
Aujourd'hui, l'endroit est sombre et lugubre. Une étrange vapeur nauséabonde flotte entre les tombes en ruines et les caveaux éventrés.

*Les Orks qui poursuivaient éventuellement les PJ ont rebroussé chemin.*
*En effet, l'endroit est hanté et les peaux-vertes préfèrent se tenir à l'écart.*

**[Epreuve d'INTELLIGENCE pour percevoir la présence des morts-vivants]**
*Si les PJ s'aventurent dans l'antique cimetière, ils seront attaqués par un groupe de squelettes portant encore des vestiges et des armes rouillés.*



*Carte des souterrains sous le repaire des Orks.*

**9. Souterrain sous la fosse aux prisonniers**
Si vous avez réussi à sortir de la fosse en provoquant un éboulement (rendu possible par l'érosion de la roche par les eaux ruisselantes), vous vous retrouverez dans cette caverne.
Des bruits et des grognements viennent d'en haut.
Le fracas de l'éboulement a averti les Orks.
Il vaut mieux s'éloigner au plus vite. Une galerie s'ouvre vers le sud.

**10. Les Troglodytes**
Le tunnel s'enfonce dans les profondeurs, en direction du sud.
Hormis le bruit de l'eau qui dégoutte du plafond et une lointaine rumeur derrière vous (causée sans doute par les Orks qui viennent de se rendre compte que la fosse aux prisonniers est vide), tout est silencieux.

Pourtant vous sentez qu'on vous observe.

**[Epreuve d'INTELLIGENCE -2 pour repérer les troglodytes]**
Des yeux jaunes apparaissent soudain dans les ombres.
Surgissant de tout côté, des créatures mi-homme mi-reptile brandissant des haches primitives se jettent sur vous.

**[Epreuve d'INTELLIGENCE -2 pour connaître certains choses sur les Troglodytres]**
*Ces sombres galeries sont le terrain de chasse d'un groupe de troglodytes ; ces créatures sont des lézards bipèdes un peu plus grandes qu'un homme normal. Ils sont généralement armés de lances et de haches primitives. Vivants dans les profondeurs, ils voient parfaitement dans l'obscurité.*
*Les Troglodytes sont des adversaires redoutables et dangereux.*
*Ils sont nombreux et savent se battre. De plus, leur vue adaptée à l'obscurité leur donne un avantage considérable. Ils ne craignent qu'une chose : le feu.*

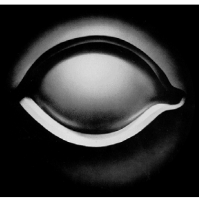
Si vous réussissez à vous débarrasser des troglodythes, vous pourrez toujours les fouiller mais ceux-ci ne portent que peu de matériel utilisable pour des humains (ou des elfes et des nains).

**11. Crevasse aux araignées**
Vous débouchez dans un espace creux très grand. A première vue, c'est le fond d'une crevasse qui s'ouvre entre les profondeurs et le niveau des Orks.
Au-dessus de vous, vous apercevez à la lueur de vos torches des enchevêtrements de fils blancs : des toiles d'araignées géantes.

**[Epreuve d'ADRESSE pour ne pas glisser et tomber des corniches]**
Une succession de corniches forment un sentier qui gravit les parois de la crevasse.
Hélas, il faut traverser le territoire de chasse des terribles arachnides.

**12. Ruines de l'antique cité de Xur**
Les galeries au sud ouest de la crevasse aux araignées donnent sur une immense caverne, très profonde. L'espace est jonché de ruines : des colonnades et des allées pavées, des temples et d'autres bâtiments en ruine.
Il ne peut s'agir que d'antiques ruines de quelque cité oubliée de l'Ancien Empire.
Plusieurs monolithes aux abords des ruines sont sculptés de runes anciennes.
Ce sont les ruines de Xur, l'antique cité, légende de l'Ancien Empire, qui se dressent devant vous.
On raconte bien des choses sur cette cité.

**[Epreuve d'INTELLIGENCE pour connaître la légende de Xur la maudite]**
On dit qu'elle aurait abrité les laboratoires d'un puissant mage maléfique qui serait à l'origine du soulèvement des Orks (cfr. histoire de l'Aventurie – Invasion des Orks en 397 av. H.)
Ce magicien malfaisant se nommait Unath Domontor (cfr. Quelques mots sur Unath Domontor).
Cela se passait il y a quatre siècles.
L'orgueilleuse cité de Xur n'est plus qu'un champ de ruines enfouies sous les contreforts du plateau des Orks.



*Les détails de l'exploration de la cité maudite de Xur et la découverte des secrets d'Unath Domontor sont consignés dans le scénario intitulé « Xur la maudite », disponible sur JeePee Online à la section dédiée à l'ŒIL NOIR.*

## Quelques mots sur Unath Domontor

Au règne bienveillant et prospère de Rohal le Sage succéda une période de troubles qui se solda par un conflit qui est resté dans l'histoire sous le nom de « Guerre des Magiciens » (cfr. Histoire de l'Aventurie).
Unath Domontor était un puissant magicien qui se servit de la soif de pillage des Orks pour tenter de se rendre mettre de l'Empire.
A cette époque, deux factions de mages s'opposaient pour le trône.
Unath Domontor leva deux armées d'Orks et les lança sur l'Empire : l'une marcha sur Gareth tandis que l'autre descendait le Grand Fleuve.
Cette attaque inattendue des Orks fut repoussée par une coalision des deux factions de magiciens. Unath Domontor fut défait et périt avec ses Orks au terme d'une grande bataille.
Pourtant personne n'a réussi à ce jour à retrouver le corps du mage maléfique.
L'offensive avortée des Orks marqua la fin de la Guerre des Magiciens et le début d'une nouvelle période de paix et de prospérité.
Personne n'entendit plus parler d'Unath Domontor ; son souvenir même ne subsiste que dans les archives impériales de Gareth.
Ces vieux parchemins font aussi référence à la cité maudite de Xur, dans les contreforts du plateau des Orks, repaire d'Unath Domontor.

## Suite à donner à ce scénario...

Libre à vous d'imaginer une suite à ce scénario d'introduction.

Si les PJ découvrent les ruines de la cité maudite de Xur, ils auront peut-être envie de l'explorer. La description des ruines de Xur est reprise dans le scénario annexe intitulé « Xur la Maudite ».

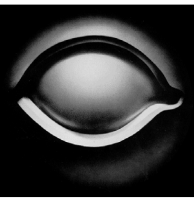
Si les PJ s'échappent de l'antre des Orks, sans doute formeront-ils le projet d'y revenir pour exterminer la vermine (surtout s'ils ont approché de la grotte où les Orks cachent leur butin).

## Distribution des points d'aventure

Ce paragraphe est sans doute le plus important du point de vue des joueurs ☺

Outre les points gagnés en exterminant les monstres, chaque personnage gagne 30 points pour avoir réussi à échapper aux Orks.

Les bonnes idées (ayant fait avancer le scénario) et l'interprétation peuvent éventuellement faire l'objet de gain supplémentaire (de 5 à 10 points).



## Les monstres

Ci-dessous, vous trouverez la description des différents monstres et autres créatures belliqueuses que les PJ risquent de rencontrer (et d'affronter) au cours de cette aventure.

**Les Orks :**

Les Orks sont des créatures malfaisantes et nuisibles.
Généralement méfiants, les Orks peuvent devenir redoutables s'ils se savent en situation favorable, comme c'est le cas lorsqu'ils se déplacent en groupe.
On ne connaît pas grand chose de leurs us et coutumes pour la simple raison que personne ne s'intéresse vraiment aux Orks.
Il semble pourtant clair que la société des Orks est basée sur la loi du plus fort. Le chef d'une horde est donc très souvent l'Ork le plus fort et le plus violent.
On trouve des Orks partout en Aventurie bien que la majeure partie de la nation Ork vive sur le Plateau des Orks au nord ouest de l'Aventurie.

**Courage** : 8
**Energie Vitale** : 15
**Protection** : 2 (armure de cuir et lamelles de fer)
**Attaque** : 9
**Parade** : 7
**Points d'Impact** : 1D+4 (hache)
**Classe de monstre** : 8

**Squelettes animés :**

Les squelettes font partie de la catégorie des morts-vivants. Ce sont généralement des ossements humaines animés par magie (ou par une malédiction liée à un endroit).
Les squelettes animés ne connaissent pas la peur et attaquent leurs adversaires jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

**Courage** : 12
**Energie Vitale** : 15
**Protection** : 3
**Attaque** : 7
**Parade** : 7
**Points d'Impact** : 1D+3
**Classe de monstre** : 15

**Troglodyte(s)**
Les Troglodytes sont des reptiles bipèdes vivant dans les profondeurs d'Aventurie.
Bien que fort primitifs, les troglodytes n'en sont pas moins des créatures très dangereuses.
On les rencontre dans les grottes et les cavernes un peu partout en Aventurie mais ces prédateurs ne sortent que très rarement à la surface et toujours à la nuit tombée.

Les troglodytes se battent avec des lances et des haches rudimentaires mais n'hésitent pas à utiliser leur mâchoire aux dents accérées.

**Courage** : 11
**Energie Vitale** : 20
**Protection** : 2
**Attaque** : 10
**Parade** : 8
**Points d'Impact** : 1D+2
**Classe de monstre** : 10

**Araignée(s) Géante(s)**
L'araignée géante se rencontre dans les endroits obscures, cavernes, galeries et autres grottes ou dans les ruines.
L'araignée géante tisse une toile épaisse et collante ; tapie dans un coin sombre, elle entend qu'une proie vienne se prendre au piège.
L'araignée géante secrète un venin très puissant ; une personne empoisonnée perd 1D6/2 points d'énergie vitale par tour de jeu.
La cible est empoisonnée si l'araignée réussit une attaque avec 1 ou 2 sur le D20.
Seule la magie ou un puissant antidote peuvent neutraliser les effets du poison.

**Courage** : 10
**Energie Vitale** : 20
**Protection** : 3 (chitine)
**Attaque** : 10
**Parade** : 6
**Points d'Impact** : 1D+1
**Classe de monstre** : 15