

Conduisez les personnages au coeur du Temple de la Peur. Et malheur aux lâches!

Lancement du scénario

Les personnages ont reçu un message de leur ami Ibn Youssouf, chef du village de Djamet: le vieux guerrier a besoin d'aide. Il les invite à le rejoindre aussi rapidement que possible.

Le scénario se déroule dans un pays du Moyen-Orient sous protectorat britannique. Les PJ peuvent s'y trouver pour des fouilles archéologiques ou pour prospecter.

DJAMET

Le soleil bascule derrière les crêtes, les ombres s'allongent dans la vallée. Au terme d'un voyage éreintant, les personnages atteignent Djamet: une petite bourgade dont les remparts dominent le lit d'une rivière asséchée. Une première enceinte protège les champs du village, une seconde les habitations. Les deux murailles sont solidement construites: les personnages reconnaissent bien là l'oeuvre de leur ami Ibn Youssouf, chef de Djamet depuis douze années.

Les portes de la première enceinte sont ouvertes. Les personnages les franchissent et découvrent un étrange spectacle: une foule silencieuse est agenouillée autour du puits du village. Tous les regards convergent vers un homme assis devant la margelle. Il porte une robe grise à larges manches. Les plis de l'étoffe dissimulent ses mains, un voile léger couvre son visage. Soudain, l'homme se jette face contre terre en criant: Allah est grand! La foule imite son geste et répète le cri. Le prédicateur se met à psalmodier des versets du Coran que l'assemblée reprend après lui. Personne, jusqu'ici, n'a prêté attention aux étrangers. Mais voici qu'un homme vêtu de noir sort par les portes de la deuxième enceinte. Il contourne la foule en prière et aborde les personnages:

« Mon maître Ibn Youssouf vous remercie d'avoir répondu à son appel. Veuillez me suivre, il vous attend. »

LES RETROUVAILLES

Les années n'ont pas épargné Ibn Youssouf. Il parle lentement, en cherchant ses mots. Quand il se lève pour saluer ses invités, les personnages s'aperçoivent qu'il marche avec difficulté. Deux servantes apportent aux invités de la viande de mouton et des galettes de blé. Au cours du repas, Ibn Youssouf évoque de vieux souvenirs. Il s'interrompt parfois pour boire une gorgée de vin, mais ne touche pas à la nourriture. Quand ses hôtes sont rassasiés, Ibn Youssouf claque dans ses doigts pour congédier les femmes. Puis, il rapproche son siège de ceux de ses invités et leur explique pourquoi il les a fait venir à Djamet.

Le récit d'Ibn Youssouf

Il y a trois mois, un homme vint au village et s'installa devant le puits. Abou Djamel était son nom. Il dormait peu, ne mangeait pas et restait de longues heures en prière. L'homme ne demandait rien, mais quelques jours après son arrivée, une femme lui porta un peu de nourriture. Pour la remercier, il puisa de l'eau dans un vase de terre et lui offrit à boire. Or, l'eau du puits s'était changée en sirop de rose: tous les villageois présents goûtèrent la boisson et purent constater le miracle. Abou Djamel leur demanda quel était l'homme le plus malheureux de Djamet. On lui amena Rakshair, un mendiant aveugle que le village avait recueilli par charité. Abou Djamel souleva son voile et dit à l'infirme: « Homme! Que vois-tu? »

Les yeux de Rakshair s'ouvrirent à la lumière. Il répondit: « Je vois le visage d'un prophète! »

Et il se jeta aux pieds de l'homme qui l'avait guéri.

Dès lors, une foule de plus en plus nombreuse délaissa les travaux des champs pour suivre l'enseignement d'Abou Djamel: « Dieu, disait-il, m'a envoyé à Djamet pour rassembler les hommes de la montagne en une grande armée. Nous brûlerons les villes des habitants de la plaine, ces mauvais musulmans qui vivent dans le stupre et le lucre. Une part du butin sera consacrée à Allah: cet argent servira à construire la plus grande et la plus belle de toutes les mosquées.

Et ce langage plaisait aux hommes de Djamet.

« J'ignore de quelle source Abou Djamel tire son pouvoir, conclut Ibn Youssouf, mais j'ai l'intime conviction qu'il n'est pas un prophète de Dieu. Il conduira au massacre les hommes qui le suivent. Je l'ai dit aux villageois; ils ne m'ont pas écouté, moi qui suis leur chef. Je ne peux retrouver mon influence qu'en dévoilant l'imposture d'Abou Djamel. »

Bien qu'il soit incapable de prouver ce qu'il avance, Ibn Youssouf ne se trompe pas: Abou Djamel est un faux prophète. Ses prétendus miracles s'expliquent sans avoir recours au surnaturel.

L'eau changée en sirop de rose: Abou Djamel puise l'eau dans un vase dont la paroi intérieure est enduite de sucre et de parfum.

La guérison de Rakshair: Rakshair ne souffrait d'aucune infirmité. Il est au service d'Abou Djamel depuis bien des années. Sur l'ordre de son maître, il s'est installé à Djamet en se faisant passer pour aveugle. Abou Djamel est arrivé au village sept mois plus tard et le faux prophète n'a eu aucun mal à guérir le faux aveugle. Une bonne mise en scène a persuadé les villageois qu'ils avaient assisté à un miracle.

Il sera très difficile de convaincre les disciples d'Abou Djamel qu'ils sont victimes d'un imposteur. Pour y parvenir, Ibn Youssouf veut soumettre le faux prophète à l'épreuve de la Chaîne de Vérité. Il raconte aux personnages la légende de la Chaîne

mystérieuse puis commence un second récit qui le ramène onze ans en arrière, à l'époque où il venait de s'établir à Djamet.

« En ce temps-là, je faisais une guerre impitoyable aux nomades: quand ils razziaient les troupeaux de mon village d'adoption, je les poursuivais dans la montagne et j'attaquais leurs camps. J'eus l'occasion de délivrer un prisonnier que ces barbares avaient torturé. L'homme possédait un papyrus indiquant l'emplacement d'un trésor: la fameuse Chaîne de Vérité, forgée par les Djins sur l'ordre du Roi Salomon. Mais le sens du papyrus était obscur et son propriétaire mourut avant d'avoir pu m'en donner la clé. J'avais bien d'autres soucis en tête: je rangeai le document et n'y pensai plus. Maintenant, je suis persuadé que c'est par la volonté de Dieu que ce papyrus se trouve entre mes mains. Hélas! L'intelligence me manque pour déchiffrer le texte et mes forces ont décliné. C'est pourquoi je fais appel à vous, ô mes fidèles amis! »

LA LÉGENDE DE LA CHAÎNE DE VÉRITÉ

(Source: Le Livre des Ruses)

Le roi Salomon - que le salut soit sur lui - avait suspendu dans le temple de Jérusalem une chaîne aux merveilleux pouvoirs. Un homme qui disait la vérité l'attrapait sans effort mais le menteur ne pouvait l'atteindre, la trouvant toujours trop courte. Un fils d'Israël avait confié une pierre précieuse à un ami. Quand il vint reprendre son bien, l'autre prétendit l'avoir déjà rendue.

« La pierre jugera entre nous, dit le propriétaire de la pierre.

- Qu'il en soit ainsi! répondit le voleur. »

Cet homme malhonnête confectionna une béquille dont l'extrémité était évidée. Il dissimula la pierre dans la cache ainsi aménagée. Puis, il se rendit au Temple en s'appuyant sur son bâton.

« Tiens ma béquille, dit-il au plaignant, afin que je saisisse la chaîne et prouve mon innocence. »

Prenant Dieu à témoin, il prononça ces paroles:

« Je jure que j'ai rendu à cet homme le bien qui lui appartient! »

Il tendit la main et saisit facilement la chaîne. Puis il reprit sa béquille et s'en alla.

A la suite de cette affaire, la chaîne fut tirée vers le ciel et ne reparut pas. Les uns prétendent qu'elle fut rendue aux Djins qui l'avaient forgée. D'autres, soutiennent que les démons s'en remparèrent et qu'ils la gardent dans une caverne creusée sous la montagne. Ainsi finit l'histoire de la Chaîne, telle qu'on la raconte à Djamet. Voici d'autres informations destinées au seul Maître de Jeu:

Bien des siècles plus tard, le mage Issaim le pieux eut la révélation du lieu où se trouvait la chaîne. Après avoir absorbé une forte dose de haschich, il entra en transe et coucha sur un papyrus neuf versets du Coran imparfaitement numérotés. Ce document est actuellement détenu par Ibn Youssouf, chef du village de Djamet.



Note: la chaîne conserve son pouvoir quelque soit l'endroit où elle est suspendue. Par exemple, on peut l'accrocher au rempart d'un village, ou sur la branche d'un olivier,

LE PAPYRUS

Ibn Youssef présente le papyrus aux personnages. Il contient neuf versets du coran. Chacun est précédé d'un numéro de chapitre, suivi d'un numéro indiquant la position du verset dans le chapitre. Les PJ qui réussissent un jet sous Occultisme s'aperçoivent que si les chapitres sont correctement numérotés, les versets ne le sont pas (si aucun aventurier ne réussit, c'est Ibn Youssef qui constate l'erreur de numérotation).

Les numéros incorrects permettent de déchiffrer le texte: ils indiquent la position du mot clé de chaque verset. Ainsi, dans le verset 84.3, « Par la LUNE quand elle est dans son plein », le mot clé est le troisième du verset: « lune ».

Texte du Papyrus

55.6: Quand le ciel se fendra, QUAND il sera rouge comme du cuir teint

55.1: LA face seule de Dieu restera environnée de majesté et de gloire

84.3: Par la LUNE quand elle o est dans son plein

37.9: La trompette sonnera une seule fois et ils SE lèveront de leurs tombes, et ils se jetteront des regards de tout côté.

70.7: Par le soleil quand il se LEVE

17.1: SATAN est l'ennemi déclaré de l'homme

5.3: Un signe MONTRE la puissance de Dieu: Ne serez- vous pas convaincus?

71.4: Il a établi LA lune pour servir de lumière et placé le soleil comme un flambeau

81.9: Pour ceux d'entre vous qui cherchent la VOIE droite

En lisant dans l'ordre les mots clés de chaque verset, on obtient la phrase suivante:

« Quand la lune se lève, Satan montre la voie ».

Ibn Youssef connaît un rocher appelé « le doigt de satan ». Il se trouve à quelques heures de marche du village. La lune se levant aux environs de 22 heures, Ibn Youssef conseille aux personnages d'attendre le lendemain soir pour s'y rendre.

La puissance d'Abou Djamal

Le lendemain de l'arrivée des personnages, Abou Djamal accomplit plusieurs miracles: il cherche probablement à impressionner les nouveaux venus. A l'exception d'un seul, ces prodiges ont une explication rationnelle. Le Maître de Jeu fera son possible pour que les personnages ne la découvre pas.

Dès l'aube, Abou Djamal fait creuser une fosse large de trente mètres et profonde de deux. Ses fidèles y allument un grand feu qui brûle plusieurs heures. Sur les braises fumantes, ils déposent une couche de galets. Les pierres chauffent à blanc. Abou Djamal s'avance pied nu et ses fidèles lui emboîtent le pas. Le cortège parcourt la fosse dans toute sa largeur sans que personne ne ressente la moindre brûlure.

Note au Maître de Jeu: la marche sur les pierres brûlantes est connue depuis l'antiquité. Elle est encore pratiquée, aussi bien par les polynésiens que par les cadres californiens

qui participent à des séminaires de « mise en confiance ». C'est un fait que la science n'explique pas. Une chose est sûre: il n'est pas nécessaire d'être prophète pour accomplir cet exploit. Celui qui marche sur les pierres ne doit pas se retourner. S'il transgresse cette règle, il se brûle atrocement.

A midi, le faux prophète est invité chez un notable du village. Il surprend la fille de son hôte occupée à peigner sa chevelure. Abou Djamal maudit la coquetterie des femmes, source, d'après lui, de la moitié des maux qui accablent l'humanité. La fille éclate de rire. Abou Djamal s'approche d'elle et passe la main sur sa tête. Une heure plus tard, les cheveux de la fille tombent par plaques.

Note au Maître de Jeu: les manches de la robe d'Abou Djamal mesurent plus d'un mètre cinquante. Repliées, elles forment des poches où il range de nombreux objets. Parmi ceux-ci, un sachet contenant un onguent à base de graisse d'oie, de venin de vipère et de cantharide. Abou Djamal a plongé la main dans le sachet avant de la poser sur la tête de la fille.

Plus tard dans la journée, le chef nomade Hichame El Chadid franchit les portes du village avec une faible escorte. Il a entendu parler des prodiges accomplis par Abou Djamal et souhaite lui parler. La conversation a lieu sans témoin. Nul ne sait ce que les deux hommes se disent, mais ils se séparent visiblement très satisfaits de leur rencontre.

Pour Ibn Youssef, ce n'est pas une petite humiliation de voir un chef nomade, son ennemi personnel, pénétrer dans les remparts de Djamet et en ressortir vivant.

Si l'un des personnages veut rencontrer Abou Djamal, ce dernier le fait attendre sous un prétexte quelconque. Enfin, deux gardes introduisent le visiteur dans la tente du faux prophète. Abou Djamal est assis en tailleur sur un tapis de cuir. Un bassin recouvert d'une serviette est posé devant lui. Au cours de l'entretien, Abou Djamal enfle la voix et dit au personnage:

« Je suis l'instrument de Dieu! Je n'hésite pas à châtier rudement ceux qui désobéissent à mes ordres! »

D'un geste il arrache la serviette: la tête de Rakshair, son premier disciple, apparaît dans la bassine remplie de sang.

Note au Maître de jeu: Rakshair est enterré dans le sable. Sa tête passe par le fond de la bassine, qui est percée.

Le lendemain. Rakshair marche dans les rues du village en disant à qui veut l'entendre: « La puissance de mon maître n'a d'égal que sa miséricorde! Il a eu pitié de son serviteur désobéissant et l'a rappelé à la vie! »

Si les personnages, impressionnés par les miracles d'Abou Djamal, reconnaissent publiquement qu'il est l'envoyé de Dieu: le faux prophète les considère comme de nouveaux disciples. Ils devront le servir loyalement ou s'exposer à une terrible vengeance. Abou Djamal n'interdira pas aux personnages d'aller chercher la Chaîne de Vérité. Bien au contraire, il leur ordonnera de ramener l'objet et de le remettre entre ses mains.

Si les personnages sont incapables de comprendre le sens du papyrus: Ibn Youssef fait appel à un vieillard qui exerça jadis la profession d'écrivain public. L'homme déchiffre aisément le papyrus,

mais s'empresse d'aller raconter ce qu'il sait à Abou Djamal. Ce dernier laisse les personnages partir vers le doigt de Satan. Il leur tendra une embuscade à leur retour.

LE DOIGT DE SATAN

Suivant les indications d'Ibn Youssef, les personnages remontent la vallée du Kifl jusqu'au Défilé des Gorges sèches. Ils s'enfoncent dans une faille étroite et débouchent deux kilomètres plus loin à l'intérieur d'un cirque rocheux. Un monolithe haut de 30 mètres s'élève au centre. Il pointe vers le ciel comme un doigt noir et décharné. Au lever de la lune, l'ombre du monolithe court sur les falaises. Elle s'immobilise un instant devant une ouverture percée à flanc de paroi, 10 mètres au-dessus du sol: l'entrée du Temple de la Peur. Du pied de la falaise, l'escalade semble difficile, mais le grimpeur découvre de nombreuses prises qui facilitent son ascension. Il atteint rapidement l'ouverture: un couloir de section carrée (1 mètre de côté) qui s'enfonce droit dans la montagne. Le sol est couvert d'une pellicule de sable vierge d'empreinte.

Le gardien du Temple

Le gardien du Temple a l'apparence d'un chat noir. Il habite sur un autre plan de réalité mais peut se matérialiser quand il le désire. Le Maître de jeu le fait donc apparaître, disparaître et traverser les murs à volonté. Chaque fois que l'expédition entre dans une nouvelle pièce, un personnage choisi au hasard fait un jet sous le Pouvoir. En cas de réussite (nous disons bien: si le jet est réussi), le Maître de Jeu jette 1d4 et consulte la table suivante:

- 1) Le personnage voit deux yeux briller dans la pénombre.
- 2) Une ombre se glisse vers le coin le plus sombre de la pièce.
- 3) La poussière ou le sable qui couvre les dalles porte des empreintes de félin. La piste part d'un mur et disparaît au centre de la pièce.
- 4) Le personnage entend un léger miaulement.

Le chat noir se nourrit de l'angoisse éprouvée par les personnages. Plus ils ont peur, plus sa taille et sa force augmentent.

En décrivant chaque pièce, le Maître de Jeu insiste sur les détails qui peuvent impressionner les personnages: zones d'ombre, bruits étranges, bizarrerie de l'architecture, aspect terrifiant des créatures représentées sur les fresques...

Chaque fois que les personnages ont peur, le Maître de Jeu leur attribue une « note de stress » allant de 1 à 6: 1, s'ils se contentent d'envisager froidement un danger potentiel, 6 s'ils prennent de grandes précautions pour éviter un piège réel ou imaginaire.

Le Maître de Jeu additionne les notes successivement obtenues par l'expédition. Tous les 4 points de stress, le chat atteint un nouveau stade de croissance.

Au premier stade, sa taille est celle d'un chat ordinaire. Au second, celle d'un gros chien. Au troisième, d'un taureau. Au quatrième et dernier stade, il est aussi gros qu'un éléphant. C'est alors qu'il passe à l'attaque. Avant de porter le coup final, il joue avec les personnages, comme un chat domestique avec des souris. Si les personnages ont beaucoup de sang-froid, le chat n'atteindra pas le



quatrième stade. Dans ce cas, il attaque l'expédition quand elle est sur le point de quitter le temple. Le chat ne poursuivra jamais un personnage qui parvient à en sortir.

LE TEMPLE DE LA PEUR

1) Les personnages progressent dans le couloir, pliés en deux, sous le plafond bas. Ils distinguent un léger bruit qui va en s'amplifiant. Faire un jet d'Ecouter ou d'Intelligence. S'il est réussi, le personnage n'entend qu'un murmure étouffé. S'il est raté, le personnage croit reconnaître, au choix: des plaintes et des lamentations, un grognement sourd, un ronflement caverneux, le craquement d'un corps mis dans la pierre, qui cherche à se dégager.

En fait, les personnages entendent le bruit du vent: il souffle par les nombreux orifices percés dans le mur de la pièce 2 à 10 mètres au-dessus du sol.

2-A) La statue d'un démon couché (6 mètres de long) occupe le centre de la pièce. La sculpture est grossière, la forme du démon simplement ébauchée: on pourrait croire qu'il s'agit d'une créature vivante enfermée dans une gangue de pierre...

2-B) Deux ouvertures sont percées dans le mur est de la pièce. Elles débouchent sur la première marche de l'escalier 3. Celle de gauche est large de 4 mètres et haute de 6, celle de droite large de 1 mètre et haute de 3.

3) L'escalier mesure 12 mètres de large. Il est flanqué de colonnes appuyées contre le mur (hauteur 6 mètres). Le personnage qui pose le pied sur la troisième marche fait basculer les colonnes C. Il doit réussir un jet d'esquive ou périr écrasé.

4) Un couloir long de 4 mètres conduit devant une porte D ornée d'un bas-relief: un démon cornu et griffu semble regarder les personnages avec un sourire légèrement ironique. A gauche de la porte, un levier est encastré dans le mur. Il est en position horizontale.

Pousser le levier vers le haut ouvre la porte qui coulisse vers la droite.

Pousser le levier vers le bas fait coulisser la porte vers la gauche et amorce le piège de la pièce 5. Tenter d'ouvrir la porte sans toucher le levier fait coulisser la porte vers la gauche, amorce le piège et amène automatiquement le levier en position basse.

5) La forme de cette pièce est curieuse (Note au Maître de Jeu: elle ressemble à un entonnoir). Si le piège a été amorcé, il se déclenche quand les personnages atteignent le milieu de la pièce: les portes D et F se ferment. Les vantaux E s'ouvrent avec fracas. Des tonnes de sables se déversent par les ouvertures démasquées. En quelques secondes, la pièce se remplit jusqu'au niveau G.

Les personnages qui réussissent un jet d'équilibre parviennent à se dégager. Ils peuvent alors se hisser sur les côtés inclinés de « l'entonnoir ». Les personnages moins heureux sont ensevelis. Seule l'intervention de leurs camarades peut les sauver.

Au bout de 30 secondes, les personnages survivants entendent le bruit sourd et continu de vérins en action. Le sol H s'entrouvre, le sable se déverse en entraînant avec lui tous les corps étrangers qu'il contient. Dix secondes plus tard, tout le sable a disparu et le sol se referme. Le levier reprend sa position horizontale: le piège peut être amorcé une nouvelle fois. Les rescapés sortent de la pièce sans difficulté: de l'intérieur, les portes D et F

s'ouvrent d'une simple poussée de la main. Elles se referment d'elles-mêmes, une minute plus tard.

6) Derrière la porte F se trouve un levier encastré dans le mur. Il est couplé avec celui de la porte D et commande le même mécanisme. Le mur est du couloir est sculpté à la ressemblance d'un visage de démon. Sa gueule béante est l'entrée du couloir 7.

7) Le plafond de ce couloir est incliné. Haut de 2 mètres à l'entrée, il abaisse jusqu'à un mètre à la sortie. Les personnages qui progressent dans le couloir font un jet de chance. Ceux qui le manquent ont l'impression que le plafond descend lentement et va finir par les écraser. Le vouloir débouche 4 mètres au-dessus du sol de la pièce 8.

8) Une épouvantable odeur de chair pourrie prend les personnages aux narines. Dans la lumière blafarde qui baigne la salle, ils distinguent une chaîne enroulée autour d'une colonne tronquée. A quelques pas, le cadavre d'un animal cornu gît sur le sol. Les murs de la pièce, la chaîne et la colonne sont éclaboussés de sang. La chaîne est bien celle que les personnages sont venus chercher. Elle est en or massif et mesure deux mètres de long.

La lumière de la lune éclaire la salle par un puits percé dans le plafond. Une chèvre est tombée dans ce puits. Son cadavre pourrit à côté de la colonne et son sang macule les murs. Le Maître de Jeu décrit la scène en essayant de faire croire aux personnages que la chaîne va s'animer et ramper vers eux comme un monstrueux serpent de métal.

LE DÉNOUEMENT

Sur le chemin du retour, les personnages aperçoivent les trois serviteurs d'Ibn Yousouf qui viennent à leur rencontre. Abou Djamal a fait assassiner leur maître. Son âme, disent-ils, ne connaîtra pas le repos avant que l'imposture du faux prophète ne soit démontrée.

Abou Djamal essaie d'intimider les personnages: ne savent-ils pas que la colère de Dieu s'abat sur ceux qui osent accuser un prophète? Ils devraient plutôt se prosterner dans la poussière et implorer leur pardon!

Si les personnages se montrent fermes, Abou Djamal ne peut se dérober: la légende de la Chaîne de Vérité est trop connue. Refuser serait avouer ses mensonges. Toutefois, il n'accepte de répondre qu'à une seule question. Les personnages doivent la choisir avec soin. Abou Djamal, en effet, croit en sa mission divine. Sa sincérité ne peut être mise en doute lorsqu'il affirme vouloir attaquer les villes de la plaine, où règne la corruption. Cela ne l'empêche pas de tromper la foule pour mieux la rallier à sa cause.

Si l'imposture d'Abou Djamal est reconnue, il sera mis en pièce par les villageois. Dans le cas contraire, ce sont les personnages qui risquent d'être lynchés.

TECHNIQUE

Abou Djamal

FOR 6	DEX 14	INT 18	CON 10
APP 12	POU 18	TAI 14	
SAN 80	EDU 17		
points magie: 18, Points vie: 12, Points san: 40			
Discussion: 50%, éloquence: 75%, lire/écrire arabe: 85%, lire/écrire anglais: 35%, parler anglais: 55%, psychologie: 80%, Mythe Cthulhu: 19%			
Abou Djamal possède une amulette qui lui donne une résistance à la magie de 90%.			

Serviteur d'Abou Djamal

FOR 16	DEX 12	INT 12	CON 18
APP 11	POU 11	TAI 16	
SAN 99	EDU 10		
Points magie : 11, Points vie: 17, Points san: 88			
Discrétion 60%, cheval 70%, pickpocket 65%, se cacher 65%, suivre une piste 55%, toc 52%, poignard 60%, revolver d'ordonnance dérobé à un officier de l'armée anglaise: 40%			
Se bat au poignard et au cimeterre.			

Le Chat Noir

ÉTAT	1	2	3	4
FOR	3	10	20	40
CON	4	10	20	40
TAI	2	8	17	30
INT	2	4	8	16
POU	2	4	16	32
DEX	14	14	14	14
PV	3	9	19	35
MORSURE	20%	35%	50%	65%
DOMMAGES	1d3	1d8	4d6	10d6
GRIFFE	40%	50%	60%	70%
DOMMAGES	1d8	2d6	4d6+4	10d6+4
ARMURE	-	1PT	4PT	6PT

