

L'enterrement (Nv:4-6)

Introduction :

Le seigneur construit toujours son château et nettoie par là-même la région. Dernièrement un informateur est venu annoncer un détachement d'orques (40 à 50 individus) s'approche de la région par le nord-est, vers les montagnes.

Le seigneur souhaiterait que quelqu'un aille confirmer le fait. Et s'il est avéré de trouver leur campement. Une prime de 25 pièces d'or par tête d'orque est offerte.

Les aventuriers qui accepteront cette mission, sont accompagnés par l'informateur jusqu'à l'entrée du bois où il leur montre une colline et leur dit :

« Je les ai vu disparaître juste derrière cette ligne, je vous laisse continuer j'ai d'autres préoccupations, entre autres le rester vivant. »

Épilogue :

Mort, le chef de la tribu orque est mort, l'oeil sanglant est décédé. Ce fut un grand chef qui a fortifié la tribu et sa réputation. Les derniers honneurs doivent lui être rendus, et son corps va être transporté vers la terre où reposent déjà les grands chefs orque de la tribu. Dans la caverne de l'oeil, de l'autre côté de la montagne.

Le voyage de l'autre côté de la montagne s'est passé sans problème et la troupe arrive enfin à la grotte de l'oeil. La troupe est composée de :

Orque

Orque, homme d'armes de niveau 1 x 20

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 1/2

Alignement : souvent chaotique mauvais

orque

orque	CA	PV	Att	Possession
1	13	6	+4	33 po , "Sac à dos vide (2 po)"
2	15	9	+5	172 pa , " Targe de maitre (205 po), hache à 2 mains de maitre"
3	13	4	+4	9 po
4	13	5	+4	4780 pc
5	14	8	+4	140 pa , "Chemise de mailles (100 po)"
6	13	8	+4	19 pp
7	13	6	+4	3050 pc
8	15	7	+4	"Acide (2d4 flasques, 10 po chacune),Cuirasse (200 po)"
9	17	9	+4	4897 pc , "Armure à plaques (600 po), Sac à dos vide (2 po)"
10	13	2	+4	
11	14	9	+5	152 pc , "Chemise de mailles (100 po), Cimetterre à 2 mains de maître"
12	13	2	+4	
13	13	3	+4	
14	13	6	+4	679 pa
15	14	9	+5	474 pc , "Cilmetterre à 2 mains de maître,Chemise de mailles (100 po)"
16	13	6	+4	1152 pc
17	13	7	+4	20 pp
18	13	4	+4	48 pa
19	13	6	+4	16 po
20	13	3	+4	183 pa

Orque sergent, homme d'armes de niveau 3 x3

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (15 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimetterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimetterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 2

Orque sergent	CA	PV	Att	Possession
1	14	24	+6	Maille [Armure +1], Fiole [Soins légers (potion)]
2	13	18	+6	172 po, jade(13 po), perle noire(3 po), sardoine(2 po)
3	16	26	+7	105 po, Écu en acier (170 po), épée longue de maitre, Antidote (1d4 doses, 50 po chacune)

Orque chaman, adepte de niveau 4

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 3d6+3 (12pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +1/+4

Attaque : cimeterre à deux mains (+3 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+3 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+3 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Art de la magie +8, concentration +5, premier secours +5, survie +4, Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance, sience de l'initiative

Facteur de puissance : 2

Sorts préparés: 0(4):lumière, son imaginaire, assistance divine, 1(3): soins légés, mains brulantes, 2(1): rayon ardent. (8pts de sorts)

Orque chef, Guerrier de niveau 5

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 18 (+8 Harnois), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +5/+9

Attaque : cimeterre à deux mains de maitre (+10 corps à corps, 2d4+6/18-20) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3)

Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+10 corps à corps, 2d4+6/18-20) ; ou javeline (+6 distance, 1d6+3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2

Caractéristiques : For 18, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6

Compétences : Détection +1, Perception auditive +1

Dons : Vigilance

Facteur de puissance : 5

Trésor : 241 po, Hache à 2 mains de maître, Sac à dos vide (2 po), Harnois (1 500 po), jaspe (5 po), opale noire (10 po), obsidienne (7 po), obsidienne (9 po), œil-de-chat (12 po)

Description :

Zone 1 :

Immense grotte naturelle de 30 mètres sur 25 mètres sur 15. À l'entrée sont postées huit orques qui surveillent les environs. À l'intérieur, au nord trois orques surveillent les chevaux, au sud sept orques se reposent devant un feu de camp. Vers le tunnel deux orques sont en faction.

Zone 2 :

Carrefour naturel de quatre chemins où se trouvent trois orques en faction à côté d'une manette. Si le combat est désespéré, les orques abaissent la manette.

Au Nord le couloir donne sur un tunnel au sol recouvert de boue et très glissant (JP Réflexe ND 10 sinon plouf). Il y a gaufres avec du sifflet ou sont très aigües ont à l'est, le tunnel mène sur la zone trois qui est en pierre de taille.

À l'est, un tunnel donne sur une grille fermée à clef. Quelques mètres après cette grille se trouvent une petite grotte dans laquelle est enfermé un Ettin:

Ettin (ND : 6]

Géant de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de base 12 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : morgenstern (+12 corps à corps, 1d10+6) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 morgensterns (+12/+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou 2 javelines (+5 distance, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : dissociation du combat à deux armes, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 23, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 11

Compétences : Détection +10, Fouille +1, Perception auditive +10

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Facteur de puissance : 6

Aussi de, la pièce de 15 mètres sur neuf mètres sur 2,5 mètres de hauteur, contenant :

- 2 tables et beaucoup de tabourets
- Une cheminée en fonction
- Un coffre (avec des ustensiles de cuisine)
- une armoire

Il y a aussi deux orques sergents et deux orques.

Zone trois :

Immense grotte de 200 mètres de long sur 50 mètres de large. Deux extrémités qui se font face à son relié l'une à l'autre par un long pont en bois. Toute la grotte est remplie d'eau. Dans le lac tient de cette grotte il y a deux écrevisses géantes qui attaquent toute créature sur le pont (voir manuelle des monstres).

Zone quatre :

Salle de 20 mètres sur 15 mètres sur trois mètres. Au nord une simple porte. À l'est un double porte en fer avec un oeil grave et du Sud. Deux sous-chefs étroits chef orques montent la garde.

Zone cinq :

Couloir de 30 mètres de long. À l'ouest de se trouve la chambre et le bureau du chaman. Elle est composée d'un lit, un bureau, un coffre (avec divers habits) et une armoire (avec trois fioles de vie de deux doses chacune, ainsi qu'un gros sac de contenant 150 pièces d'or)

Cette pièce sale semble servir de cuisine et de salle à manger. Les composées de deux tables, des bancs et des tabourets. Il y a aussi un coffre contenant des ustensiles de cuisine et une armoire contenant des gobelets et des assiettes en bois ainsi qu'une petite fiole de soi (1 D. 8 points de vie, de deux doses). Il y a aussi une cheminée avec un chaudron en mauvais état.

À l'est de nombreux aléas se remplissent la pièce il y a aussi trois gardes orque assoupit.

Zone six :

Dans cette grotte de 30 mètres sur 15 git plusieurs tombes en proposer le long du mur et une somptueuse tombe au centre avec un œil grave et dessus. Il y a trois sous-chefs, 2 gardes et le chef orque ainsi que le chaman et la bannière de la tribu.

La Grotte de l'Oeil

