

Aventure Module BF1

# MORGANSFORT

## La Campagne des TERRES de l'Ouest

Une Campagne pour le jeu Basic Fantasy Role-Playing Game  
De 2 à 8 Personnages Joueurs Débutants

Copyright © 2006-2014, 2017, 2018 Chris Gonnerman  
avec Nicholas Plant, Chuck Schoonover, Mark Goss, Greg Schabert, et Craig Schwarze  
Tous droits réservés

Distribué selon les termes de l'Open Game License version 1.0a

**2<sup>nd</sup> Édition (Version 28)**



*Dédié à Dan Barnes, qui était un personnage à part entière.*

**Crédits:**

Relecteurs: Ken Hovey, Ben Hannigan, Chris Hearn, Sidney Parham, Jeffrey May, and James Lemon  
Dessin: Erik Wilson, Dan Dalton, Steve "carjack" Zieser, Cory "Shonuff" Gelnett, Nathan Nada, Brian DeClercq, Michael "Sudsy" Sutherland, Kevin Morton, Bruce Ripple, Sean Stone, Mike Hill, Brian "Glad" Thomas, and Bruce Ripple  
Testeurs: Mike Brantner, Alan Jett, Kevin Dobbs, Taylor Gonnerman, Jaclyn Scott, and Justin Scott

## Introduction

**Morgansfort : La Campagne des Terres de l'Ouest** est un module de campagne (un groupe d'aventures reliées) pour le jeu de rôle **Basic Fantasy**. Ce module est destiné pour 2 à 8 personnages débutants (1er niveau), et convient également aux joueurs débutants. Ce module se compose de plusieurs parties :

**Les Terres de l'Ouest**, une zone d'aventure composée des vestiges d'un ancien grand empire, d'une paire de villes libres importantes et d'un grand nombre de territoires sauvages.

*Les Terres de l'Ouest commence à la page 2*

**Morgansfort**, une « base d'attache » pour les aventuriers, se trouve dans les terres de l'Ouest, au sud-est de Slateholm.

*Morgansfort commence à la page 7*

**L'Ancienne Forteresse de l'Île**, un environnement de donjon à deux niveaux adapté aux aventuriers débutants, situé près de Morgansfort.

*L'Ancienne Forteresse de l'Île commence à la page 18*

**Le Donjon Sans Nom**, un donjon à trois niveaux, est situé à une journée de route au nord de Morgansfort. Il peut être joué directement après que l'Ancienne Forteresse de l'Île soit dégagée, ou

si le MJ le souhaite, les personnages joueurs peuvent se rendre directement dans la Caverne de l'Inconnu.

*Le Donjon Sans Nom commence à la page 32*

**La Grotte de l'Inconnu**, un donjon à un niveau rempli d'étranges monstres contrôlés par un maître hors du commun.

*La Grotte de l'Inconnu commence à la page 65*

Le MJ pourrait même choisir d'introduire la Grotte de l'Inconnu pendant que les personnages des joueurs sont à Morgansfort en train de se remettre d'une expédition dans le Donjon Sans Nom ; le faire de cette façon (si possible) ajoute de la variété au jeu.

De plus, un ensemble de **personnages prêtirés** est fourni (à partir de la page 81) pour rendre le lancement d'une nouvelle campagne de Basic Fantasy RPG rapide et facile.

Bien sûr, vous pouvez utiliser les donjons ici-présents dans un monde de campagne différent ; il n'y a aucune raison qu'ils ne s'intègrent pas bien dans une campagne de Basic Fantasy RPG. L'utilisation de Morgansfort lui-même dans un autre monde peut exiger un certain travail de la part du maître de jeu, mais ne devrait pas être trop difficile.

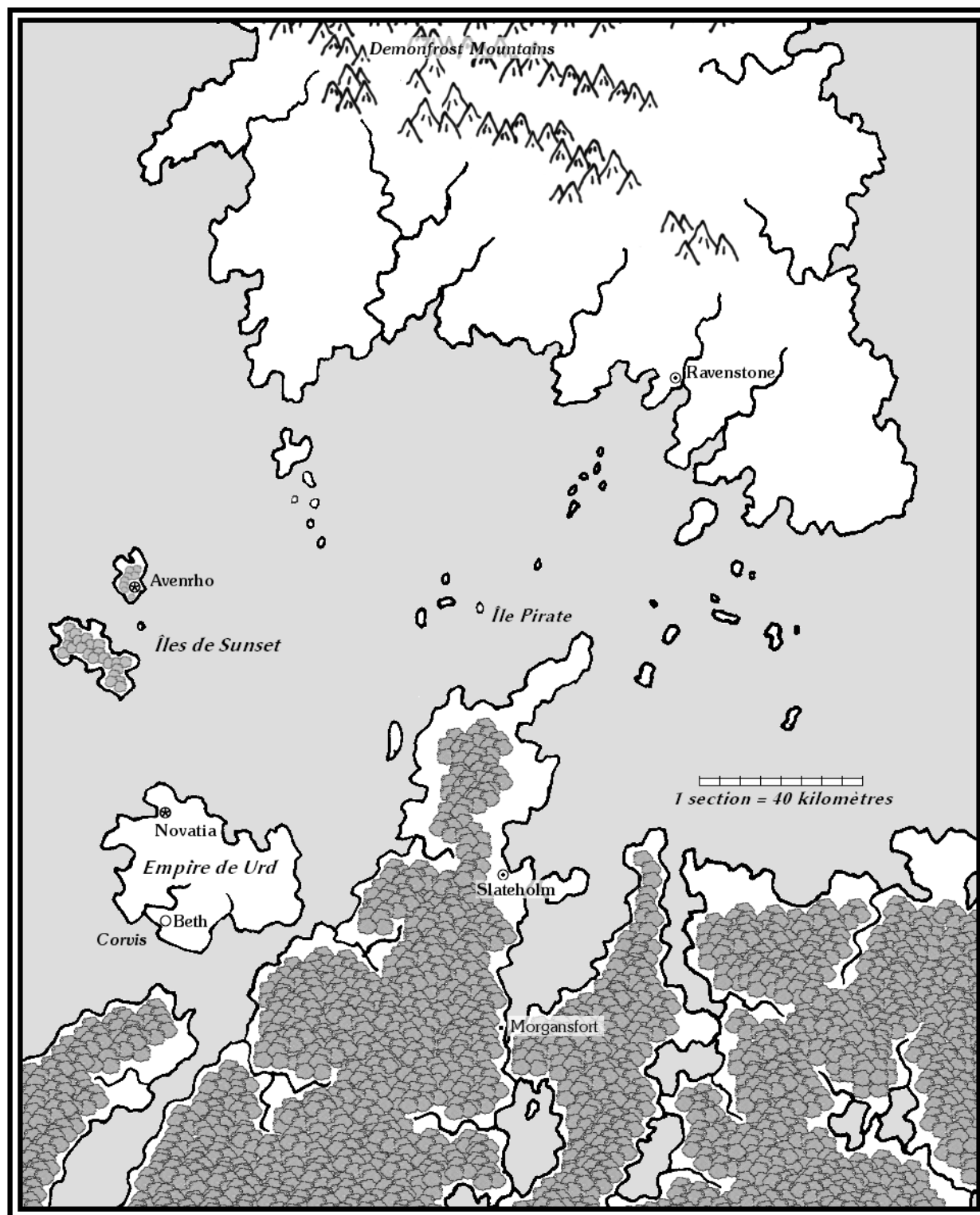
---

Si vous êtes un joueur dans cette aventure, **arrêtez de lire maintenant !** Au-delà de ce point, l'information n'est destinée qu'aux yeux du maître de jeu !

---



## Les Terres de l'Ouest



## Royaumes, Régions et Villes Libres

### Avenrho, Ville de

Avenrho est la capitale du royaume Elfique de l'Ouest, aussi appelé Avenrho. Le royaume est officiellement allié à l'Empire d'Urd, mais l'alliance n'est qu'une question de traité ; les Elfes ne sont pas susceptibles de venir en aide à l'Empereur.

### Beth, Ville de

Beth est la « capitale » de l'Église de Tah (voir section suivante).

### Corvis, Île de

Corvis est le site de ce qui reste de l'Empire d'Urd (voir ci-dessous). Lorsque les premiers colons urdois arrivèrent sur Corvis, ils rencontrèrent les indigènes, qui s'appelaient eux-mêmes Covari.

Les Covari travaillaient le bronze et adoraient les dieux de la nature ; ils se méfiaient fortement des utilisateurs de magie, au point de brûler ou de noyer toute personne reconnue coupable de magie des arcanes. Il fut un temps où ils avaient été un véritable royaume, mais le dernier Grand Roi des Covari mourut sans héritier plus d'une décennie avant l'arrivée des premiers colons urdois.

Les Urds, pour leur part, travaillaient le fer et l'acier, et acceptaient les Magic-Users au moins aussi volontiers que les avocats (c'est-à-dire qu'ils n'envisageaient pas d'exécuter la magie des arcanes par eux-mêmes). Les Urds étaient, du moins au début, surpassés en nombre par les Covari, et ils ont donc conclu des traités avec eux et tenté de vivre en paix parmi les indigènes.

Cela n'a pas duré, et dans les combats inévitables, les Urds mieux organisés et plus avancés ont facilement submergé les Covari. Aujourd'hui, dans les temps modernes, la plupart des citoyens urdois de Corvis sont, au moins en partie, des descendants des Covari ; très peu d'entre eux sont de sang pur. Cependant, certains se souviennent encore des anciennes coutumes et des anciens dieux, et rêvent de s'élever et de renverser l'Empire.

### Montagnes Demonfrost

Cette chaîne de montagnes escarpée est toujours enneigée et de nombreux glaciers en descendent les pentes rocheuses. Personne ne vit ici à part les hommes sauvages et les monstres résistants au froid.

### Ravenstone, Ville Libre de

Cette ville est une ancienne colonie urdoise, qui est devenue une « ville libre » lorsque l'Empire est tombé. Contrairement à Slateholm (ci-dessous), Ravenstone continue d'être influencé par Urd, et est le plus grand fournisseur d'esclaves du nouvel Empire. La ville est sombre, sale et corrompue.

Ravenstone est gouvernée par la comtesse Olga, fille du comte Olaf, qu'elle aurait fait disparaître dans sa vieillesse.

### Slateholm, Ville Libre de

Slateholm a été fondée en tant que colonie urdoise sur le site d'une ancienne colonie, peut-être non humaine. La ville est située sur un groupe d'îles dans un marais côtier, avec une seule chaussée qui s'étend de l'intérieur de la ville. Slateholm possède cependant un excellent port maritime et la grande majorité des visiteurs de la ville arrivent par la mer.

Lorsque l'Empire d'Urd tomba, le gouverneur de Slateholm, Saman Valdis, déclara sa ville autonome et commença à s'appeler Duc. Ses descendants ont maintenu un régime relativement stable et prospère dans la ville depuis lors. Le souverain actuel est le duc Helsung II.

Slateholm est le site de la plus grande cathédrale de l'église de Tah, réformée, une grande construction entièrement construite à partir du bois résistant au feu trouvé dans les fagnes environnantes.

La propriété d'esclaves est strictement interdite dans la ville, ce qui fait de Slateholm une destination populaire pour les esclaves récemment évadés. Slateholm est aussi une ville populaire auprès de ceux dont les affaires ne sont pas légales ailleurs, à l'exception bien sûr des



esclavagistes. On dit que la ville a la seule Guilde des voleurs organisée en activité, mais ce n'est qu'une rumeur.

### Sunset, Îles de

Les Îles de Sunset sont les terres ancestrales des Elfes de l'Ouest. La reine elfe dirige le royaume depuis son château d'Avenrho. Peu de non-Elfes sont autorisés dans la capitale, car les Elfes sont quelque peu xénophobes.

### Novatia, Ville de

Novatia est la capitale de l'Empire d'Urd (voir ci-dessous). C'est la plus grande ville des terres de l'Ouest. La ville a une muraille extérieure ainsi qu'une partie intérieure entourée de murs où seuls l'Empereur, les autres nobles et leurs serviteurs vivent. La ville s'est développée au-delà du mur extérieur, avec des squatters érigeant des bâtiments des plus grossiers et se livrant à toutes sortes d'activités non autorisées (sinon carrément illégales).

### Urd, Empire de

L'Empire d'Urd, loin au-delà de l'océan oriental, a établi une importante colonie sur l'Île de Corvis ainsi que plusieurs petites colonies à proximité peu avant la chute de l'Empire lui-même. Le gouverneur de la colonie primaire de Corvis, Thalus Dane, se déclara rapidement le nouvel empereur d'Urdish. Les descendants de Thalus Dane dirigent toujours un empire d'une île, où les gens vivent comme ils l'ont toujours fait... sous la stricte domination de l'Empereur.

La prospérité d'Urd est due à leurs techniques agricoles supérieures, en combinaison avec leurs riches mines d'émeraude. Les émeraudes sont vendues avec un profit élevé, car les propriétaires miniers créent une fausse pénurie en thésaurisant la majeure partie de la production de leurs mines. On dit que les « barons d'émeraude » sont encore plus riches que l'Empereur lui-même... bien que cela ne soit pas dit à portée d'oreille de l'Empereur.

Urd est le principal consommateur d'esclaves dans les pays occidentaux, ainsi que de toutes sortes de produits de luxe. Certains pirates sont reconnus comme « commerçants » par les autorités portuaires d'Urdish (en échange de pots-de-vin importants).

## La Religion dans les Terres de l'Ouest

### Druides

Dans les terres occidentales, il y en a beaucoup qui adorent les esprits de la nature. Chaque esprit ne peut accorder qu'un nombre limité de sorts ou d'effets (généralement un ou deux seulement), et un druide pourra faire appel à beaucoup de ces esprits. Cette religion est suivie principalement par des cultures « sauvages » ou « tribales ». Quelques clans barbares ont peut-être des druides parmi eux.

En termes de jeu, les druides sont traités comme des clercs, mais au lieu des restrictions normales en matière d'armes et d'armures, un druide est

autorisé à utiliser n'importe quelle arme de mêlée à une main ainsi que des frondes et des arcs courts. Cependant, un druide ne peut pas porter d'armure métallique. Au lieu de symboles sacrés, les druides utilisent des « foyers » sculptés dans le bois, et ont souvent un foyer pour chaque esprit ou type d'esprit auquel ils font appel. Un druide expérimenté en aura une belle concentration sur un cordon autour du cou ou de la taille. La plupart des druides sont des hommes, mais quelques tribus ont des femmes druides.

### Les Cent Dieux

Avant l'arrivée des colons urdois, la plupart des gens les plus civilisés des terres occidentales adoraient l'un ou l'autre de plusieurs panthéons de dieux. Face à la discrimination (et pire encore) des colons, ces différentes religions se sont unies, et la combinaison de tous ces panthéons est devenue les Cent Dieux.

Pour cette raison, les domaines des divers dieux se chevauchent plus qu'un peu. Quelles que soient les convictions personnelles de chacun, il y a probablement un dieu qui leur convient parfaitement. Les prêtres des Cent sont traités comme des clercs normaux. Un tel prêtre aura un disque d'argent gravé sur le bord avec au moins douze runes ou symboles de dieux auxquels il est consacré.

### L'Église de Tah (alias L'Église Béthite)

L'église de Tah est une église monothéiste, qui est venue sur les terres occidentales avec les colons urdois. Lorsque l'Empire d'Urd tomba et que Thalys Dane se déclara empereur, le Grand Prêtre Zamos dans la ville de Beth se déclara Nouveau Patriarche. Après une période d'agitation et de chaos, Zamos a pu consolider son contrôle.

La soi-disant Église Béthite prétend suivre un ensemble de croyances ordonnées et généralement vertueuses... mais il est évident pour tout observateur extérieur que ce n'est tout simplement pas le cas. Beaucoup de prêtres béthites acceptent des pots-de-vin en échange de bénédictions et de dispenses spéciales, et malgré leurs vœux de célibat, ils sont bien connus pour leurs orgies et autres activités plus sombres. Ces prêtres sont également bien connus pour les



grandes quantités d'or, d'argent et de pierres précieuses dont ils se parent ainsi que leurs temples. Bien sûr, tous les prêtres béthites ne sont pas mauvais ; peut-être moins d'un sur dix sont très corrompus. Mais ceux qui le sont ont tendance à faire partie de la hiérarchie.

Tout prêtre béthite doit avoir son symbole saint, ou un objet béni portant le symbole comme marque, pour pouvoir faire appel au pouvoir de son dieu Tah. De tels objets sont presque toujours en or, ou du moins plaqués avec de l'or. Le symbole sacré Béthite est un cercle, coupé en deux par une barre verticale qui s'étend sous le cercle pour former une tige ou une poignée.

L'Église Béthite n'accepte jamais les femmes comme prêtres.

### **L'Église de Tah, Réformée**

L'Église réformée de Tah est née dans les autres anciennes colonies urdoises en réponse à la corruption croissante au sein de la secte béthite. Chaque ancienne colonie, ainsi que les autres centres de civilisation où les réformateurs ont établi des missions, a sa propre hiérarchie de prêtres. Tous sont promis au célibat et à la pauvreté, et leurs serments sont soigneusement surveillés dans presque tous les cas par les Hiérarques locaux.

En raison de leur zèle missionnaire, il est courant de voir un prêtre réformateur voyager, portant sa simple robe, une simple ceinture de corde, des sandales et un symbole saint en bois. Le symbole sacré du réformateur est identique au symbole béthite, mais il est toujours sculpté dans le bois. Comme les Béthiens, un réformateur doit avoir un symbole saint à la main pour invoquer Tah.

Contrairement aux Béthites, les Réformateurs acceptent aussi bien les femmes que les hommes comme prêtres, bien que très peu de femmes atteignent la position de Hiérarche.

### **Clercs maléfiques**

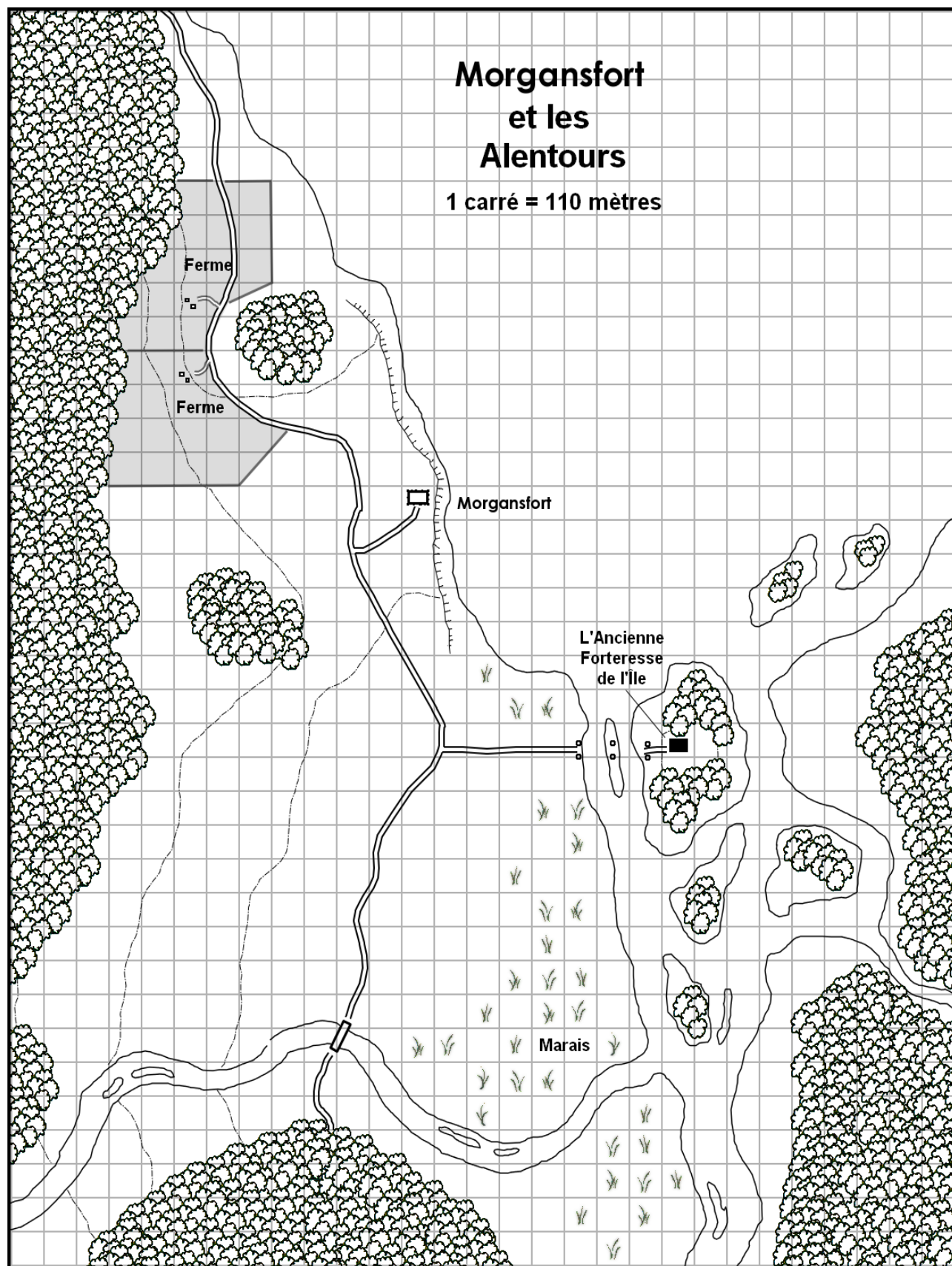
Certains clercs vénèrent des pouvoirs maléfiques. Parmi les druides et les prêtres des Cent, les clercs mauvais sont peu communs, mais pas inconnus, et ces clercs suivent les mêmes règles et restrictions que celles décrites ci-dessus. Ils peuvent faire des sacrifices humains, employer des monstres morts-vivants et commettre d'autres atrocités, mais toujours dans le cadre des rituels de leur foi ; ils

croient que causer la souffrance ou la mort pour une raison personnelle (comme le plaisir sadique) est irrespectueux envers les dieux ou esprits mauvais.

Les croyants en Tah (alias Tahistes) croient que seul Tah est vraiment un dieu. Leurs croyances incluent un être, généralement appelé Shaitah ou Méphistus, qui était autrefois un serviteur de Tah mais s'est tourné vers le mal. Le but de Shaitah est de détourner les mortels de la croyance en Tah ; ainsi, les Tahistes croient que les druides et les disciples des Cent Dieux ont été trompés par Shaitah, et ils s'efforcent de convertir ces ecclésiastiques.

Mais il y a ces clercs hérétiques, parfois d'anciens disciples de Tah, qui se sont tournés vers le culte de Shaitah. Ils prétendent (hérétiquement, selon les Églises de Tah) que Shaitah est un dieu, co-égal avec Tah, et ils veulent aider Shaitah à gagner la bataille éternelle.

C'est au maître de jeu de décider s'il autorise ou non les joueurs à jouer des clercs mauvais, mais en général ce n'est pas recommandé.



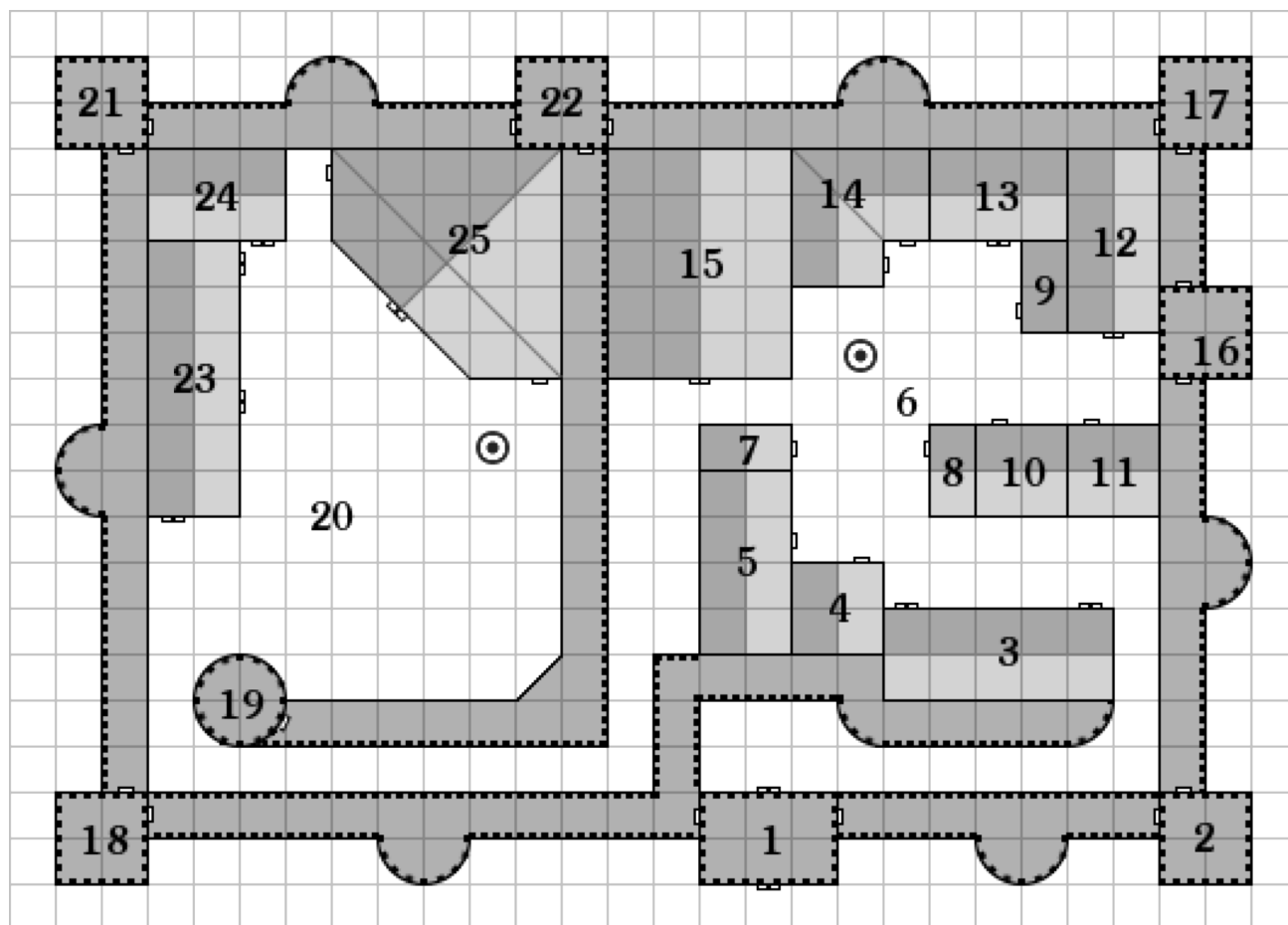
## Morgansfort

Morgansfort est situé au sud de Slateholm, le long de la côte. La forteresse et le territoire environnant sont sous le contrôle du baron Morgan Rathwynn, neveu par mariage du duc Helsing II de Slateholm. Morgan est un cinquième fils, et semblait donc destiné au sacerdoce, mais il s'est distingué par ses armes alors qu'il était encore jeune, de sorte que son père lui a permis d'entrer dans l'armée. Après une carrière couronnée de succès dans la lutte contre les incursions humanoïdes en provenance des forêts du sud, Morgan a décidé de revendiquer une concession sur ce territoire.

Morgansfort a prospéré ces dernières années malgré des incursions humanoïdes occasionnelles. Cependant, il y a plus d'une décennie, l'épouse bien-aimée de Morgan, Melaina, a été tuée lors d'une de ces incursions, et par la suite il a commencé à perdre courage. Lorsque son fils

unique Halden eut 21 ans, Morgan lui remit la forteresse et le territoire environnant et retourna à Slateholm ; il n'y est pas retourné depuis plus de cinq ans. Heureusement, Halden est pleinement le fils de son père et a gagné le respect des combattants sous son commandement ainsi que des habitants du territoire.

La carte ci-dessus montre l'emplacement de Morgansfort ainsi que les ruines de l'Ancienne Forteresse de l'Île. La carte a une échelle de 1 carré égale 110 mètres ; un personnage non encombré qui voyage sur la route et qui ne fait pas de carte (ce qui n'est pas nécessaire pour se rendre à l'ancienne forteresse de l'Île) peut traverser deux carrés toutes les trois minutes. S'il s'agit de cartographie, un carré peut être franchi en dix minutes (un tour). Pour plus de commodité, consultez le tableau suivant pour connaître les vitesses de déplacement sur la route :



Carte de Morgansfort -- Échelle: 1 carré = 3 mètres



Vitesse de Déplacement	Carrés par Heure	
	Sans Cartographie	Avec Cartographie
3m	10	2
6m	20	3
9m	30	4
12m	40	6
15m	50	7
18m	60	9
21m	70	10
24m	80	12

Les déplacements hors route sont plus lents ; utilisez les informations de la section Aventure des règles de base pour vous guider.

La forteresse a été construite sur le site d'une ville ancienne appartenant à un empire oublié ; des rumeurs disent qu'il y a des tunnels ou des catacombes en dessous. Plusieurs sites en ruines se trouvent à proximité, dont une forteresse en ruines sur une île au milieu d'une rivière. En outre, il y a de nombreuses grottes dans la région, dont beaucoup sont utilisées comme repaires par des orcs, des gobelins et autres. Les aventuriers visitent souvent la forteresse, l'utilisant comme base d'exploration de ces sites.

Une route longe la côte du nord au sud. Les habitants l'appellent la « Vieille Route » ; elle date de l'époque de la construction de l'ancienne forteresse de l'île. Depuis Morgansfort nord, l'ancienne route a été défrichée et réparée, et elle est aussi bonne qu'une route quelconque. Au sud de Morgansfort, l'ancienne route est partiellement envahie par la végétation ; traitez les déplacements sur cette partie de l'ancienne route comme un terrain clair (c.-à-d. ni route ni forêt).

Quelques fermes apparaissent sur la carte ; les basses terres près de Morgansfort sont très fertiles, mais sujettes aux inondations annuelles, et malgré leur fertilité, il y a peu de fermes près du fort. Cependant, de nombreuses fermes parsèment le paysage au nord, le long de l'ancienne route, la plupart étant organisées en hameaux de trois à huit fermes avec les bâtiments disposés autour d'un espace herbeux commun au centre.

En raison de la pénurie relative d'exploitations agricoles dans la région, Morgansfort doit encore dépendre de l'importation de denrées alimentaires (en particulier de céréales) en



provenance de régions plus civilisées. Pour cette raison, il y a un certain nombre de taxes et de frais supplémentaires qui doivent être payés pour s'assurer que la garnison et le personnel du fort peuvent être nourris. La seule taxe qui affecte directement les personnages est la taxe sur les pièces de monnaie anciennes ; quiconque rapporte un trésor de l'Ancienne Forteresse de l'île, de la Grotte de l'Inconnu ou du Donjon Sans Nom (ou de toute autre ruine que le maître de jeu peut placer dans la zone) doit payer 10 % à l'entrée de la guérite (zone 1). Le fait de cacher un trésor aux gardes ou à d'autres fonctionnaires est un crime passible de flagellation publique et de confiscation de tout trésor monétaire. Une récompense de 10 % du trésor confisqué est habituellement versée à toute personne qui dénonce un fraudeur fiscal.

Lorsque la taxe est payée, chaque pièce de monnaie est marquée d'un sceau spécial (conservé dans la zone 1) pour indiquer que la taxe a été payée. La contrefaçon de la marque est également un crime, avec des sanctions similaires à celles prévues pour l'évasion fiscale.

## Les Clés de Morgansfort

**Notes sur la construction :** Les murs de la forteresse sont construits de façon classique : deux rangées de pierres à l'extérieur, une à l'intérieur, remplies de gravats et de terre, et pavées de dalles lourdes. Les tours sont construites en dur au rez-de-chaussée (pas d'espace à l'intérieur) avec une pièce intérieure au deuxième étage. La salle du deuxième étage de chaque tour est équipée de fentes pour les flèches et sert de baraquements supplémentaires, de sorte qu'au moins une partie des soldats se trouve toujours à proximité de l'extérieur de la forteresse.

**1. Corps de Garde :** Ce bâtiment de deux étages possède un couloir de 3 mètres de largeur traversant le milieu du bâtiment ; vers l'arrière, une lourde porte renforcée de fer est positionnée de chaque côté, donnant accès à l'intérieur de la guérite. Ces portes sont verrouillées la plupart du temps, bien sûr. Les doubles portes à chaque extrémité du couloir sont également fortement renforcées. Des « trous d'assassinat » percent les murs et le plafond de la guérite, permettant aux défenseurs de tirer des flèches sur les forces d'invasion, ou de verser de l'huile bouillante sur elles, et la guérite elle-même est remplie de l'huile et des munitions nécessaires à cette fin.

En temps de paix, cependant, le poste de garde est tenu par deux soldats réguliers dirigés par un caporal ou un sergent, ainsi que par un scribe. Le scribe dispose d'une petite table avec livre de comptes, encre et plume, avec laquelle il enregistre les noms, nationalités et occupations de tous ceux qui entrent dans la forteresse. Les animaux introduits sont également comptés, et tous ceux qui entrent doivent payer une taxe de 1 pa par personne, 1 pc par animal ; ceux qui peuvent prouver qu'ils ont payé la taxe au cours du dernier mois n'ont pas à la payer à nouveau. Ailleurs à l'intérieur de la maison de gardien se trouve un grand coffre en fer, dans lequel le scribe conserve le timbre fiscal mentionné ci-dessus (le timbre utilisé pour marquer les pièces anciennes après le paiement de l'impôt correspondant). Les aventuriers qui retournent à la forteresse avec un tel trésor devront attendre que le coffre soit sorti et que le scribe compte leur trésor. La taxe de 10 % est placée dans le coffre au fur et à mesure que l'argent est compté, chaque pièce étant estampillée par le sergent ou le caporal de service (car le scribe ne peut être dérangé par une tâche

aussi ingrate). Chaque nuit, lorsque les portes sont fermées, le coffre est amené au donjon (zone 25) et vidé dans le trésor.

Il y a en fait deux scribes, Hobeth et son apprenti Glorin ; un seul sera en service à la fois, avec 70% de chance que ce soit Glorin. Bien que Glorin soit sensiblement plus jeune, ils se ressemblent beaucoup, ce qui porte plusieurs à penser que Glorin est le fils de Hobeth. Ce n'est pas vrai, et le suggérer les met en colère. Les deux sont des bureaucrates qui n'aiment pas du tout les aventuriers, même lorsqu'ils apportent un trésor substantiel (et des taxes) dans la forteresse.

**1. Corps de Garde, 2e étage :** Le mur sud de cette zone est bordé de 12 couchettes, disposées de manière à permettre aux défenseurs d'accéder aux fentes des flèches dans le mur extérieur. Il y a 12 malles pour les effets personnels des gardes, une sous chaque couchette. Elles ne sont pas verrouillées et ne contiennent rien de valeur. Il y a des supports d'armes sur les murs est et ouest, à côté des portes, avec épée, poignard et arbalète pour chaque garde logé ici.

Au milieu du plancher, dans une ligne nord-sud, il y a une série de trous de 3 mètres de large percés dans le plancher. Les trous sont assez grands pour que les gardes puissent tirer avec leurs armes dans le niveau inférieur du poste de garde.

Contre le mur nord, il y a deux cuves d'huile, situées de part et d'autre de la configuration des trous dans le sol. Chaque cuve est suspendue à un brasero chargé, prêt à allumer. Le bois est empilé à côté des cuves pour alimenter le feu de l'huile bouillante. Les braseros sont montés sur roulettes, à rouler le long du sol à côté de la configuration des trous. Une fois le brasero en place, la cuve peut être basculée, en versant l'huile chaude à travers les trous du plancher et dans le niveau inférieur du Corps de Garde.

**2. Tour sud-est :** Les deux murs extérieurs de cette pièce sont bordés de couchettes. Il y a assez de couchettes pour neuf hommes, et chacune a une malle rangée sous elle pour les effets personnels des gardes. Les couchettes sont disposées de manière à ce que des gardes puissent se tenir entre elles pour utiliser les fentes des flèches dans les murs. Le milieu de la pièce est occupé par des supports d'armes. Une épée, une lance et une arbalète pour chaque garde sont à portée de

main, ainsi que plusieurs carquois de carreau et une paire de poignards pour chaque garde. Les armes sont les seules choses de valeur dans cette pièce. Les gardiens ne laissent aucun objet de valeur dans leur coffre personnel.

**3. Écuries Communes :** L'homme d'écurie, Hardel, et ses trois fils s'occupent de l'écurie commune ; la femme de Hardel est morte il y a plusieurs années. Ils vivent dans le bâtiment 8, en contrebas, bien qu'au moins l'un d'entre eux soit toujours dans l'étable ; les garçons sont tous plutôt paresseux, et un ou plusieurs d'entre eux dormiront dans la grange quand leur père ne sera pas là. Tous sont des hommes normaux, et ne seront armés de lances que dans les situations les plus difficiles.

Les chevaux, les mulets et les ânes peuvent y être accueillis à raison de 5 pièces de cuivre par jour ou de 25 pièces de cuivre par semaine, ce qui comprend la nourriture et l'exercice quotidien. Comme il n'y a pas d'autre endroit pour les garder, tous les animaux de monte et de trait appartenant à des civils se trouvent généralement ici.

**4. Banque :** Cet épais bâtiment en pierre est le dépôt des objets de valeur du donjon. À l'intérieur du bâtiment ostentatoirement meublé, des barres de fer lourdes, étroitement serrées et une porte solide et verrouillée divisent la pièce en deux. Derrière une rangée de fentes horizontales dans les barres se trouve un long comptoir où les 1d4 commis s'occupent des transactions monétaires courantes. Le directeur et le vice-directeur de la banque ont des bureaux à l'arrière de l'édifice, où ils s'occupent des prêts et d'autres questions financières plus complexes que les dépôts, les retraits et les paiements. À l'arrière, il y a une voûte de pierre épaisse avec une porte en acier de 10 centimètres d'épaisseur. Seuls les employés de la banque ont les clés de la porte du coffre-fort. Les soldats qui ne sont pas en service travaillent comme gardes dans la banque, et un ou deux d'entre eux sont en service à tout moment, de jour comme de nuit.

**5. Commerce :** Ici, le marchand local, Jeroh Lotherra, s'occupe de toutes sortes de produits secs. Tous les articles de la liste d'équipement standard (à l'exception des armes, des armures et du bétail) sont disponibles ici aux prix habituels. Jeroh achètera volontiers tous les articles de service qui lui sont apportés, dans la mesure où il est certain qu'ils ne sont pas volés (les articles récupérés dans un donjon ne sont pas légalement

« volés »), mais il ne paiera que 4 pa par po de la valeur. Jeroh n'achètera pas de bijoux ou d'autres articles de grande valeur, mais il acceptera de tels articles à 6 pa par po de valeur en paiement des articles achetés.

**6. La « Place » :** C'est l'« espace public » du fort, où les fermiers locaux apportent leurs produits pour les vendre. Il a toujours été appelé le « Carré », même s'il n'a pas cette forme ; c'est une question de tradition, et les gens du pays se moqueront de ceux qui demandent pourquoi.

Actuellement, la zone est éclairée par des sorts de **Lumière continue** lancées par le clergé local, de sorte qu'aucune partie de cette zone ne sera dans l'obscurité après le coucher du soleil.

Chaque jour, il y aura 2d8 roturiers et 1d6 soldats hors service présents ici. Entre minuit et l'aube, la zone est généralement déserte, mais il y a 1 chance sur 1d6 d'une rencontre tous les trois tours ; 75 % du temps, la rencontre aura lieu avec un groupe de 2d4 soldats enquêtant sur un bruit étrange (les personnages du joueur ?) tandis que les 25 % restant du temps, ce sera avec un ou deux hommes du quartier, probablement ivres ou pour affaires illicites ; ces personnages pourront être évasifs si on leur demande, mais ils feront presque toujours appel au quart de nuit (les 2d4 soldats mentionnés précédemment) s'ils voient les joueurs impliqués dans les actes illicites.

**7. Maison :** Une enseigne décolorée représentant une botte d'herbes à l'extérieur de cette maison médiocre indique qu'il s'agit de la résidence d'un herboriste. Ce bâtiment est la simple maison de Maien Brai, une veuve d'âge moyen et amicale, et de sa jolie fille Jyni, une adolescente. Les pièces d'habitation faiblement éclairées contiennent des tables et des chaises de fabrication grossière et sont éclairées par des bougies fumantes. L'arôme du séchage des herbes et du brassage des potions est écrasant. La maison contient un large choix de plantes de toutes sortes et variétés qui remplissent chaque recoin et recoin. Les chambres à coucher sont meublées d'une paire de lits de camp simples, de bancs, d'une table et d'une armoire. La cuisine contient un large assortiment d'articles nécessaires à la préparation, à la fabrication et au stockage des potions, pommades, cataplasmes et teintures. Maien a habituellement (60 % de chance) quelques **Potions de Soins** (pour 250 po chacune), et si une raison suffisante est donnée, elle peut préparer des poisons plus puissants.

**8. Maison homme d'écurie :** Cette maison est la résidence de l'homme d'écurie Hardel et de ses trois fils. L'extérieur de la résidence est délabré, mais l'intérieur est vraiment lamentable... l'homme d'étable et ses fils ne savent pas ce que signifie « entretien ménager ». La maison est pleine d'ordures : des vêtements (« propres », sales et inutilisables mélangés au hasard), des casseroles et des poêles, des harnachements de toutes sortes (dont la plupart ont besoin d'être réparés, sinon éliminés) et d'autres choses, empilés en piles précaires partout. La cuisine est sale, et tout l'endroit sent mauvais. Bien sûr, l'homme d'écurie ou ses fils se feront un plaisir d'inviter les personnages préférés des joueurs à « venir prendre un verre » ou à « se joindre à nous pour dîner ».

**9. Maison (Maison de Jeu) :** Cette maison est occupée par un homme corpulent et d'âge mûr nommé Bargus. À l'intérieur comme à l'extérieur, la maison est simple et sans prétention. Cependant, à l'intérieur, derrière une porte cachée, se trouve un escalier menant au sous-sol, où Bargus dirige avec succès une salle de jeu.

La salle est peinte de couleurs vives avec des peintures de femmes à peine vêtues. Un bar en chêne teinté longe une partie d'un mur, avec une rangée de hauts tabourets alignés devant lui. La salle est meublée de tables et de bancs bruts et grossièrement taillés. Malgré le bar, cet établissement est plus un salon de jeu qu'un saloon. L'accès est accordé sur invitation seulement. À tout moment, il y a 2d6 clients (y compris tous les habitants de la ville que le MJ souhaite inclure ou incriminer), le propriétaire, 1d3+2 trafiquants et deux grands videurs intimidants. Bargus paie des « frais de protection » mensuels élevés à la Garde locale pour éviter que quelque chose n'arrive à son entreprise. La plupart des types d'activités ou d'objets illicites peuvent être trouvés ou arrangés ici pour un certain prix.

**10. Maison :** Ce bâtiment possède une lourde porte en fer forgé ; sur la porte est gravé un obscur symbole mystique, qui ne se remarque qu'après une inspection minutieuse. Cette maison appartient à Thelan Tamedes, un vieil homme vêtu d'habits, de vêtements et de bijoux à l'ancienne. Thelan est un magicien semi-retraité de quatrième niveau qui s'est installé ici pour étudier les nombreux parchemins et tomes qu'il a accumulés au cours des dernières années. Bien qu'il se donne des airs et croit qu'il est plus

important qu'il ne l'est en réalité, il est gentil et aidera quiconque a besoin d'aide. L'espace de vie principal est faiblement éclairé par des lampes de forme étrange et est rempli de tomes et de rouleaux mentionnés précédemment ainsi que d'un équipement varié de magicien. L'air est rempli de l'odeur âcre des matières premières utilisées dans ses différentes expériences. Dans sa chambre à coucher se trouve un lit de camp bon marché enterré sous une pile de papiers, ainsi qu'un coffre fermé à clé rempli de rouleaux pour la plupart inutilisés. Cependant, cachés au fond du coffre, au milieu du désordre des papiers, se cachent les parchemins suivants : **protection contre la magie, détection de la magie, détection du mal, bouclier, toile.**

**11. Forge/Armurerie :** Ce bâtiment de deux étages abrite clairement le forgeron du fort, car la chaleur du métal en fusion, la fumée de la forge et le bruit du marteau et de l'enclume ne laissent aucun doute quant à sa fonction. Le propriétaire est un homme humain robuste nommé Rugarr. Il n'a qu'un seul assistant, un jeune homme qui s'appelle Tob. Rugarr est un homme ours amical, au sourire et à la poignée de main fermes. Il est célibataire et vit dans une chambre peu meublée à l'étage. Tob dort sur un lit d'enfant à l'arrière du premier étage (la forge proprement dite), comme il sied à un apprenti, mais rend parfois visite à ses parents sur leur ferme voisine.

**12. Entrepôt commun :** Cette gigantesque structure en bois est utilisée pour le transport de marchandises diverses. L'intérieur ouvert est rempli de caisses, de tonneaux, de balles et de sacs de marchandises sèches. Des frais de 1 po par semaine sont facturés pour la location d'espace d'entreposage. L'entrepôt est exploité par la guilde des marchands locaux. Pendant la journée, il y a un commis (Sardas) et trois ouvriers (Valdin, Tamas et Kaino) qui gèrent le chargement, le déchargement et le stockage du fret ; les ouvriers dorment dans le bâtiment la nuit, mais le commis de bureau à l'auberge (#14, ci-dessous). Tous les quatre sont des hommes normaux avec 3 points de vie chacun ; en cas de besoin, ils ont chacun une armure en cuir, un arc court et des flèches, et une lance, afin qu'ils puissent aider à la défense du fort.

Le bâtiment est fermé à clé la nuit et la Garde le surveille de près.

**13. La Taverne du Dragon Édenté :** Dirigée par Garnoth et son épouse Lianna, cette taverne sert de la bière et du vin ainsi que de la nourriture simple mais consistante pour trois repas par jour. Les servantes, Irene et Louise, sont les filles du tavernier ; des commentaires grossiers ou des propositions inappropriées de la part des clients entraîneront l'expulsion par Garnoth, qui est un soldat à la retraite (Guerrier 3<sup>e</sup> niveau, CA 11, AB +2, PV 17, #At 1 matraque, Dom 1d6, Mv 12m).

**14. L'auberge du Haume d'Acier :** L'auberge est gérée par Lorynn, frère aîné de Lianna (l'épouse du tavernier). L'auberge a une salle commune au rez-de-chaussée, pour laquelle un locataire paiera 1 pa par nuit pour dormir sur un lit de camp. Il y a quatre chambres à l'étage, chacune contenant un grand lit et pouvant accueillir deux lits supplémentaires ; 1 po par nuit est facturée pour une chambre, plus 1 pa par lit. L'auberge dispose également d'un « sauna », à peine plus qu'une petite chambre au rez-de-chaussée avec une grande baignoire ; l'aubergiste facture 1 pa par personne pour l'utilisation du bain.

Lorynn est célibataire et un peu désespéré ; il s'intéressera à toutes les femmes humaines ou elfes qui arriveront à l'improviste dans son auberge, leur donnant libre accès aux bains publics et à tout ce à quoi il peut penser pour obtenir leur faveur.

**15. La Chapelle de St. Queril :** Cette chapelle est occupée par le Père Thelbain, clerc de niveau 6 de l'Église de Tah, Réformée. Il est assisté par trois clercs de 1<sup>er</sup> niveau nommés Baris, Jerard et Melean. La chapelle est aménagée dans le style typique des Réformateurs, mais les boiseries sont magnifiques et les planchers sont ornées de superbes marqueteries grâce à un don important d'un groupe précédent d'aventuriers.

Le père Thelbain ne partira pas à l'aventure, ses caractéristiques ne sont donc pas données ici. Il jettera des sorts gratuitement pour ses paroissiens, et pour les aventuriers en échange d'un don de charité substantiel ; il a normalement **Soins Légers** (deux fois), **Bénédiction**, **Immobilisation** et **Soins des Maladies**, mais peut bien sûr prier pour tout sort accordé à un Clerc réformiste si autre chose est nécessaire.

**16. Tour Est :** Les murs intérieurs et extérieurs de cette pièce sont bordés de couchettes. Il y a assez de couchettes pour neuf hommes, et chacune a un coffre rangé sous elle pour les effets personnels

des gardes. Les couchettes contre le mur extérieur sont disposées de manière à ce que des gardes puissent se tenir entre elles pour utiliser les fentes des flèches dans les murs. Des supports d'armes tapissent les murs à côté des portes. Une épée, une lance et une arbalète pour chaque garde sont à portée de main, ainsi que plusieurs carquois de carreau et une paire de poignards pour chaque garde. Les armes sont les seules choses de valeur dans cette pièce. Les gardiens ne laissent aucun objet de valeur dans leur coffre personnel.

**17. Tour Nord-Est :** Les deux murs extérieurs de cette pièce sont bordés de couchettes. Il y a assez de couchettes pour neuf hommes, et chacune a un coffre rangé sous elle pour les effets personnels des gardes. Les couchettes sont disposées de manière à ce que des gardes puissent se tenir entre elles pour utiliser les fentes des flèches dans les murs. Le milieu de la pièce est occupé par des supports d'armes. Une épée, une lance et une arbalète pour chaque garde sont à portée de main, ainsi que plusieurs carquois de carreau et une paire de poignards pour chaque garde. Les armes sont les seules choses de valeur dans cette pièce. Les gardiens ne laissent aucun objet de valeur dans leur coffre personnel.

**18. Tour Sud-Ouest :** Identique à la tour 17, ci-dessus.

**19. Tour intérieure :** La porte du haut du mur s'ouvre sur des escaliers à l'intérieur de la tour qui amènent le gardien au sommet de la tour pour monter la garde. Il n'y a rien d'autre dans cette tour.

***Remarque :** Si vous souhaitez ajouter des tunnels sous Morgansfort comme décrit à la page 9, cette tour pourrait être un bon endroit pour un escalier secret descendant de là.*

**20. Le « Vert » :** Tout comme le Carré n'est pas carré, le Vert n'est pas vert. Cette zone est utilisée pour diverses manœuvres militaires, et le trafic piétonnier constant a tué toutes les herbes et les mauvaises herbes sauf en bordure. En plein jour, par beau temps, il y a 85 % de chances que 1d4+1 chevaliers ou 3d6 soldats s'entraînent ici ; la nuit, il y a une chance égale à 1 sur 1d6 à chaque tour de rencontrer 2d4 soldats allant ou venant des casernes ou du donjon. Notez que la zone autour des portes du donjon et des baraquements est éclairée par des **Lumières Continues**.



**21. Tour Nord-Ouest :** Identique à la 17, ci-dessus.

**22. Tour Nord :** Les murs intérieurs et extérieurs de cette pièce sont bordés de couchettes. Il y a assez de couchettes pour neuf hommes, et chacune a un coffre rangé sous elle pour les effets personnels des gardes. Les couchettes contre le mur extérieur sont disposées de manière à ce que les gardes puissent se tenir entre elles pour utiliser les fentes des flèches dans les murs. Des supports d'armes jalonnent les murs à côté des portes est et ouest. Une épée, une lance et une arbalète pour chaque garde sont à portée de main, ainsi que plusieurs carquois de carreau et une paire de poignards pour chaque garde. Les armes sont les seules choses de valeur dans cette pièce. Les gardiens ne laissent aucun objet de valeur dans leur coffre personnel.

**23. Quartier des Chevaliers / Écurie de la garnison :**

Le rez-de-chaussée de cette zone est l'écurie de la garnison. Les chevaux appartenant au Baronet Halden et aux Chevaliers de la Garnison y sont logés. Les chevaux sont soignés par les écuyers des chevaliers, qui dorment dans l'écurie avec les chevaux. Le long du mur sud de l'écurie se trouve un escalier menant au deuxième niveau, qui est le Quartier des Chevaliers.

Le Quartier des Chevaliers se compose d'une petite entrée à l'extrémité sud et d'un long couloir central le long de l'axe longitudinal du bâtiment. De ce couloir, cinq portes s'ouvrent à l'ouest et deux à l'est. Les cinq petites pièces du côté ouest appartiennent aux cinq Chevaliers juniors. Les deux grandes salles du côté est appartiennent à Sir Galadin et Sir Kellin. Les chevaliers sont tous des riches familles de Slateholm. Sir Galadin et Sir Kellin ont juré fidélité au baron Morgan quand ils étaient jeunes. Lorsque le baron quitta Morgansfort, il chargea les deux chevaliers d'assister son fils, une tâche qu'ils acceptèrent volontiers. Leur présence au fort est l'une des principales raisons du succès du Baronet. C'est la chance de servir sous le commandement de ces deux chevaliers qui a attiré les chevaliers juniors à Morgansfort. Les Chevaliers juniors ont tous prêté serment directement au Baronet Halden.

**24. Baraquement Garnison :**

**1er étage :**

C'est ici que se trouvent les 1ère et 2ème escouades de la garnison de Morgansfort. Les 3e à 8e escouades sont installées dans les tours de guet et au-dessus du Corps de Garde. Le mur est de cet étage est rempli de casiers à armes pour les deux escouades. Dans l'angle nord-est se trouve un palier menant à un escalier menant au deuxième étage. Le reste de l'étage est plein de couchettes, avec 22 hommes entassés dans cette zone. Au moins la moitié des couchettes seront occupées chaque fois que quelqu'un entrera dans cette zone. Les gardes se taisent dans la caserne, car les officiers sont logés au deuxième étage.

**2ème étage :**

En haut de l'escalier menant au deuxième étage se trouve une porte qui peut être verrouillée. Elle est normalement close mais déverrouillée, car il y a toujours au moins un officier de quart qui dort ici. Les deux tiers ouest de cet étage sont subdivisés par des cloisons en bois de construction légère en sept chambres à coucher semi-privées. Chaque chambre contient une couchette, une armoire et une petite table avec chaise. Sous chaque couchette se trouve un casier verrouillé.

Les sept personnes qui vivent ici sont le capitaine Argos, le lieutenant Kellos, le lieutenant Aeos, le lieutenant Haydin, le lieutenant Korbl, le sergent major Aldric et le sergent chef Karstein (tous détaillés ci-dessous dans la section Garnison).

Dans le coin sud-est de cet étage se trouve un placard fermé à clé pour le reste de la garnison afin d'y ranger des objets de valeur s'ils le désirent. Si un personnage accède à cette zone, lancez les types de trésor J, K et L pour le placard verrouillé. Jetez également les types de trésor P à T pour chacun des casiers verrouillés.

**25. Le Donjon :**

Ce bâtiment sert de résidence et de bureau au baron (et par extension, à son fils). Le premier étage est principalement une « grande salle » centrale où les repas sont servis et où le baronnet tient sa cour si nécessaire. La cuisine se trouve directement derrière cette pièce, et les bureaux et les logements des domestiques bordent la zone extérieure.

Le deuxième étage, actuellement désaffectés, comprend des chambres pour le baron, son épouse et pour le baronnet.

Une vaste cave située sous le donjon permet d'entreposer de la nourriture et d'autres fournitures. Il y a aussi un puits dans la cave, près de l'escalier de la cuisine. Enfin, une alcôve assez renforcée avec une porte métallique est comprise dans la cave ; c'est à l'intérieur de cette alcôve que sont conservés les fonds du baronnet. Seuls le baronnet et l'huissier Tomandy ont les clés de l'alcôve.

## Rumeurs

Dans Morgansfort, les personnages des joueurs peuvent solliciter des rumeurs tout en s'équipant et en s'approvisionnant. Une méthode suggérée est de permettre de dépenser 1 po à la taverne du Dragon Édenté (payer un verre à un client peut-être) pour obtenir un jet sur la table suivante. Ne relancez pas les rumeurs répétées. Bien entendu, le Maître de Jeu est libre d'utiliser n'importe quelle rumeur à tout moment, à sa discrétion.

Vous voudrez peut-être donner une rumeur (au hasard) à chaque joueur comme information de départ. Il vaudrait peut-être mieux que vous ne fassiez pas circuler toutes les rumeurs. Vous pouvez ajouter toutes les fausses rumeurs que vous voulez, mais il n'est pas recommandé d'ajouter de vraies rumeurs à celles déjà données.

## TABLE DES RUMEURS

1. Un nécromancien de bas niveau nommé Starisel Zelinyth a disparu alors qu'il était à la recherche d'un ancien complexe souterrain qui aurait été construit pour des pratiques impie impliquant des morts-vivants.
2. Un groupe d'aventuriers a caché un bateau dans le marais au sud du pont effondré. (Faux)
3. Les Orcs ont fait des incursions dans la région au nord, volant du bétail et s'intéressant aux voyageurs.
4. Des hostilités ont éclaté entre les gobelins et les kobolds de la région.
5. Un aventurier portant une armure magique n'est jamais revenu de L'Ancienne Forteresse de l'Île.
6. La rivière autour du pont effondré est pleine de crocodiles géants. (Faux, bien que le MJ puisse choisir d'y placer des crocodiles de taille régulière comme un défi supplémentaire).

7. Les Orcs ont essayé d'enlever une belle jeune fille pendant leurs raids dans le nord.

8. Des piles d'armures magiques sont amassées dans les donjons sous l'Ancienne Forteresse au milieu de la rivière.

9. Les hommes-lézards vivent dans les marais au sud. (Faux, à moins que le MJ ne choisisse de créer un repaire ou un village de ces monstres.)

10. Personne n'est jamais revenu des lacs après quelques jours de voyage vers le sud. (Le conteur de ce conte l'invente, mais il peut être vrai ou faux selon le souhait du MJ.)

11. Des groupes de gobelins ont été vus dans la région.

12. Un ancien chef barbare est enterré dans les ruines de l'Île voisine. On dit qu'il possédait une épée magique.

## La Garnison

La garnison de Morgansfort se compose des personnes suivantes :

Huit escouades de soldat, chacune composée d'un sergent, d'un caporal et de neuf soldats (11 hommes par escouade, 88 hommes au total). Chaque soldat et caporal porte une cotte de mailles et un bouclier, tandis que chaque sergent est en Plate et bouclier. Tous sont armés d'épées longues.

**72 Soldats** : Gue 1, CA 16, PV 4, #At 1, AB+1, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**1st escouade Caporal** : Gue 2, CA 16, PV 8, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**7 Caporaux** : Gue 1, CA 16, PV 5, #At 1, AB +1, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**1ere, 2nd, and 3e escouades sergents**: Gue 2, CA 18, PV 9, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**5 Sergents** : Gue 1, CA 18, PV 6, #At 1, AB +1, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

Le moral de la garnison quand elle combat à l'intérieur du fort est de 11. Si elle est forcée de combattre à l'extérieur du fort, le moral tombe à 9.

**Les deux Sous-Officiers**, décrits ci-dessous. Ils sont habituellement armés d'une épée longue et en armure de Plates; ils ne portent pas leur bouclier sauf en cas d'attaque imminente.

Le **Sergent Major Aldric** est responsable du moral, du bien-être et surtout de la discipline des soldats de rang inférieur. Les hommes dans sa position ne sont généralement pas très appréciés, et Aldric ne fait pas exception. Il est particulièrement dur envers toute personne surprise en train de boire, ou même de sentir l'alcool, en service.

**Sergent Major Aldric** : Gue 2, AC18, HD2, PV 12, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

Le **Sergent Chef Karstein**, appelé « Père » par les troupes (quand ni lui ni Aldric ne sont présents, bien sûr) est chargé de la préparation au combat. L'intendance relève directement de Karstein. Bien que certains soldats se plaignent de son style de gestion plutôt arbitraire, il est farouchement loyal envers ses troupes et a fait de son mieux pour préparer les défenses de la forteresse afin qu'aucun homme ne meure inutilement si un ennemi attaque.

**Sergent Chef Karstein** : Gue 2, CA 18, PV 11, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

#### Cinq officiers:

**Capitaine Argos**, officier supérieur de la Garde. Argos rapporte à Bailiff Tomandy (décrit ci-dessous).

**Capitaine Argos** : Gue 3, CA 18, PV 16, #At 1, AB+3, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**Quatre Lieutenants** (Kellos, Aeos, Haydin, et Korbl) qui servent comme Officier de la Garde en rotation. Le Capitaine Argos sert aussi comme Officier de la Garde, mais il ne fait la Garde que le matin ou en soirée (le rang a ses privilèges).

**Lieutenant Kellos** : Gue 2, AC18, PV 7, #At 1, AB+2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**Lieutenant Aeos** : Gue 2, AC18, PV 8, #At 1, AB+2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**Lieutenant Haydin** : Gue 2, AC18, PV 7, #At 1, AB+2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**Lieutenant Korbl** : Gue 2, AC18, PV 6, #At 1, AB+2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

#### Sept Chevaliers :

**Sir Kellin** est le chevalier en chef. Il détient le grade de major, mais bien sûr, il est toujours appelé « Monsieur » par respect pour son poste. Bien qu'il ait plus de trente ans, un âge normalement considéré comme « passé sa jeunesse » pour un chevalier, il est un excellent tacticien ; sa plus

grande expérience lui a donné une sagesse et une prudence qu'un chevalier plus jeune ne pourrait avoir. Il a mené avec succès plusieurs sorties contre des attaquants hobgoblins en surnombre, ce qui l'a rendu célèbre jusqu'à Slateholm.

Sir Kellin a 13 pa sur lui. Dans ses quartiers, il garde une paire de boucles d'oreilles, d'une valeur de 500 po, qui appartenait autrefois à sa mère.

**Sir Kellin** : CA 18, Gue 4, PV 30, #At 1, AB +3, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**Sir Galadin** est le « commandant en second » de Sir Kellin. Son grade officiel est capitaine. Sir Galadin est un homme pieux ; il donne chaque pièce de monnaie gagnée à la Chapelle de Saint Queril.

**Sir Galadin** : Gue 3, CA 18, PV 14, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

**Cinq Chevaliers juniors** de plus (Emeric, Horn, Mora, Ragnan, and Gervus) complète les rangs de la chevalerie du fort. Comme de coutume dans ces territoires, tous les chevaliers sont officiers ; ces chevaliers juniors sont Lieutenants.

**Sir Emeric** : Gue 2, CA 18, PV 9, #At 1, AB+2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

Sir Emeric garde une petite boîte verrouillée aux pieds de son lit, comme le font tous les chevaliers. Celle de Sir Emeric contient 17 pe and 14 po.

**Sir Horn** : Gue 2, CA 18, PV 10, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

Sir Horn a 9 po.

**Sir Mora** : Gue 2, CA 18, PV 10, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

Sir Mora a 2 pa et 9 pp.

**Sir Ragnan** : Gue 2, CA 18, PV 10, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

Sir Ragnan a 15 pe.

**Sir Gervus** : Gue 2, CA 18, PV 9, #At 1, AB +2, Dom 1d8, Mv 6m, MO 11 (9)

Sir Gervus possède 8 po, 16 pp, et un **anneau de Renvoi de Sort**. C'est un héritage familial qui lui a été donné lorsqu'il a quitté la maison pour Morgansfort. Sir Gervus est superstitieux au sujet de la bague et craint de l'user s'il la garde trop souvent à son doigt. Il garde souvent la bague dans son coffre-fort avec ses autres objets de valeur. Si un personnage accède aux quartiers de

Sir Gervus, il y a 50 % de chances que la bague soit dans la boîte. L'anneau peut renvoyer 6 sorts avant de cesser de fonctionner.

**Bailiff Tomandy**, le bras droit du baronnet ; bien qu'il soit Major de grade, on l'appelle toujours Huissier.

A 61 ans, Tomandy est de loin la personne la plus âgée vivant dans les murs de Morgansfort. Bien que faible de corps, son esprit est toujours aussi vif qu'il l'a toujours été. Au fil des ans, il a fidèlement servi le Baron en tant que maître armurier, conseiller en chef et gestionnaire immobilier pour la baronnie de Morgansfort. À la demande du Baron, il séjourne à Morgansfort pour aider le Baronnet à gouverner la Baronnie après le retour de Morgan à Slateholm. Tomandy n'a aucune mauvaise volonté envers Halden personnellement, mais il s'attendait depuis longtemps à vivre ses vieux jours dans le confort en tant que gestionnaire immobilier des propriétés du Baron Morgan à Slateholm. Chaque année, il s'indigne de plus en plus d'être laissé dans la nature et sent que le baron Morgan l'a oublié.

**Baronnet Halden Rathwynn**, le responsable de toute l'organisation. Halden sert en l'absence de son père, Morgan, mais comme Morgan ne visite plus jamais la forteresse, Halden est *de facto* le Baron.

Bien que Halden n'ait que 26 ans, il a fait preuve d'intelligence et de sagesse dans sa gestion de la

Baronnie. Halden est d'une taille et d'une habileté moyenne en tant que guerrier, mais son inhabituelle compréhension du champ de bataille lui a donné plusieurs victoires dans des batailles perdues d'avance contre les monstres humanoïdes de la Baronnie de Morgansfort. Il encourage activement les aventuriers à visiter Morgansfort et visite souvent la taverne pour échanger des histoires avec les voyageurs. C'est un personnage charismatique, et il n'est pas à l'abri de s'enthousiasmer exagérément lorsqu'il raconte les histoires sur les trésors que l'on trouve dans les ruines antiques de la Baronnie.

**Halden Rathwynn** : Gue 5, CA 21, PV 27, #At 1, AB +5 (+7, voir ci-dessous), Dom 1d8+1 (1d8+3, voir ci-dessous), Mv 9m, MO 12 (8)

Il porte sur lui une **Potion de Vol** pour s'échapper s'il est pris seul (Halden n'abandonnera jamais ses propres troupes, mais s'il combat seul, il tentera toujours de sauver sa noble peau, car sans lui, la Baronnie tombera dans le chaos). Il a un médaillon de PES qu'il utilisera lors de réunions importantes. Il porte une **Plate +1** (gagnée au combat), un bouclier orné, un **Anneau de Protection +2** (un cadeau de son père quand il a laissé la Baronnie dans ses mains), et il manie une **Épée Longue +1, +3 contre les morts-vivants** (qui lui a été offert en cadeau à son dernier anniversaire par Bailiff Tomandy).

## L'Ancienne Forteresse de l'Île

### Commencer l'aventure

Si vos joueurs ont de l'expérience dans ce genre de jeu, n'hésitez pas à commencer l'aventure aux portes de Morgansfort ; jouer la scène où les aventuriers s'identifient aux gardes du portail peut servir d'introduction, et de nombreux joueurs apprécient les possibilités de jeu de rôle au sein même de Morgansfort.

L'un des problèmes qu'un tel groupe doit résoudre est de savoir comment traverser la rivière. Si vous le souhaitez, vous pouvez faciliter les choses en fournissant un bateau ou un radeau abandonné près du pont en ruines. Un tel bateau peut être sujet à couler s'il est surchargé ; permettre une détection normale des pièges pour découvrir ce souci.

Si vos joueurs sont débutants, ou simplement impatients, la description suivante les amènera directement dans l'action :

En quête de richesse et d'aventure, votre groupe s'est rendu à Morgansfort, un bastion solitaire en marge de la civilisation. Vous y passez quelques jours, à vous réapprovisionner, à réparer le matériel et à chercher des rumeurs de trésors.

Un soir, à la Taverne du Dragon Édenté, un fermier borgne nommé Bart vous parle de l'Ancienne Forteresse de l'Île. Elle a été construite dans l'Antiquité par un peuple oublié depuis longtemps, et elle est aujourd'hui en ruines. On dit qu'elle abrite à la fois des monstres redoutables et des trésors fabuleux.

Vous êtes parti le lendemain. Après un court voyage vers le sud sur la Vieille Route, vous avez trouvé la forteresse. Elle se trouve sur une petite île, à quelques centaines de mètres de la côte. Ce n'est pas grand-chose, mais les histoires que Bart vous a racontées vous projettent vers l'avenir...

### Rencontres aléatoires

Une rencontre aléatoire se produit sur un jet de 1 sur 1d6 ; vérifiez une fois tous les trois tours. De plus, certaines pièces peuvent indiquer qu'une rencontre aléatoire doit être lancée la première fois qu'on y entre. Ces vérifications supplémentaires s'appliquent sur une base par expédition ; si le groupe retourne au fort pour se ravitailler, puis retourne au donjon, ses pièces devront faire l'objet d'une nouvelle vérification.

Notez que ces rencontres aléatoires doivent être utilisées sur les deux niveaux du donjon, et pas seulement sur le premier.

#### 1. 1d2 Caecilia Géantes (3 au total)

Ces monstres sont tous jeunes, et étant plus petits que la norme de leur espèce, ils sont incapables d'avaler un personnage en entier comme le ferait un adulte.

CA 14, DV 3, #At 1 morsure, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G3, MO 9, XP 555 ch.

PV 10 □□□□ □□□□

15 □□□□ □□□□ □□□□

15 □□□□ □□□□ □□□□

#### 2. 1 Araignée Crabe Géante (1 au total)

CA 13, DV 2\*, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 12m, Sv G2, MO 7, XP 100

PV 13 □□□□ □□□□ □□

#### 3. 2d4 Gobelins (10 au total)

Les gobelins font des raids sur le territoire kobold, mais ils seront très heureux de tuer des humains ou similaires.

CA 14, DV 1-1, #At 1 lance, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G1, MO 7, XP 10 ch.

PV 3 □□□ 3 □□□

5 □□□□ 5 □□□□

2 □□ 5 □□□□

5 □□□□ 5 □□□□

2 □□ 4 □□□

#### 4. 2d6 Kobolds (voir zone 14)

#### 5. 1d8 Squelettes (8 au total)

CA 13, DV 1, #At 1, Dom 1d8, Mv 12m, Sv G1, MO 12, XP 25 ch.

PV 4 □□□□ 8 □□□□ □□□

3 □□□ 6 □□□□ □

7 □□□□ □□ 5 □□□□

2 □□ 8 □□□□ □□□

#### 6. 1d6 Stirges (7 au total)

CA 13, DV 1, #At 1 morsure, Dom 1d4 + 1d4/round drain sang, Mv 3m Vol 18m, Sv G1, MO 9, XP 37 ch.

PV 2 □□ 6 □□□□ □

5 □□□□ 3 □□□

2 □□ 7 □□□□ □□

2 □□



## Niveau 1

**Note concernant les Pièges à Fosse :** Il y a plusieurs fosses au premier niveau, qui s'ouvrent toutes dans la salle 17 au deuxième niveau. Chaque fosse sera déclenchée lorsque 90 kilos ou plus seront placées sur elle, et chacune se réinitialise automatiquement un tour après l'ouverture. Quiconque déclenche l'un de ces pièges doit effectuer un jet de sauvegarde contre Effet Mortel (avec le bonus de Dextérité appliqué) ou tomber dedans, subissant 2d6 points de dégâts à la suite de la chute.

**1. SALLE D'ENTRÉE :** Lancez un jet de rencontre la première fois que vous entrez dans cette pièce.

Cette pièce semble vide. L'étage montre des signes de circulation importante entre l'escalier et le couloir ouest.

Si l'équipe est bruyante, les loups de la pièce 2 grogneront fort (s'ils sont là ; voir ci-dessous), mais ils n'attaqueront pas et n'entreront pas dans la pièce. Si le groupe tente de descendre le couloir ouest, les loups attendront qu'un aventurier arrive avant d'attaquer... mais bien sûr, à ce moment-là, au moins un aventurier se trouve sur ou dans la fosse.

**2. TANIÈRE DES LOUPS :** 6 loups logent dans cette pièce. Il y a 75 % de chances qu'ils ne soient pas dans la pièce le jour, 50 % la nuit. Ils grognent quand ils entendent quelqu'un dans la salle 1, mais si le groupe est silencieux, les loups les ignorent. Bien sûr, les loups savent qu'il faut sauter le piège à fosse dans le couloir.

Si les loups sont présents, ils attaqueront certainement. Si ce n'est pas le cas, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Le sol de cette pièce est jonché de petits os et de morceaux de fourrure, dont certains ont été poussés ensemble pour former des nids. Une odeur forte d'animal remplit la pièce.

Le sol est bruyant pour marcher, de sorte qu'un voleur a 20 % de malus pour se déplacer en silence dans cette pièce.

Sous le désordre dans le coin sud-ouest de la pièce se trouve une pierre meuble (trouvée comme une porte secrète) ; en dessous se trouve un sac contenant 548 pa. Le sac est vieux et pourri et se déchirera bruyamment si quelqu'un essaie de le soulever.

**6 Loups :** CA 13, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d6, Mv 18m, Sv G2, MO 8, XP 75 ch.

PV 9 □□□□ □□□□  
 11 □□□□ □□□□ □  
 7 □□□□ □□  
 9 □□□□ □□□□  
 7 □□□□ □□  
 5 □□□□

### 3. NIDS DES STIRGES :

Cinq nids faits de boue séchée parsèment le mur nord de cette pièce, tous plus hauts que le niveau des yeux. Vous entendez un meuglement étrange et aigu. Une odeur forte et nauséabonde de fumier remplit l'air, et des tas de fumier sont visibles sur le sol, surtout regroupés autour des nids.

Cinq Stirges adultes nichent dans cette pièce. Au total, 13 « poussins » de Stirge non combattants se trouvent dans les nids, mais à part les bruits de miaulement, ils n'ont pas d'influence sur cette rencontre.

Si les Stirges sont surpris, ils n'agiront tout simplement pas pendant un round ; pour que les aventuriers bénéficient de la surprise, ils devront attaquer les nids dès qu'ils les verront.

Les Stirges aiment les choses brillantes, et celles-ci ont collecté ce qui suit :

- Une statuette en jade d'une femme elfe dansant, d'une valeur de 130 po.
- Une broche en or en forme de lézard, d'une valeur de 120 po
- Un bracelet en argent gravé d'un motif « entrelacs », d'une valeur de 60 po
- Une boucle d'oreille en or pour homme, d'une valeur de 50 po
- Deux colliers identiques en argent, d'une valeur de 90 po chacun
- Un coupe-papier en argent avec un manche en bois en forme de tête de dragon, d'une valeur de 150 po.

Ces objets sont éparpillés le long du mur nord, et comme ils sont ternis et que le sol est jonché d'excréments, ils ne seront pas vus à moins que l'endroit ne soit fouillé à fond.

**5 Stirges :** CA 13, DV 1, #At 1 morsure, Dom 1d4 +1d4/round drain de sang, Mv 3m Vol 18m, Sv G1, MO 9, XP 37 ch.

PV 5 □□□□□ 3 □□□  
6 □□□□□ □ 6 □□□□□ □  
2 □□

#### 4. CELLULES :

Ce couloir de 15 mètres de long est bordé de portes de cellules, trois de chaque côté. La porte à barreaux de fer de la troisième cellule à droite gît tordue au milieu sur le plancher du couloir. Au fond, le couloir s'ouvre sur un espace plus grand.

##### 4a. Première Cellule :

La pièce est vide, à l'exception d'un tas de paille moisie sur le sol et d'un ensemble de menottes corrodées boulonnées sur le mur du fond. Un sac en cuir pourri est ouvert sur le sol à côté du tas de paille. Plusieurs pièces d'or peuvent être vues éparpillées sur le sol près du sac.

La porte grillagée en fer rouillé de cette pièce est déverrouillée. Il y a 100 po dans le sac et sur le sol. Une tache de moisissure jaune grandit sous et autour du sac, automatiquement perceptible si le personnage du joueur est à la recherche d'ennuis.

**1 Moisissure Jaune :** CA aucune, blessée uniquement par le feu, DV 2, #At spores, Dom sauvegarde contre Effet Mortel ou 1d8 points de dommage par round pendant 6 rounds, Mv 0, Sv GN, MO n/a, XP 100

PV 13 □□□□□ □□□□□ □□□

##### 4b. Deuxième Cellule :

La pièce est vide, à l'exception d'un tas de paille moisie sur le sol, d'un plat de nourriture en métal abîmé et d'un ensemble de chaînes brisées placées dans le mur opposé.

La porte grillagée en fer corrodé de cette pièce est déverrouillée. La porte est rouillée, nécessitant un jet de dé de 1 sur 1d6 pour s'ouvrir (ajusté par la

Force comme d'habitude). Par terre sous le plat en métal, c'est la clé de la cellule 4e. Il n'y a rien d'autre de valeur dans cette pièce.

**4c. Troisième cellule :** Il manque une porte dans cette pièce, comme mentionné ci-dessus.

Il semble que la porte de cette pièce ait été arrachée de ses charnières par une grande force. À l'intérieur de la pièce humide se trouve un tas de paille et plusieurs gros os de cuisse, apparemment assez vieux. Ils portent des marques telles que celles que feraient de grandes dents émoussées.

Rien d'autre ici n'a de valeur.

##### 4d. Quatrième Cellule :

Cette cellule sent la mort. Un tas d'os en divers états de décomposition repose contre le mur du fond.

La porte de cette pièce est déverrouillée mais coincée (jetez un 1-2 sur 1d6 pour ouvrir, ajusté par la Force). Une fois que la porte est ouverte et qu'un personnage entre dans la pièce, les os commencent à bouger. Sous la pile d'os, le personnage sera pris en embuscade par une araignée crabe géant blanc osseux.

**1 Araignée Crabe Géante :** CA 13, DV 2, #At 1, Dom 1d8+poison, Mv 12m, Sv G1, MO 7, XP 100

PV 10 □□□□□ □□□□□

Sous le tas d'os se trouvent également deux **Potions de Soins**, une **Potion de Poison** et une **Potion de Désillusion** (qui semble être une **Potion de Vitesse**).

##### 4e. Cinquième Cellule :

Cette pièce est semblable aux autres ; cependant, dans le coin le plus éloigné se trouve un tonneau de bois humide.

La porte de cette pièce est fermée à clé, la clé est dans la pièce 4b. Le fût contient de l'eau très stagnante. Au fond du tonneau se trouve un **Anneau de Protection +1**, enfoui dans une fine couche de vase.

##### 4f. Sixième cellule :

La porte de cette pièce reste ouverte. Le sol de cette cellule est recouvert d'une vieille paille humide.

Cette pièce ne contient rien d'intéressant.

**5. SALLE DE TORTURE :**

Cette pièce est meublée d'instruments de torture, y compris un support, un brasero et une dame de fer. Des menottes sont pendent des murs les plus éloignés, tandis que les murs plus proches supportent des outils manuels de torture comme des fouets, des fléaux, des fers à repasser, des couteaux et des pinces. Tous les outils en métal sont rouillés, et les objets en bois tels que le support mural des outils semblent branlants.

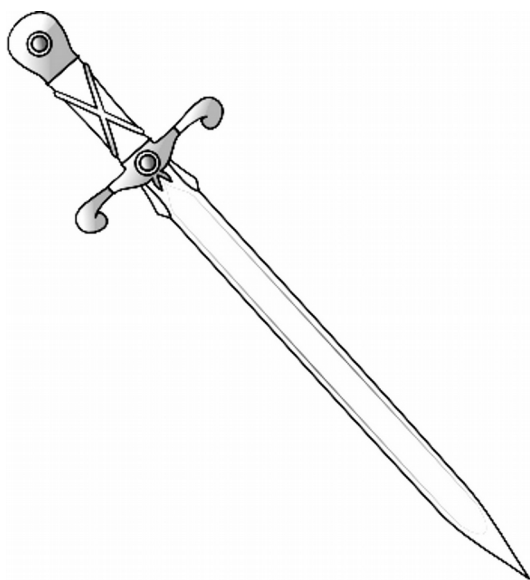
Toute personne qui tente d'entendre des bruits détectera un léger bruissement provenant de quelque part dans la pièce.

Un cobra cracheur vit dans cette pièce, entrant et sortant par une large fissure au bas de la porte vers la zone 4, au-dessus. Il sera caché sous le support mural des outils lors de l'entrée dans la pièce.

**1 Cobra Cracheur :** CA 13, DV 1, #At 1 morsure ou 1 crachat, Dom 1d4 + poison ou aveuglement, Mv 9m, Sv G1, MO 7, XP 37

PV 5 □□□□□

**6. CACHETTE DE GOBELIN :** Un groupe armé de quatre gobelins est dans cette pièce, en train de se reposer. Ils explorent la Forteresse de l'île pour leur chef, qui veut déplacer leur repaire ici ; cependant, les kobolds ont mis en place une défense assez efficace, divisant le groupe de gobelins dans le processus. Ces gobelins sont de



mauvaise humeur, mais s'ils ne sont pas deux fois plus nombreux que l'opposition, ils essaieront de fuir plutôt que d'attaquer.

**4 Goblins :** CA 14, DV 1-1, #At 1 lance, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G1, MO 7, XP 10 ch.

PV 2 □□ 6 □□□□□□  
5 □□□□□ 3 □□□

**7. COULOIR SECRET :** Ce couloir court et sombre montre des signes d'une légère circulation légère. Un coffre en bois robuste repose sur le sol au centre de l'alcôve. Il y a plusieurs séries d'empreintes humanoïdes sur le sol du couloir, avec les traces les plus évidentes autour du coffre. Le coffre est verrouillé, mais non piégé ; la clé de ce coffre est portée par le plus grand goblin de la salle 9. 84 pc et 300 pe à l'intérieur du coffre.

**8. VOYOUS ORCS :** 5 orcs mâles se cachent dans cette pièce. Ils connaissent la porte secrète, et s'ils entendent le groupe s'approcher ou essayer de forcer la porte, ils sortiront par la porte secrète et essaieront de se faufiler derrière les koboldiers. Ils ont utilisé les combats entre les kobolds et les gobelins comme une occasion de piller le reste du donjon.

**5 Orcs :** CA 14, DV 1, #At 1 épée longue, Dom 1d8, Mv 12m, Sv G1, MO 8, XP 25 ch.

PV 4 □□□□ 3 □□□  
5 □□□□□ 7 □□□□□□  
4 □□□□

Les orcs ont le trésor suivant dans une paire de grands sacs : 2 182 pa, 463 po, deux drapeaux en or assortis valant 80 po chacun ou 200 po ensemble, et un collier valant 300 po.

**9. REPAIRE DE GOBELINS :** L'autre partie du groupe de gobelins décrite dans la zone 6 est ici. Notez que le plus gros goblin porte la clé du coffre de la zone 7. Il ne sait pas ce que la clé déverrouille, car il l'a prise à un autre goblin, qui à son tour l'a trouvée quelque part sur le sol.

**4 Goblins :** CA 14, DV 1-1, #At 1 lance, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G1, MO 7, XP 10 ch.

PV 3 □□□ 2 □□  
7 □□□□□□ 2 □□

## 10. GRAND HALL :

Des colonnes sculptées avec soin défilent au centre de cette salle pavée de marbre. Au centre de cette pièce se trouve une statue en pierre très endommagée, qui semble avoir représenté à l'origine un homme portant une grande lance avec la pointe inclinée vers le bas ; les parties supérieures de la statue ont été brisées, et des fragments de marbre jonchent le sol à proximité. Au pied de la statue en ruines se trouve un grand coffre en bois.

Le coffre est fermé mais déverrouillé et piégé. Lorsque le couvercle est ouvert, la statue lâchera sa lance, qui est placée au-dessus du coffre. Elle infligera 1d6 de dégâts au personnage qui ouvre le coffre si une sauvegarde contre Effet Mortel échoue.

Le coffre contient 698 pc, 273 pe, une rhodochrosite de 10 po, un sardonix de 50 po, et une tourmaline de 100 po.

## 11. PIÈCE SECRÈTE :

Cette petite pièce est pleine de poussière et de toiles d'araignées. Il y a plusieurs sacs en tissu pourri empilés dans le coin, versant leur contenu en cuivre vert-de-gris et en argent terni sur le sol.

763 pc et 284 pa sont éparpillés, nécessitant un tour complet pour être ramassés et mis dans des sacs.

## 12. SALLE DE RÉUNION :

Une table longue et lourde et des chaises ornées, très détériorées, occupent le centre de cette pièce. Des taches décolorées sur le mur semblent indiquer que de nombreux tableaux y ont été accrochés.

Devant la porte ouest, il y a un piège à fosse qui mène à la salle 17 au deuxième étage. Cette pièce est pratiquement vide, mais lancez un test de rencontre la première fois qu'on y entre.

## 13. SALLE D'ENTREPOSAGE :

Cette pièce poussiéreuse contient une variété de bureaux, chaises, tables, tabourets, bancs et étagères, ainsi qu'un certain nombre de tableaux encadrés, empilés au centre de la pièce.

Cette pièce contient également un piège potentiellement mortel. Tout personnage qui entre normalement dans la pièce soulèvera un nuage de poussière fine (prendre soin de marcher

lentement, permettra d'éviter cela). Si cela se produit, quiconque entre en portant une torche ou une lanterne allumée enflammera la poussière, créant ainsi un effet **boule de feu**. Tous ceux qui se trouvent à moins de 6 m de la source d'inflammation subiront 2d6 points de dégâts de feu immédiatement (sauf si sauvegarde contre Effet Mortel pour la moitié des dégâts). Le contenu de la pièce prendra alors feu et brûlera violemment, faisant de la pièce un enfer mortel de flammes et de fumée, causant 1d8 points de dégâts à tout personnage restant dans la pièce à chaque round, commençant 1d4 rounds après que la poussière ait pris feu. Le feu durera 2d4 tours une fois allumé.

En supposant que le piège est évité, les personnages seront en mesure d'enquêter sur le contenu de la pièce. Les tableaux conservés ici étaient accrochés dans la salle de réunion (ci-dessus). Ils sont gravement endommagés par l'âge et l'humidité, mais certains des tableaux sont encore reconnaissables ; ils représentent des scènes pastorales et de chasse, mais les lieux représentés ne seront pas familiers à tous ceux qui les verront. De plus, il y a des tasses, des gobelets et des assiettes éparpillés sur le sol. Des rouleaux de tapis et de tapisseries en décomposition étaient empilés à l'arrière de la pièce. Le seul objet de valeur dans toute la pièce, trouvé seulement après 2d4 tours de recherche (moins un par personne supplémentaire), est un ouvre-lettres en or avec des oiseaux gravés sur le manche, d'une valeur de 900 po.

**14. REPAIRE KOBOLD :** Un clan de kobolds vit dans cette pièce ; il y a 18 hommes adultes et 11 femmes adultes. Tous les kobolds rencontrés à la suite de rencontres aléatoires doivent provenir de cet endroit, car il n'y a aucun autre clan kobold sur l'Île. En raison des hostilités actuelles avec les gobelins, les femelles ne quittent pas le repaire, mais elles combattront aussi efficacement que les mâles si le repaire est envahi.

Des tas de fourrures et de vêtements sales (surtout de taille humaine et en mauvais état) sont éparpillés dans la pièce. Dans le coin le plus proche de la porte secrète, sous un tas de fourrures, se trouve un sac contenant le trésor de la tribu kobold : 1 735 pc, 1 085 pa, 1 195 pe, et un **parchemin de sorts** contenant un sort : **Débloquer**. Ils connaissent la porte secrète, et l'utiliseront pour se placer derrière les personnages des joueurs (ou pour s'échapper si nécessaire).

**18 Kobolds Masculins:** CA 13, DV 1d4, #At 1 petite lance, Dom 1d4, Mv 6m, Sv GN, MO 6, XP 10 ch.

PV	2	□□	4	□□□□	4	□□□□
	3	□□□	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	4	□□□□	3	□□□
	3	□□□	2	□□	2	□□
	3	□□□	4	□□□□	3	□□□
	4	□□□□	2	□□	3	□□□

**11 Kobolds Féminines:** CA 13, DV 1d4, #At 1 petite lance, Dom 1d4, Mv 6m, Sv GN, MO 6, XP 10 ch.

PV	2	□□	4	□□□□	4	□□□□
	3	□□□	3	□□□	3	□□□
	2	□□	4	□□□□	2	□□
	1	□	2	□□		

**15. LA RUCHE:** Alors que les aventuriers s'approchent de la porte de cette pièce, lisez ce qui suit :

De la porte d'entrée sort un léger ronronnement ; il devient plus bourdonnant lorsque vous vous approchez. La porte est déformée par l'âge et l'humidité, et pend partiellement ouverte.

Si un personnage a le culot de regarder dans la pièce (ouvrir la porte ou simplement regarder par l'entrebâillement de la porte), lisez ceci :

Des abeilles géantes ! Vous en avez entendu parler, mais elles sont plus grosses que vous ne le pensiez... et elles se dirigent vers vous de façon menaçante...

La pièce est bordée d'un immense treillis de cellules hexagonales en cire ; un nid d'abeille géant, bien sûr. La plupart des cellules (85 %) contiennent du miel d'abeille géante, tandis que les autres contiennent des larves d'abeilles géantes. Il n'y a pas de « gelée royale » ici.

En voyant ou en entendant les aventuriers, les abeilles géantes s'agiteront, attaquant le groupe à vue et les poursuivant jusqu'à 18 m dans toutes les directions.

**6 Abeilles Géantes:** CA 13, DV 1d4, #At 1 dard, Dom 1d4 + poison, Mv 3m Vol 15m, Sv G1, MO 9, XP 13 ch.

PV	3	□□□	3	□□□	2	□□
	2	□□	2	□□	4	□□□□

#### 16. TERRIER DU LAPIN :

Si le groupe s'approche de cette zone pendant la journée, lisez ceci :

En descendant le couloir secret, vous apercevez une faible lumière au loin. Vous voyez des formes mouvantes silhouettées dans la faible lumière, et vous entendez des grognements profonds...

S'il fait sombre dehors quand on s'approche de cette zone, lisez ceci :

Alors que vous descendez le couloir secret, juste au-delà de la portée de votre lumière, vous voyez des yeux brillants. A peine les avez-vous vus que vous commencez à entendre des grognements profonds...

5 loups vivent dans cette zone. La porte est bloquée à mi-chemin et ne se fermera pas correctement à cause de la déformation du bois et de la rouille des charnières.

Comme dans la première pièce remplie de loups, le sol est jonché de petits os et de morceaux de fourrure, que les loups ont poussés les uns contre les autres dans des « lits » en forme de nid. Le sol est bruyant quand on marche dessus, de sorte qu'un voleur a 20% de malus pour se déplacer en silence dans la pièce.

Éparpillés sur la zone (et mélangés à la litière des loups) il y a 14 pc, 3 pa, 6 po, 2 pp, et une bague en argent sertie d'une petite améthyste (valeur 100 po).

L'escalier monte jusqu'à une grotte peu profonde qui s'ouvre non loin du pont en ruines ; l'entrée est couverte de sous-bois, il est donc peu probable qu'on la trouve de l'extérieur, à moins que le groupe ne parvienne à retrouver les loups de l'extérieur. Bien sûr, une fois découvert de l'intérieur, il peut être nettoyé et utilisé de l'extérieur.



**5 Loups :** CA 13, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d6, Mv 18m, Sv G2, MO 8, XP 75 ch.

PV 6 □□□□□ □

7 □□□□□ □□

9 □□□□□ □□□□

9 □□□□□ □□□□

10 □□□□□ □□□□□

## Niveau 2

### 17. LES FOSSES:

Le sol de cette pièce sombre est recouvert de taches humides de boue, et l'air est rempli d'une odeur répulsive.

La pièce est calme, mais si les personnages écoutent attentivement, on peut entendre le bruit d'une botte tirée de la boue collante.

Tous les pièges à fosse du niveau 1 descendent jusqu'à cette terrible pièce, habitée par un Vaseux gris. Pour déterminer de quelle trappe le Vaseux est le plus proche, lancez 1d6 ; sur un jet de dé de 1-2, il est près de la fosse est, sur un jet de 3-4, il est près de la fosse sud, et sur un jet de 5-6 il est près de la fosse ouest. Dans le mur nord se trouve une porte en pierre fermée à clé avec une fenêtre à barreaux de pierre ouvrant sur la pièce 18. Une porte secrète est située dans le mur nord, près de la fosse est.

**1 Vaseux Gris:** CA 12, DV 3, #At 1, Dom 2d8, Mv 30 cm, Sv G3, MO 12, XP 175

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□

### 18. SALLE D'OBSERVATION :

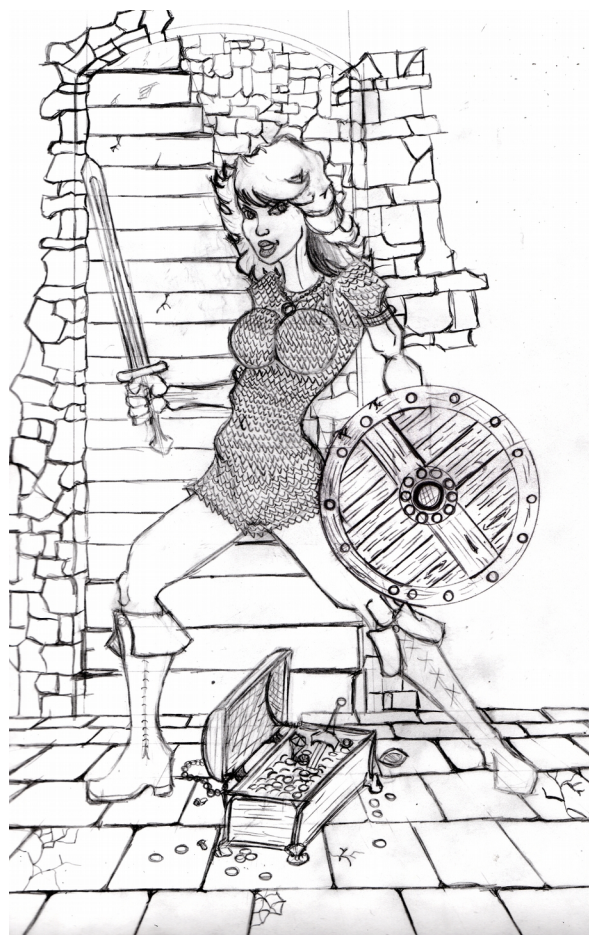
Cette petite pièce en pierre est peu meublée d'un banc en bois brut et d'une caisse de torches ouverte en bois. Trois flacons en céramique reposent également sur le banc.

Les flacons contiennent de l'huile de lampe. Une solide porte en bois non verrouillée est installée dans le mur nord de cette pièce.

### 19. COULOIR SECRET :

On peut accéder à ce couloir bordé de dalles de pierre par les salles 17, 19 et 23. Il est gardé par 4 Scarabées Bombardiers Géants ; 50 % du temps ils seront à l'autre bout (en face ou loin de la porte par laquelle les personnages entrent) ; le reste du temps, ils seront de 3 à 18 mètres (1d6 × 3).

Le passage est plein de poussière. Une vérification minutieuse révélera que la poussière a été dérangée récemment par un gros animal. Il y a



beaucoup d'éraflures et de stries dans la poussière.

**4 Scarabées Bombardier Géants :** CA 16, DV 2, #At 1 morsure/1 spray, Dom 1d6/2d6 (cône 3 m large par 3 m long à l'arrière du monstre, sauvegarde contre Effet Mortel pour demi dommages), Mv 12m, Sv G2, MO 8, XP 100 ch.

PV 9 □□□□□ □□□□

12 □□□□□ □□□□□ □□

7 □□□□□ □□

10 □□□□□ □□□□□

**20. COULOIR EXTERIEUR :**

Ce passage de dalle non éclairé est vide, à l'exception d'une grosse coulée grise qui parcourt le couloir du début à la fin. Son volume bloque efficacement le passage, à l'intersection (là où le numéro apparaît sur la carte).

**1 Vaseux Gris:** CA 12, DV 3, #At 1, Dom 2d8, Mv 30 cm, Sv G3, MO 12, XP 175

PV 11 □□□□□ □□□□□ □

**21. GRANDE SALLE :**

Quatre braseros sont disposés le long de chaque côté (nord et sud) de cette pièce, espacés d'environ 6 mètres. L'air est vicié et sent comme une cage animale. L'odeur écrasante du musc et des excréments assaille vos sens. Les murs recouverts de suie contiennent les restes de tapisseries décolorées. Le sol de dalles est jonché de déchets animaux et d'os rongés. Une longue table abîmée en bois et des bancs et chaises renversés occupent le centre de la pièce. À l'une des extrémités du hall se trouve une grande cheminée non allumée avec un manteau de pierre élaboré ; des glyphes bizarres sont gravés sur l'avant du foyer. Plusieurs statues d'hommes semblables à des lézards ornent la pièce, lui donnant un sentiment étrange et irréel. De solides portes en bois sont installées dans les murs ouest et est.

Avec un grand cri, plusieurs grandes figures en forme d'homme sortent des ombres et avancent menaçantes vers vous, le meurtre luisant dans leurs yeux !

Les créatures attaquantes sont des Gorilles carnivores. Les braseros sont, bien sûr, éteints, mais ils contiennent du charbon de bois qui pourrait être allumé pour éclairer la pièce (un flacon d'huile de lampe serait nécessaire pour chaque groupe de 2d4 braseros pour que le charbon de bois s'allume). Cela ne peut pas se faire en combat, bien sûr.

**3 Gorilles Carnivores:** CA 14, DV 4, #At 2 griffes, Dom 1d4/1d4, Mv 12m, Sv G4, MO 7, XP 240 ch.

PV 11 □□□□□ □□□□□ □

13 □□□□□ □□□□□ □□□

12 □□□□□ □□□□□ □□

**22. LA SALLE DES CARREFOURS :**

Un groupe de 6 hobgobelins sont dans cette pièce. Ils explorent et ne s'attendaient pas à rencontrer des aventuriers. Lancez le dé pour la surprise normalement quand vous entrez dans la pièce.

Ils ne connaissent pas non plus les Gnolls de la pièce 24. Tout combat qui aura lieu dans cette pièce avertira sûrement les Gnolls, mais ils choisiront d'attendre que la bataille soit terminée avant de sortir et d'attaquer les vainqueurs maintenant affaiblis.

**6 Hobgoblins:** CA 14, DV 1, #At 1 cimeterre, Dom 1d8, Mv 9m, Sv G1, MO 8, XP 25 ch.

PV 7	□□□□□ □□	4	□□□□
7	□□□□□ □□	2	□□
3	□□□	2	□□

**23. PIÈCE SECRÈTE :**

Cette pièce semble entièrement vide, à l'exception d'un coffre dans le coin nord-est de la pièce. Le coffre repose sur une plate-forme basse en bois, 3 mètres de côté, qui semble vieille et probablement assez fragile.

Le coffre est, en fait, cloué à la plate-forme. Un joueur sensé soupçonnera un piège, mais en réalité, il n'y a pas de piège ici. Le coffre est verrouillé, mais comme la plate-forme est assez fragile de sorte qu'il peut être facilement forcé. À l'intérieur se trouve une pile de 362 pièces d'argent.

**24. REPAIRE GNOLL :** Lorsque vous entrez dans cette pièce, vérifiez s'il y a des surprises comme d'habitude. Le texte qui suit est fourni pour des raisons de commodité, mais il devra être modifié en fonction de la situation.

Cette pièce a une odeur nauséabonde et musquée, mêlée à l'odeur de viande pourrie. La lumière tremblotante de la torche révèle une pièce sombre pleine de saletés et de débris. Il y a un groupe de gros humanoïdes poilus, recroquevillés dans le coin, reposant sur un tas de chiffons. À l'entrée dans la pièce, ils lèvent la tête et reniflent l'air. Avec une série de grognements menaçants, ils sautent, s'emparent d'armes et bondissent sur le sol vers vous avec le meurtre dans les yeux !

Cette pièce contient une meute de gnolls, qui se reposent après une longue nuit de débauche. Ils ne sont pas d'humeur à être dérangés. Sous une pile de chiffons dans le coin se trouve un petit coffre en bois verrouillé avec le trésor suivant à l'intérieur : 1 047 pc, 2 422 pa, et 373 po. La clé du coffre est sur la ceinture du plus gros gnoll.

**5 Gnolls:** CA 15, DV 2, #At 1 hache de bataille, Dom 1d8+1, Mv 9m, Sv G1, MO 8, XP 75 ch.

PV	12	□□□□□ □□□□□ □□
	10	□□□□□ □□□□□
	6	□□□□□ □
	8	□□□□□ □□□
	8	□□□□□ □□□

## 25. SALLE DES ARMES :

Le sol et les murs de cette pièce sont jonchés d'un large assortiment d'armes dans des états variés. Des épées, des masses, des haches, des haches et hallebardes sont éparpillés partout. Toutes sont évidemment vieilles, usées et inutiles. Divers outils de guerre sont suspendus à des supports en décomposition sur le mur ou reposent sur des tables et des étagères fragiles. Dans un coin de la pièce se trouve une vieille armoire abîmée, verrouillée avec une chaîne rouillée et un



cadenas. Plusieurs coffres esquintés sont empilés dans un autre coin ; ils semblent également verrouillés.

Les vieilles armes sont sans valeur en termes de jeu. Il n'y a pas de clé dans l'armoire verrouillée ; la seule façon de l'ouvrir est d'enfoncer la porte. Permettez ceci sur un 1-2 sur 1d6 ; ajustez la plage de réussite en ajoutant le bonus de Force du personnage, de sorte que +1 égale 1-3, +2 égale 1-4, et +3 égale 1-5. Dans l'armoire se trouve une **Armure de Mailles +1** et une **Épée Longue +1**. De même, il n'y a pas de clé pour les coffres verrouillés, mais ils peuvent être écrasés avec une arme contondante appropriée comme un marteau de guerre ou une masse. Les coffres contiennent les armes suivantes en bon état : 3 sabres courts, 2 sabres longs, 3 marteaux de guerre, et 16 flèches à arc long.

Toute tentative de fracasser, réussie ou non, l'armoire ou les coffres alertera les goules de la zone 26, qui viendront enquêter sur le bruit dans un tour.

**26. SECTEUR D'EMBUSCADE :** Ce secteur du couloir est occupé par plusieurs créatures immondes enveloppées dans des vêtements d'enterrement sales, cachées dans les deux petites pièces secrètes. Les portes secrètes comprennent des petits judas dissimulés permettant aux monstres de voir dans le couloir. Comme nous l'avons déjà dit, ces créatures réagiront, furtivement, si elles entendent un bruit à proximité. Sinon, elles restent là à surveiller ce passage, attendant que leur « proie » ait franchi les portes secrètes. Si le groupe ne découvre pas les portes secrètes (ce qu'il est peu probable qu'il fasse), les goules pourront les surprendre avec 1-4 sur 1d6.

**5 Goules:** CA 14, DV 2, #At 2/1 morsure, Dom 1d4/1d4/1d4, all plus paralysie, Mv 9m, Sv G2, MO 9, XP 100 ch.

PV	9	□□□□□ □□□□	5	□□□□□
	9	□□□□□ □□□□	4	□□□□□
	6	□□□□□ □		

## 27. SALLE DE LA FRESQUE :

Au milieu de cette pièce octogonale se trouve un piédestal en pierre de taille. Sur le dessus du piédestal se trouve un bassin métallique peu profond, épais et poussiéreux.

Les murs de cette salle sont décorés de peintures murales. À votre gauche et à votre droite, des hommes et des femmes peints de couleurs vives en tenue barbare en arc de cercle ou agenouillés vers la sortie ouest de la pièce.

Tout personnage qui touche les peintures murales, y compris ceux qui cherchent des portes secrètes, doit sauvegarder contre les sorts ou être attiré dans la peinture murale, devenant ainsi une partie immobile de la scène.

Si le bassin est examiné, on verra que des cendres sont mélangées à la poussière. Sous le bassin se trouve une petite chambre creusée dans le piédestal, à l'intérieur de laquelle se trouvent plusieurs petits morceaux irréguliers d'encens aromatique. Si un morceau d'encens est placé dans le bassin et brûlé, tous les personnages piégés dans la peinture murale seront soudainement libérés.

Le maître de jeu peut souhaiter développer ce point, en plaçant des PNJ ou des monstres à l'intérieur de la fresque murale qui seront libérés avec les personnages piégés.

**28. LA TOMBE :** Il s'agit de la salle décrite dans l'« Histoire d'introduction » du livre de règles de base du Basic Fantasy RPG. Pour cette raison, il est probable que vos joueurs la reconnaissent ; c'est pourquoi, pour cette raison, trois versions différentes sont présentées ici !

Dans tous les cas, les grandes portes en bronze de cette pièce sont tenues avec un effet de **Verrou Magique** (au 10ème niveau de puissance, si une magie de dissipation est utilisée contre lui) ainsi qu'une serrure ordinaire (qui est d'une conception archaïque qui donne un bonus de +25% aux tentatives de crochetage). Un parchemin de sorts contenant **Débloccage** se trouve dans le trésor des kobolds de la zone 14 du premier niveau, qui pourrait être acquis par le groupe, bien que, comme décrit dans l'histoire d'introduction, le sort **Débloccage** seul n'ouvre pas les portes.

Une fois les portes ouvertes, lisez (ou paraphrasez) ce qui suit :

Lorsque vous ouvrez les portes en bronze, vous voyez une grande pièce. À l'intérieur se trouve un sarcophage de pierre, reposant sur une plateforme en pierre surélevée. De nombreux squelettes sont éparpillés sur le sol ; d'après la forme des crânes et la longueur des os longs, vous pensez que les restes sont probablement humains.

Les murs sont décorés d'une peinture murale ; la peinture s'est décolorée et s'est effritée par endroits. Une épaisse couche de poussière recouvre tout et l'air a une odeur nauséabonde de moisissure et de pourriture.

**À partir de là, vous, le maître de jeu, devez choisir dans laquelle des versions suivantes de cette salle votre groupe va entrer :**

#### **28. LA TOMBE, VERSION STANDARD :**

Si un personnage choisit d'examiner la peinture murale, lisez ce qui suit :

La peinture murale représente une grande bataille, avec des inscriptions runiques aux couleurs criardes ici et là.

Si l'on tente d'ouvrir ou de déplacer le couvercle du sarcophage, les restes squelettiques des onze guerriers dispersés dans la pièce s'animeront et attaqueront les intrus.

Ouvrir le sarcophage est traité comme ouvrir une porte coincée. Si le couvercle est poussé du sarcophage, il tombe lourdement sur le sol et se fend en deux morceaux. Bien sûr, il peut être tourné, comme décrit dans l'histoire d'introduction, ou enlevé par un certain nombre de personnages ayant une force totale de 30 points. Si le sarcophage est ouvert, lisez (ou paraphrasez) ce qui suit :

À l'intérieur du sarcophage se trouvent les restes momifiés d'un chef barbare. Le cadavre tient une épée longue dorée dans ses deux mains osseuses. L'épée brille, non ternie par le temps. Un gros rubis est serti dans la croix de garde.

L'épée est une **Épée Longue +1, +2 contre les morts-vivants**. Bien sûr, ce fait ne sera connu que lorsque l'épée sera identifiée ou utilisée en combat (et dans ce dernier cas, l'effet +2 contre les morts-vivants ne sera découvert que lorsque le manieur frappera des monstres morts-vivants).

Un compartiment secret à la base du sarcophage (trouvé comme une porte secrète) contient le trésor suivant : 764 pc, 140 pa, 74 po, une grande topaze de 500 po, et une **Potion de PES**.

**11 Squelettes:** CA 13 (demi dommages des armes tranchantes, seulement 1 point des flèches, carreaux ou pierres de fronde), DV 1, #At 1, Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MO 12, XP 25 ch.

PV	6	□□□□□□	7	□□□□□□
	5	□□□□□	5	□□□□□
	6	□□□□□□	6	□□□□□□
	4	□□□□	8	□□□□□□
	4	□□□□	5	□□□□□
	8	□□□□□□		

## 28. LA TOMBE, PREMIÈRE VERSION ALTERNATIVE :

Si un personnage choisit d'examiner la peinture murale, lisez ce qui suit :

En regardant de plus près la peinture murale, on remarque un guerrier particulièrement grand, avec une épée sanglante dans chaque main debout au milieu de nombreux ennemis tués. Son visage est caché par son heaume, à l'exception de ses yeux rougeoyants.

Si l'on tente d'ouvrir ou d'altérer le sarcophage (plus que simplement le toucher), un rire retentissant se fera entendre. Un round plus tard, le guerrier sortira de la fresque et attaquera en riant tout le temps.

**1 Guerrier Peint:** CA 20, DV 5, #At 2, Dom 1d8/1d8, Mv 12m, Sv G5, MO 12, XP 360

PV	25	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□
		□□□□□□

Les ossements sur le sol proviennent d'anciens pillards de tombes tués par le guerrier peint ; leurs portraits sont exposés dans la peinture murale, c'est la pile d'hommes morts qui l'entourent.

Si le guerrier est tué, il se dissout en fumée, emportant tout son équipement avec lui. Les personnages qui quittent la pièce ne seront pas poursuivis, et lorsqu'il ne restera plus d'adversaire vivant dans la pièce, le guerrier refermera les portes (qui se verrouilleront automatiquement, y compris le **verrou magique**) et retournera dans la fresque. Lorsque le guerrier retourne dans la peinture murale, tous les personnages qu'il aura tués moisiront immédiatement, ne laissant que des os ; leurs équipements (et leurs sosies) seront transportés dans la peinture murale avec le guerrier.

Dans le sarcophage se trouve l'ancien chef barbare. Étonnamment, il n'est pas devenu une momie, ni n'a subi aucune autre forme de corruption ; son corps n'est pas marqué, et il a l'air de pouvoir ouvrir les yeux et se réveiller à tout moment. Il est vêtu de parures anciennes et porte une bague en or sertie d'un rubis. La bague est magique ; en fait, elle est liée à la magie de la pièce. Si l'anneau est enlevé, la chair du chef se transformera immédiatement en poussière, ne laissant que les os intacts. Au même moment, tout le matériel contenu dans la peinture murale culbutera à l'extérieur, infligeant 1d6 points de dégâts à toute personne se tenant près de ce mur (une sauvegarde contre Effet Mortel avec le bonus de Dextérité ajouté au jet est autorisé pour éviter ces dégâts). En un tour, les portraits du guerrier et de ses ennemis vaincus disparaîtront de la peinture murale, laissant le mur vide.

La plupart de l'équipement tombant de la peinture murale se décomposera en poussière en quelques tours, mais les objets magiques suivants survivront : une **Armure de Cuir +2**, une **Épée Courte +1, +3 Contre les Morts-Vivants**, et un **Sceptre de Trouver des Trésors** (9 charges restantes, comme potion LdB p. 147).

Enfin, il y a une dépression peu profonde dans l'estrade, qui est entièrement recouverte par le sarcophage. Pour la découvrir, les personnages cumulant un total de 35 points de Force ou plus doivent travailler ensemble pour en faire glisser le sarcophage. Dans la dépression se trouve une **Épée Longue +1 dorée, S'enflammer sur Commande** (LdB p. 145). Le mot de commande est écrit en runes sur la lame ; un sort de **Lire les Langages** sera nécessaire pour le décoder (ou peut-être les services d'un sage pourraient être employés).

## 28. LA TOMBE, DEUXIÈME VERSION ALTERNATIVE :

Si un personnage choisit d'examiner la peinture murale, lisez ce qui suit :

Les murs sont décorés d'une peinture murale monstrueuse représentant un petit groupe de figures primitives s'inclinant devant une grande bête reptilienne. La peinture murale est peinte dans des couleurs criardes, et des inscriptions runiques sont dessinées sur le mur à intervalles réguliers.

Si quelqu'un monte sur la plate-forme de pierre, une herse en fer descend devant la porte et bloque la sortie de la pièce. Il faut une Force combinée de 30 pour soulever la herse et la

verrouiller en place. Ce piège peut être découvert de façon normale, en détectant les pièges sur la porte ou sur la plate-forme.

Si l'on tente d'ouvrir ou de déplacer le couvercle du sarcophage, un gaz bleuâtre s'échappera de l'intérieur. Toute personne se tenant à moins de 3 m du sarcophage doit faire un jet de sauvegarde contre Poison ou devenir violemment malade (et donc incapable de se battre et capable de se déplacer à seulement la moitié de la vitesse normale) pendant 1d6 rounds.

À l'intérieur du sarcophage se trouvent les restes momifiés du chef barbare, les bras croisés sur la poitrine. Il tient dans ses mains osseuses une épée longue dorée et luisante, non ternie par le temps. Une émeraude brillante est incrustée dans la croix de garde. Si l'épée est touchée, l'ancien chef se lèvera et commencera à se battre. C'est un mort-vivant spécial, semblable à une momie (et tourné comme s'il en était un). Il se bat avec l'épée longue, et ne porte pas ou ne transmet pas la

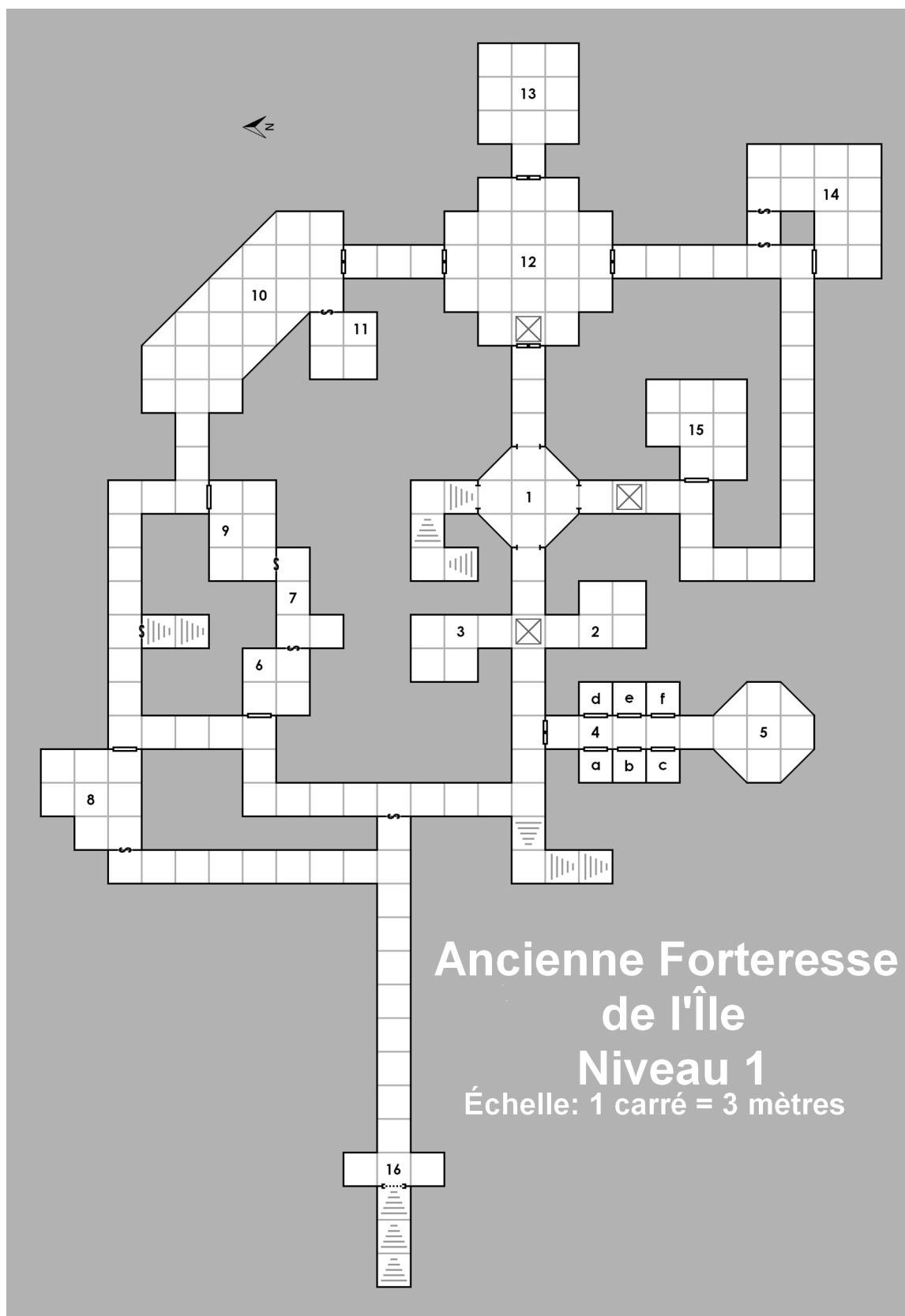
**Pourriture des momies.** Il se battra jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'ennemis vivants dans la pièce, après quoi il fermera les portes (qui se reverrouilleront, y compris le **verrou magique**) et retournera à son sarcophage.

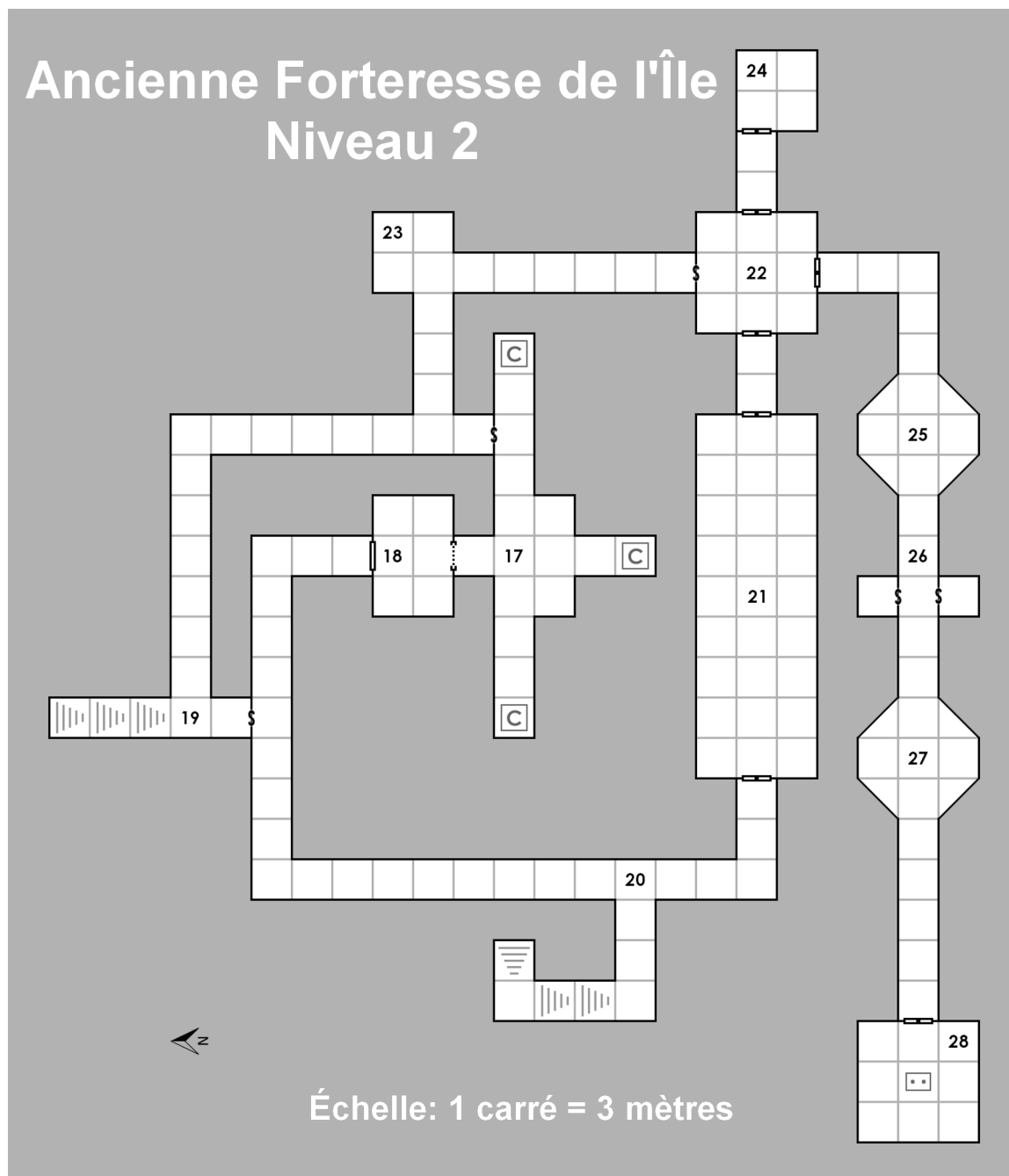
L'épée est une **Épée Longue +1, qui lance Lumière sur Commande**. Le mot de commande est écrit en runes sur la lame ; un sort de **Lire les Langages** sera nécessaire pour le décoder (ou peut-être les services d'un sage pourraient être employés). La momie doit être tuée pour que l'épée soit récupérée.

**1 Chef Barbare Mort-Vivant:** CA 17, DV 5, #At 1, Dom 1d8+2, Mv 6m, Sv G5, MO 12, XP 360

PV 25    □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
          □□□□

Sous un faux fond dans le sarcophage se cache un trésor : 764 pc, 140 pa, 74 po, une grande topaze de 500 po, et une Potion de PES.







## Le Donjon Sans Nom

### Informations pour le MJ

Le Donjon Sans Nom est à environ une journée de marche au nord de Morgansfort, sur la Vieille Route. Vous devrez trouver une raison pour que vos personnages voyagent vers le nord ; peut-être qu'ils vont dans une ville à quelques jours de marche de la route pour acheter quelque chose, ou pour vendre des gemmes ou des bijoux trouvés dans l'Ancienne Forteresse de l'Île. Ils ne devraient pas être trop pressés.

L'action commence une fois que les personnages campent le long de la route dans une zone boisée.

Au premier quart de la nuit, les gobelins attaquent. Le groupe de gobelins doit être entre 1½ et 2 fois plus nombreux que les membres du groupe (moins si les personnages sont de niveau inférieur, plus s'ils sont de niveau supérieur). Les gobelins vont essayer d'attaquer avec surprise.

Les gobelins s'enfuient (faites un test de moral mais ignorez le résultat) avant qu'il ne soit trop tard pour le faire. Si les personnages se lancent à la poursuite, après deux ou trois tours de poursuite, l'un des Personnages (probablement le Personnage de tête, à moins qu'il ne soit très léger) tombe lorsque le sol s'effondre. Rendez-vous à la première zone de rencontre numérotée.

S'ils ne se livrent pas à la chasse, mais se retirent dans leur camp, une autre force de gobelins, 50% plus grande que la précédente, attaquera lors de la dernière garde de la nuit. Encore une fois, ils échoueront à un test de moral et s'enfuiront, et les événements décrits ci-dessus se produiront, espérons-le.



Entre les tours 4 et 18 après l'entrée du groupe dans le donjon, des groupes de gobelins de guerre peuvent être rencontrés. Après le tour 18, seuls les éclaireurs gobelins seront vus. Le chef goblin veut le donjon comme nouveau repaire. Après le tour 18, les groupes de gobelins sont rappelés, car le chef goblin s'est alors rendu compte que les personnages des joueurs font le travail difficile de nettoyer le donjon. Il a l'intention de leur permettre de terminer le travail, puis de les prendre en embuscade juste à l'extérieur du donjon. Si les personnages joueurs survivent à cette attaque et souhaitent suivre n'importe quel goblin en fuite jusqu'à chez lui, la création du repaire des gobelins est laissée au gré du MJ.

Il est recommandé que le groupe rencontre au moins un éclaireur goblin et au moins un groupe de gobelins. Les éclaireurs gobelins s'enfuient dès qu'ils sont détectés, tandis que les groupes de gobelins tentent d'attaquer avec surprise.

Voir la liste des monstres pour les caractéristiques des gobelins décrits ci-dessus. Le MJ peut souhaiter adapter le nombre de gobelins pour qu'il corresponde aux personnages de chaque joueur.

### Note sur les Niveaux des Monstres

Beaucoup de monstres dans ce donjon sont plus dangereux que le niveau du donjon ne l'indique généralement. Les fourmis géantes du premier niveau en sont peut-être le meilleur exemple.

C'est une sorte de test d'intelligence pour les joueurs (pas leurs personnages). La question est de savoir s'ils seront assez intelligents pour ne pas entrer dans les repaires de ces créatures, du moins pas tant qu'ils ne seront pas assez forts pour les combattre.

Les tableaux de rencontres aléatoires (ci-dessous) contiennent aussi des monstres hors équilibre, mais le nombre apparaissant a été réduit pour rendre le défi un peu plus facile ; les personnages ne seront confrontés à des nombres écrasants que s'ils entrent dans les repaires.

Notez que ce donjon contient un nombre important de goules ; si le groupe de personnages n'inclut pas un elfe, ils peuvent être dans une situation très désavantageuse.

## Monstres errants

Les aventuriers rencontreront les monstres des tables ci-dessous sur un 1 sur 1d6, lancé tous les 3 tours (une demi-heure). De plus, chaque fois que le groupe entre dans une pièce « vide », le MJ devrait effectuer un jet de rencontre. La plupart des monstres ci-dessous sont en nombre limité, comme le montre l'illustration ; lorsque le nombre indiqué a été atteint et vaincu, il n'y en aura plus de ce genre. Ceux qui fuient peuvent revenir si cela est indiqué.

### Niveau 1

Jetez 1d10 pour le type de rencontre entre le tour 5 et le tour 18, comme décrit ci-dessus ; autrement jetez 1d8 pour le type de rencontre.

#### 1. 1d2 Fourmis Géantes (7 au total)

CA 17, DV 4, #At 1, Dom 2d6, Mv 18m, Sv G4, MO 7, XP 240 ch.

Ne vérifier le moral qu'à la première rencontre.

PV	23	□□□□□ □□□□□ □□□□□
		□□□□□ □□□
	24	□□□□□ □□□□□ □□□□□
		□□□□□ □□□□
	20	□□□□□ □□□□□ □□□□□
		□□□□□
	15	□□□□□ □□□□□ □□□□□
	16	□□□□□ □□□□□ □□□□□
		□
	16	□□□□□ □□□□□ □□□□□
		□
	22	□□□□□ □□□□□ □□□□□
		□□□□□ □□

#### 2. 1d4 Cobras Cracheurs (6 au total)

CA 13, DV 1\*, #At 1 morsure ou 1 crachat, Dom 1d3 + poison, Mv 9m, Sv G1, MO 7, XP 37 ch.

Le Crachat à une portée de 2 m, la victime doit faire une sauvegarde vs Poison ou devenir aveugle.

PV	3	□□□	7	□□□□□ □□
	4	□□□□	7	□□□□□ □□
	3	□□□	3	□□□

#### 3. 2d6 Rats Géants (22 au total)

CA 13, DV ½, #At 1 morsure, Dom 1d3 + maladie,

Mv 12m Nage 6m, Sv G1, MO 8, XP 10 ch.

1 sur 20 chance de maladie pour les mordus.

PV	2	□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	4	□□□□	4	□□□□
	1	□	3	□□□
	4	□□□□	4	□□□□
	1	□	1	□
	2	□□	1	□
	4	□□□□	2	□□
	2	□□	3	□□□
	1	□	2	□□
	3	□□□	3	□□□

#### 4. 1d4 Abeilles Géantes (10 au total)

CA 13, DV 1D4\*, #At 1 dard, Dom 1d3 plus poison plus 1 pt. par round jusqu'à ôter le

dard, l'abeille meurt après avoir piqué,

Mv Vol 15m, Sv G1, MO 9, XP 13 ch.

PV	3	□□□
	2	□□
	3	□□□
	2	□□
	3	□□□
	4	□□□□
	4	□□□□
	4	□□□□
	3	□□□
	4	□□□□

5. **1d6 Scarabées Flamboyants Géants** (10 au total)  
CA 16, DV 1+2, #At 1, Dom 2d4, Mv 12m, Sv G1, MO 7, XP 25 ch.

PV 8 □□□□□ □□□  
7 □□□□□ □□  
7 □□□□□ □□  
9 □□□□□ □□□□  
5 □□□□□  
7 □□□□□ □□  
9 □□□□□ □□□□  
5 □□□□□  
9 □□□□□ □□□□  
4 □□□□□

6. **1d2 Goules** (5 au total)  
CA 14, DV 2\*, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d3/1d3/1d3, Mv 9m, Sv G2, MO 9, XP 100 ch.  
*Tout personnage (excepté un Elfe) touché par une goule doit sauvegarder contre Paralysie ou être paralysé 2d4 tours.*

PV 11 □□□□□ □□□□□ □  
10 □□□□□ □□□□□  
13 □□□□□ □□□□□ □□□  
8 □□□□□ □□□  
11 □□□□□ □□□□□ □

7. **1d4 Musaraignes Géantes** (6 au total)  
CA 16, DV 1, #At 2 morsures, Dom 1d6/1d6, Mv 18m, Sv G2, MO 10, XP 37 ch.

PV 5 □□□□□ 7 □□□□□ □□  
2 □□ 6 □□□□□ □  
3 □□□ 3 □□□

8. **1d2 Mouches Géantes** (8 au total)  
CA 14, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 9m Vol 18m, Sv G1, MO 8, XP 75 ch.

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□  
9 □□□□□ □□□□  
13 □□□□□ □□□□□ □□□  
7 □□□□□ □□  
11 □□□□□ □□□□□ □  
4 □□□□  
9 □□□□□ □□□□  
8 □□□□□ □□□

### 9-0. Groupe Gobelins de Guerre

Voir ci-dessous

### Niveau 2

Lancer 1d6 pour le type de rencontre.

1. **1d4 Lézards Dracos Géants** (4 au total)  
CA 15, DV 4+2, #At 1 morsure, Dom 1d10, Mv 12m Vol 210' (21m), Sv G3, MO 7, XP 240 ch.

PV 27 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□□□□ □□  
27 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□□□□ □□  
20 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□  
22 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□

**2. 1d6 Scarabées Huileux Géants** (10 au total)

CA 16, DV 2\*, #At 1 morsure + 1 spray d'huile bouillante,

Dom 1d6 + ampoules, Mv 12m, Sv G1, MO 8, XP 100 ch.

Portée du jet 1,5 m; ceux touché subissent un malus de -2 aux attaques et aux sauvegardes pendant 24 heures ou jusqu'à être magiquement soignés.

PV 8 □□□□□ □□□  
 13 □□□□□ □□□□□ □□□  
 5 □□□□□  
 7 □□□□□ □□  
 11 □□□□□ □□□□□ □  
 6 □□□□□ □  
 5 □□□□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 12 □□□□□ □□□□□ □□

**3. 1d8 Crotales** (10 au total)

CA 14, DV 2, #At 1 morsure,

Dom 1d4 + poison, Mv 9m, Sv G1, MO 7, XP 37 ch.

PV 8 □□□□□ □□□  
 8 □□□□□ □□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 7 □□□□□ □□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 6 □□□□□ □  
 10 □□□□□ □□□□□  
 11 □□□□□ □□□□□ □  
 11 □□□□□ □□□□□ □  
 14 □□□□□ □□□□□ □□□□

**4. 1d4 Mouches Géantes** (6 au total)

CA 14, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 9m Vol 18m, Sv G2, MO 8, XP 75 ch.

PV 10 □□□□□ □□□□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 13 □□□□□ □□□□□ □□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 8 □□□□□ □□□

**5. 2d4 Zombies** (10 au total)

CA 12, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MO 12, XP 75 ch.

Moitié des dommages des armes contondantes, 1 seul point des flèches, carreaux et pierres de fronde

PV 9 □□□□□ □□□□  
 7 □□□□□ □□  
 14 □□□□□ □□□□□ □□□□  
 7 □□□□□ □□  
 12 □□□□□ □□□□□ □□  
 8 □□□□□ □□□  
 8 □□□□□ □□□  
 11 □□□□□ □□□□□ □  
 8 □□□□□ □□□  
 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□

**6. 1d4 Goules** (8 au total)

CA 14, DV 2\*, #At 2 griffes/1 morsure,

Dom 1d3/1d3/1d3, Mv 9m, Sv G2, MO 9  
 Tout personnage (excepté un Elfe) touché par une goule doit sauvegarder contre Paralysie ou être paralysé 2d4 tours.

PV 8 □□□□□ □□□  
 13 □□□□□ □□□□□ □□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 7 □□□□□ □□  
 7 □□□□□ □□  
 4 □□□□  
 4 □□□□  
 10 □□□□□ □□□□□

**Niveau 3**

Lancez 1d6 pour le type de rencontre.

**1. 1d6 Goules (10 au total)**

CA 14, DV 2\*, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d3/1d3/1d3, Mv 9m, Sv G2, MO 9, XP 100 ch.

*Tout personnage (excepté un Elfe) touché par une goule doit sauvegarder contre Paralysie ou être paralysé 2d4 tours.*

PV 7 □□□□□ □□  
 4 □□□□  
 11 □□□□□ □□□□□ □  
 13 □□□□□ □□□□□ □□□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 11 □□□□□ □□□□□ □  
 7 □□□□□ □□  
 9 □□□□□ □□□□  
 12 □□□□□ □□□□□ □□  
 8 □□□□□ □□□

**2. 1d2 Tarentules Géantes (3 au total)**

CA 15, DV 4, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 15m, Sv G2, MO 8, XP 280 ch.

PV 13 □□□□□ □□□□□ □□□  
 13 □□□□□ □□□□□ □□□  
 22 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□□□ □□

**3. 1d6 Ombres (8 au total)**

CA 13, touchées uniquement par des armes magiques,

DV 2+2\*, #At 1, Dom 1d4 + 1 point Force drainé, Mv 9m, Sv G2, MO 12, XP 100 ch.

Chaque toucher draine un point de Force, à 0 en Force le personnage devient une Ombre.

PV 11 □□□□□ □□□□□ □  
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □  
 17 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□  
 8 □□□□□ □□□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 8 □□□□□ □□□  
 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 10 □□□□□ □□□□□

**4. 1 Gelées Ogres (3 au total)**

CA 12, DV 5, #At 1, Dom 2d6, Mv 3m, Sv G3, MO 12, XP 405 ch.

PV 28 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□□□ □□□□□ □□□  
 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 26 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□□□ □□□□□ □

**5. 1d6 Scarabées Tigres Géants (8 au total)**

CA 17, DV 3+1, #At 1 morsure, Dom 2d6, Mv 15m, Sv G1, MO 9, XP 145 ch.

21 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□□□ □  
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □  
 14 □□□□□ □□□□□ □□□□  
 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □  
 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□

**6. 1d6 Gorilles Carnivores (7 au total)**

CA 14, DV 4, #At 2 griffes or 1 lancer de roc  
Dom 1d4/1d4 or 1d6, Mv 12m, Sv G2,  
MO 7, XP 240 ch.

22 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□  
15 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
15 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
18 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□  
21 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □  
16 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□  
16 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□

**Les Gobelins**

Lorsqu'une rencontre de gobelins est lancée sur la table de rencontre du 1er niveau, il s'agit soit d'un groupe de guerriers gobelins, soit d'un éclaireur goblin. Les groupes de guerre apparaissent entre les tours 4 et 18, puis les éclaireurs gobelins ; si une rencontre de gobelins a lieu pendant les tours 1 à 3, lancez à nouveau.

**2d4 Guerriers Gobelins (22 au total)**

CA 14, DV 1-1, #At 1, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G1, MO 9, XP 10 ch.

PV	4 □□□□	5 □□□□□
6 □□□□□ □	5 □□□□□	
4 □□□□	5 □□□□□	
6 □□□□□ □	5 □□□□□	
4 □□□□	5 □□□□□	
4 □□□□	5 □□□□□	
6 □□□□□ □	5 □□□□□	
4 □□□□	5 □□□□□	
6 □□□□□ □	5 □□□□□	
4 □□□□	5 □□□□□	
5 □□□□□	4 □□□□	

**1d2 Éclaireurs Gobelins (7 au total)**

CA 13, DV 1-1, #At 1, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G1, MO 9, XP 10 ch.

PV	3 □□□	4 □□□□
3 □□□	5 □□□□□	
4 □□□□	3 □□□	
5 □□□□□		

**1d8 Archers Gobelins (10 au total)**

CA 13, DV 1-1, #At 1, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G1, MO 9, XP 10 ch.

PV	3 □□□	4 □□□□
3 □□□	5 □□□□□	
4 □□□□	3 □□□	
3 □□□	4 □□□□	
5 □□□□□	3 □□□	

**1 Capitaine Goblin (3 au total)**

CA 16, DV 1-1, #At 1, Dom 1d6, Mv 6m, Sv G1, MO 9, XP 10 ch.

PV	7 □□□□□ □□	7 □□□□□ □□
7 □□□□□ □□		

Les éclaireurs gobelins doivent être traités comme ayant les capacités **Se cacher dans l'ombre** et **Déplacement Silencieux** d'un Voleur de 2ème niveau. Si les jets appropriés sont réussis, l'éclaireur passe inaperçu et rameute un groupe de guerre

en 1d4 tours ; s'il est découvert, l'éclaireur se trouve à la distance de rencontre maximale possible (aussi loin qu'il peut être vu) et s'enfuit quand il est découvert. Si l'éclaireur s'échappe, un groupe de guerre sera rameuté comme ci-dessus.

Un groupe de guerre sera composé de 2d4 guerriers, 1d8 archers, et un capitaine.

Tous les guerriers gobelins restants seront à l'affût à la sortie du donjon (n'importe quand après le tour 18), accompagnés par les autres archers gobelins

et un capitaine. Ils attaqueront avec surprise, ayant encerclé la clairière ; les archers gobelins tireront des flèches sur le groupe, mais les guerriers n'attaqueront pas jusqu'à ce que les PJs tentent d'attaquer au contact les archers. Le capitaine prendra du recul, donnera des ordres (en langue goblin), et tentera d'éviter le combat. Le moral des autres gobelins tombe à 7 s'il est tué (et un test de moral doit être effectué à ce moment-là).

## Donjon Niveau 1

**1. ENTRÉE :** (palier de 3mx3m, les escaliers montent vers le nord et descendent vers le sud, l'est et l'ouest)

**2. REPAIRE DE COBRAS CRACHEURS :** (pièce de 6mx6m, porte au nord dans le coin nord-ouest)

Quatre cobras cracheurs ont fait une tanière dans cette pièce. Ils n'ont pas de trésor à eux, mais derrière une pierre meuble dans le mur se trouve un sac pourri contenant 400 pa et 36 po (à trouver comme une porte secrète).

**4 Cobras Cracheurs:** CA 13, DV 1, #At 1 morsure ou 1 crachat, Dom 1d3 + poison, Mv 9m, Sv G1, MO 7, XP 37 ch.

PV 5 □□□□□ □ 7 □□□□□ □□  
5 □□□□□ 3 □□□

**3. SALLE SOMBRE :** (pièce de 9mx6m, porte au sud dans le coin sud-est)

Cette pièce entière est sous l'effet de **Ténèbres Continues**. Sinon, la pièce est vide.

**4. SALLE OCTOGONALE :** (salle octogonale, 21mx24m, coins coupés 6m, avec 6 piliers carrés de 3m, portes doubles nord et sud, porte secrète dans le mur incliné nord-ouest)

Trois stirges ont un nid haut sur le pilier près de la porte secrète, dans un trou d'où une pierre est tombée. Les stirges retarderont l'attaque de 1d4+1 rounds ; si les personnages ne sont pas vigilants et n'ont pas repéré le nid, les stirges surprendront le groupe de 1-3 sur 1d6 (et ne seront pas surpris eux-mêmes).

**3 Stirges:** CA 13, DV 1\*, #At 1, Dom 1d3 par round, Mv 3m Vol 18m, Sv G2, ML 9, +2 pour toucher vs n'importe quel opposant, XP 37 ch.

PV 6 □□□□□ □ 7 □□□□□ □□  
3 □□□

**5. PIÈCE SECRÈTE :** (petite pièce irrégulière, 3mx3m carré plus diagonale ½ carré du côté est, porte secrète dans le mur diagonal de la pièce 5)

Cette pièce semble vide, sauf une chose étrange : au centre du mur du fond de la pièce se trouve un grand levier, actuellement en position « haute ».

Si le levier est tiré vers le bas et laissé de cette façon, le piège dans la zone #16 est désactivé, mais les personnages ne le sauront pas. Tirer le levier dans l'une ou l'autre direction produit un bruit de raclement faible et lointain.

**6. SALLE OCTOGONALE :** (salle octogonale, 9mx9m avec coins coupés 3m, portes sud, est et ouest, porte secrète nord à la salle 7)

Cette pièce est vide.

**7. PIÈCE SECRÈTE:** (pièce de 3mx3m, porte secrète au sud de la pièce 6)

Dans cette petite pièce, vous voyez un linge de lit pourri et un petit coffre verrouillé.

Si le coffre est ouvert en crochétant la serrure ou en écrasant le coffre, la pièce se remplit rapidement d'un gaz qui fait peur (comme le sort **Panique**, inverse de **Courage**) à toute personne dans la pièce qui échoue une sauvegarde contre le Poison. L'effet de peur dure 2d10 rounds pour les personnes affectées.

**8. REPAIRE MUSARAIGNE GÉANTE :** (pièce de 6mx6m, porte au nord dans le coin nord-ouest)

Le tiers inférieur de la porte de cette pièce a été mâché. Une musaraigne géante a fait sa tanière ici dans un tas de déchets malodorants dans le coin nord-est de la pièce. La musaraigne géante a ramassé par inadvertance un sac de trésor d'une autre pièce en construisant son nid ; si on le trouve, le sac contient 340 pa et 5 gemmes (1 rubis oeil de chat : 5 000 po, 1 améthyste : 100 po, 1 aigue-marine : 500 po, 1 corail : 100 po, 1 onyx : 75 po).

**Note :** Le rubis oeil du chat est l'un de ceux du miroir de la pièce 32.

**1 Musaraigne Géante :** CA 16, DV 1, #At 2 morsures, Dom 1d6/1d6, Mv 18m, Sv G1, MO 10, XP 37

PV 6 □□□□□ □



**9. SALLE DU MIROIR :** (pièce de 6mx6m, porte au nord dans le coin nord-est)

Cette pièce ne contient rien d'autre qu'un grand miroir de 2m10 de haut par 1m20 de large, accroché à 10 cm au-dessus du plancher au centre du mur sud. La pièce semble éclairée par une douce lumière qui émane du cadre du miroir gravé de runes.

L'éclairage est à peu près équivalent à celui d'une torche.

Ce qui est étrange avec le miroir, c'est qu'il reflète la pièce, mais pas les personnages. Dès qu'ils auront le courage d'y regarder de plus près, ils s'en rendront compte. En se regardant dans le miroir, les personnages verront un monstre de la table des rencontres des monstres errants entrer dans la pièce, regarder autour et repartir.

En fait, il s'agit d'un **Miroir Lent**, dans lequel les réflexions sont retardées d'une heure. Les choses que les personnages voient dans le miroir se sont passées dans le passé.

Le miroir est solidement fixé au mur, mais un personnage avec des outils appropriés (comme un voleur) peut facilement l'enlever. Il pèse environ 25 kilos et est très cassant et difficile à transporter. S'il est ramené avec succès à la civilisation, il pourrait rapporter jusqu'à 1 000 po avec le bon acheteur.

Les runes taillées autour du cadre du miroir proviennent d'une langue oubliée, et même un sort de **Lire les Langages** ne sera pas capable de les décoder.

**10. PIÈCE AVEC COFFRE :** (pièce de 6mx6m, porte au nord dans le coin sud-est)

Cette pièce est complètement vide à l'exception d'un grand coffre, placé contre le centre du mur du fond.

Le coffre est verrouillé, avec une serrure mal conçue qui augmente de 25% les chances d'un voleur de la crocheter, et a un piège à aiguille empoisonnée évident (50% de bonus pour détecter) qui est recouvert d'un vieux poison faible (1d6 de dégâts si non détecté, ou sauvegarde contre le poison pour aucun dommage du tout).

À l'intérieur du coffre, il n'y a qu'un parchemin. C'est écrit : « Tu perds. »

Dès qu'un personnage lit le parchemin, la porte claque violemment et se verrouille ; tout personnage qui tente de la retenir doit faire une sauvegarde contre Effet Mortel. Si ce jet est réussi, le personnage subit 2d4 de dégâts (pas de jet de sauvegarde) mais dans ce cas la porte ne se verrouille pas, et peut être forcée à s'ouvrir ensuite avec un jet de Force. Un round après la fermeture de la porte, la pièce se remplit rapidement de gaz toxique (sauvegarde vs Poison à chaque round, infligeant 1d4 points de dégâts à chaque fois que la sauvegarde est ratée). Tout personnage qui sort de la pièce cesse immédiatement de subir des dommages.

**11. REPAIRE DE FOURMIS GÉANTES :** (pièce de 6mx9m, porte est dans le coin nord-est, arcade ouverte centrée dans le mur ouest de la pièce 12)

Les salles 11, 12, 13, 14 et 15 sont le repaire d'un groupe de seize fourmis géantes. Notez que les fourmis géantes se battront à mort une fois engagées dans le combat ; le score de moral de 7 ci-dessous est utilisé lorsqu'elles sont rencontrées pour la première fois, mais ne sera plus relancé une fois le combat commencé.

Cette pièce contient normalement quatre des fourmis géantes, en particulier les quatre premières énumérées ci-dessous. La première fourmi répertoriée est la reine, qui est plus grande que les autres ; ses caractéristiques sont cependant toujours les mêmes. Si un combat a lieu dans cette pièce, quatre autres fourmis apparaîtront dans les pièces voisines à chaque round jusqu'à ce que toutes soient arrivées.

Les fourmis géantes collectionnent les choses brillantes. Parmi la literie de la reine fourmi, il y a un fermoir en platine d'une valeur de 1 100 po, une couronne d'une valeur de 1 000 po (gravée du sceau d'une famille noble importante), et un médaillon d'une valeur de 1 000 po.

**16 Fourmis Géantes:** CA 17, DV 4\*, #At 1, Dom 2d6, Mv 18m, Sv G2, ML 7/12, XP 240 ch.

PV 24 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□

12 □□□□ □□□□ □□

20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

23 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□

20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

14 □□□□ □□□□ □□□□

17 □□□□ □□□□ □□□□ □□

20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

18 □□□□ □□□□ □□□□ □□□

14 □□□□ □□□□ □□□□

23 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□

23 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□

24 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□

11 □□□□ □□□□ □

22 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□

21 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□

**12. REPAIRE DE FOURMIS GÉANTES :** (pièce de 6mx6m, arcades ouvertes centrées dans les quatre murs des pièces 11, 13, 14, et 15)

Cette pièce au centre de l'antre est visible des quatre autres pièces de l'antre ; les fourmis non encore rencontrées verront sûrement entrer des personnages ou des créatures.

**13. REPAIRE DE FOURMIS GÉANTES :** (pièce de 9mx6m, arcade ouverte centrée dans le mur sud jusqu'à la pièce 12, arcade ouverte à l'ouest dans le coin nord-ouest jusqu'à l'escalier montant à la surface)

Quatre des fourmis du 11 ci-dessus se trouveront ici si elles sont surprises. Notez l'accès de l'escalier au rez-de-chaussée ; il est caché au-dessus du sol par

une grande plaque de ronces dans lesquelles les fourmis ont creusé un tunnel de 1m20 de diamètre.

**14. REPÈRE DE FOURMIS GÉANTES :** (pièce de 6mx9m, arcade ouverte centrée dans le mur est de la pièce 12)

Quatre des fourmis du 11 ci-dessus se trouveront ici si elles sont surprises.

**15. REPÈRE DE FOURMIS GÉANTES :** (pièce de 9mx6m, arcade ouverte centrée dans le mur nord de la pièce 12, porte sud bloquée ouverte dans le coin sud-ouest du couloir)

Quatre des fourmis du 11 ci-dessus se trouveront ici si elles sont surprises.

**16. PIÈCE SECRÈTE :** (pièce de 6mx6m, porte secrète est dans le coin nord-est)

Lorsque la porte secrète de cette pièce est ouverte, une grande arbalète fixée au mur ouest tirera sur la porte. Tout personnage dans la ligne de tir sera attaqué comme s'il était attaqué par un monstre de 3 DV. Le carreau fait 1d6 de dégâts ; il a été empoisonné à l'origine mais le poison est vieux et a perdu sa puissance.

Remarque : si le levier de la zone 5 a été tiré vers le bas et laissé de cette façon, ce piège ne se déclenchera pas.

**17. SALLE OCTOGONALE :** (pièce octogonale, 9mx9m, coins coupés 3m, portes dans chacun des murs nord, sud, est et ouest, piège à fosse au centre de la pièce jusqu'à la salle 64)

Notez le piège à fosse au centre du plancher. Si le piège est activé, les squelettes de 20 se déplaceront dans cette pièce et attaqueront tous les personnages restants.

**18. SALLE ÉTROITE :** (pièce de 6mx3m, porte ouest dans le coin sud-ouest)

Six scarabées flamboyants géants se cachent dans cette pièce. La pièce est jonchée des carapaces vides et brisées d'autres scarabées flamboyants qui sont venus avant. Parmi les déchets, il y a un trésor : 41 pa, 28 po, 3 pp, et une perle d'une valeur de 100 po. Il faudra au moins un tour de recherche pour tout trouver. La porte de cette pièce ne s'enclenche pas correctement et a tendance à se fermer si elle n'est pas maintenue en place.

**6 Scarabées Flamboyants Géants :** CA 16, DV 1+2, #At 1, Dom 2d4, Mv 12m, Sv G1, MO 7, XP 25 ch.

PV	3	□□□	3	□□□
	5	□□□□□	5	□□□□□
	4	□□□□	7	□□□□□□□

**19. PIÈGE À LA LANCE :** (pièce de 6mx6m, porte sud dans le coin sud-est)

La porte de cette pièce est étroitement coincée, ce qui nécessite un jet meilleur que la normale pour ouvrir les portes ; seuls les personnages ayant au moins 13 en Force peuvent l'ouvrir, et ils doivent lancer leur bonus de force ou moins sur 1d6 pour le faire (donc 13-15 = 1 sur 1d6, 16-17 = 1-2 sur 1d6, 18 = 1-3 sur 1d6).

Si la porte est ouverte, le personnage qui ouvre la porte est attaqué par une lance tirée d'un trou dans le mur en face de la porte. Le piège à lance attaque comme un monstre de 4 DV et fait 1d6 sur un coup réussi. Il ne contient qu'une seule lance, il est donc désarmé après l'attaque.

Il y a un trésor caché à l'intérieur du mécanisme du piège à lance. Il y a une petite chambre sous le trou d'où la lance est lancée. La « trappe » doit d'abord être détectée comme une porte secrète, puis un voleur doit faire un jet de crochetage pour l'ouvrir. À l'intérieur de la chambre se trouve un sac pourri contenant 51 pa et 36 po.

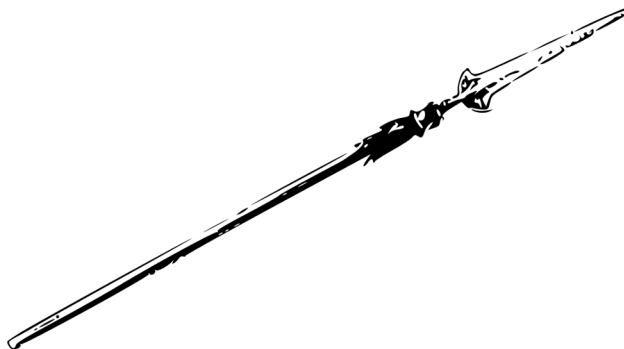
**20. SALLE AUX SQUELETES :** (pièce irrégulière ; 6mx9m avec coins nord hachés 3m, avec niche 3mx3m est dans le coin sud-est, porte à l'extrémité est de la niche jusqu'à la pièce 17, porte secrète dans le mur ouest au court passage secret)

Sept squelettes se trouvent dans cette pièce, s'ils ne se trouvent pas dans la pièce 17 ci-dessus.

Dans le passage secret qui relie cette pièce au couloir à l'ouest se trouve la dépouille morte d'un elfe. Son crâne et ses os ont été éparpillés dans le passage, et sa cotte de mailles, son bouclier et son épée sont tous rouillés et inutilisables. Cependant, il y a aussi des pièces anciennes éparpillées dans la zone, totalisant 270 pa et 42 po. Il faudra au moins un tour complet pour qu'un personnage ramasse toutes les pièces.

**7 Squelettes:** CA 13, DV 1, #At 1, Dom 1d8, Mv 12m, Sv G1, MO 12, XP 25 ch.

PV	2	□□	3	□□□
	7	□□□□□□□	6	□□□□□□□
	3	□□□	2	□□
	3	□□□		



**21. REPAIRE DE RATS GÉANTS :** (pièce de 9mx9m, arcade ouverte au nord centrée sur le mur nord jusqu'à un couloir de 6m de long menant à une porte au nord dans le corridor principal)

La porte de cette pièce a un trou dans le fond où deux planches ont été cassées ; les bords du trou ont été rongés.

À l'intérieur de la salle se trouvent 22 rats géants adultes et 41 rats juvéniles non combattants. Le repaire est malodorant et rempli de litière composée d'herbe sèche, de brindilles et de branches, et de quelques morceaux de tissu pourris et moisies.

Dans le coin sud-est de la pièce se trouve le lit du « chef » rat. Il a collectionné les trésors suivants : 1 rubis œil de chat (valeur 5 000 po), 1 malachite (valeur 10 po), 1 agate mousse (valeur 10 po), 1 sardonix (valeur 10 po), un bâton de marche en pierres précieuses (valeur 80 po), une carafe en cristal (40 po, avec bouchon), une boucle d'oreille or et argent décorée (120 po), un mug argent lourd gravé valeur 140 po et une potion de **Contrôle de Géant de Feu** dans une ampoule d'argent

**Note :** Le rubis œil de chat est l'un de ceux du miroir de la pièce 32.

**22 Rats Géants :** CA 13, DV 1d4, #At 1 morsure, Dom 1d3 + maladie, Mv 12m, Sv G1, MO 8, XP 10 ch.

PV	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□

**22. SALLE D'ORACLE :** (pièce de 6mx6m, porte ouest dans le coin sud-ouest)

Vous voyez deux chaises en métal disposées en face d'une face en pierre sculptée au centre du mur est. Le visage est celui d'un homme plus âgé, avec des cheveux et une barbe qui forment un cercle autour du visage. Ses yeux sont fermés, mais sa bouche est légèrement ouverte, juste assez pour recevoir une seule pièce.

Si un personnage s'assoit dans l'une ou l'autre chaise :

Le visage de pierre ouvre les yeux et dit : « Payez mon dû et je vous répondrai, payez-moi bien et je serai fidèle. » Puis ses yeux se referment.

Si des pièces d'une valeur de 10 po sont insérées dans la bouche, l'oracle ouvre à nouveau les yeux et dit : « Demandez. » L'oracle connaît les trois niveaux du donjon et répondra aux questions en détail. Cependant, chaque réponse impaire (première, troisième, etc.) sera un mensonge rusé, tandis que chaque réponse paire sera vraie.

Sur le siège en métal de la chaise droite est gravé un message : « Attention aux risques. »

Si le groupe dispose d'outils de taille de pierre, il peut tenter d'arracher la face en pierre du mur pour récupérer le trésor qui s'y trouve. Cela prendra 6 tours (une heure), moins 1d4 tours si un nain, un mineur ou un tailleur de pierre fait le travail. Derrière la face en pierre il y a 17 pp, 25 po, 3 pa et 29 pc.

**Note :** ce sera une opération bruyante ; à chaque tour, il y a 1-2 chances sur 1d6 qu'il y ait une rencontre aléatoire.

**23. PIÈCE DE GAUCHE :** (pièce irrégulière, 12mx6m avec niche de 6mx6m à l'est dans le coin nord-est, porte au sud dans le coin sud-est de la niche)

Cette pièce a un piège électrique sur la porte, causant des dégâts de 3d4 à tout personnage qui touche la poignée (sauf js contre Effet Mortel pour la moitié des dégâts). Il est alimenté par une création alchimique appelée cristal foudre, qui peut se décharger jusqu'à une fois par round et peut libérer 9 décharges avant d'être complètement vide (à l'origine il avait 99 charges). Ceci ne sera découvert que si la porte est démontée. Le piège peut être détecté par un Voleur mais ne peut pas être désarmé ; toute tentative de le faire fera subir au Voleur les dégâts décrits ci-dessus.

En supposant que le groupe survit à l'ouverture de la porte, lisez (ou mieux, paraphrasez) ce qui suit :

Cette salle est évidemment un ancien laboratoire d'alchimie, contenant deux longues tables de travail chargées de verre et d'instruments métalliques d'alchimie ainsi qu'un grand four dans la partie la plus éloignée de la salle.

De nombreux articles en verre de haute qualité et des équipements alchimiques en métal, d'une valeur totale de 5 000 po, garnissent les tables ; les articles en métal sont d'un métal gris terne de nature inconnue, tandis que le verre est de la plus belle fabrication elfique. Notez que les parties en verre sont très fragiles. La revente de l'équipement peut être difficile, et la valeur totale indiquée ne devrait généralement pas être offerte par un acheteur potentiel.

Sur une table est ouvert un grand livre de connaissances alchimiques dans la langue des elfes. Il est si vieux qu'il s'effritera s'il est touché. Le four est le véritable trésor de la pièce, car il est allumé par magie, contrôlé par sept pièces de quartz coloré placées dans la partie avant de l'appareil. Cependant, il pèse plus de 7 tonnes et est trop grand pour être retiré de la pièce ; la porte et une section du mur autour de la porte devront d'abord être enlevées si l'on veut le retirer. Le four magique vaut 15 000 po avec le bon acheteur.

**24. PIÈCE DE DROITE :** (pièce irrégulière, 12mx6m avec alcôve de 6mx6m à l'est dans le coin sud-est, porte cassée au nord dans le coin nord-est de l'alcôve)

La porte de cette pièce a une planche manquante dans la partie supérieure. Les bords du trou qui en résulte ont un aspect légèrement graisseux et une odeur nauséabonde peut être détectée dans la pièce.

La pièce est en fait le repaire de soixante-trois chauves-souris. Si elles sont dérangées, elles voleront pendant 2d4 rounds. Lancez un test de monstre errant si cela se produit ; si des monstres errants sont indiqués, ils apparaissent en 1d4 rounds.

**63 Chauves-souris:** CA 14, DV 0, #At Confusion, Mv 9m Vol 12m, Sv GN, MO 6, XP 10 ch.

**Note:** Chaque carré représente une chauve-souris

PV 63 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□

**25. CROISÉE :** (salle octogonale, 9mx9m avec des coins hachés de 3m, arcades ouvertes dans chacun des murs nord, sud, est et ouest)

Il y a un mucus vert dans cette pièce, au plafond devant l'arcade nord. Il tombera sur le premier personnage à passer en dessous s'il n'est pas remarqué et évité.

**1 Mucus Vert:** CA est touché automatiquement, DV 2, #At 1, Dom spécial, Mv 1', Sv G2, MO 12, XP 125

PV 9 □□□□ □□□□

**26. SALLE DE CHUTE :** (pièce de 6m x 6m, arcade ouverte vers l'ouest dans le coin sud-ouest jusqu'à la pièce 27)

Trois rounds après que le premier membre du groupe soit entré dans cette pièce, il tombera soudainement de 6m. Chaque créature dans la pièce doit sauvegarder (vs la Dextérité ou Effet Mortel, selon la préférence du MJ) pour rester debout. Le plafond s'abaisse en même temps que le plancher, de sorte que la voûte par laquelle le

groupe est entré n'est plus accessible ; cependant, il y a une voûte à la même position au niveau inférieur.

En fait, tout cela n'est qu'une illusion. L'arcade est la même, et la pièce octogonale à l'extérieur est la même.

**27. SALLE DU MUCUS :** (pièce de 6m x 6m, arcade ouverte vers le nord dans le coin nord-est jusqu'à la pièce 25)

Il y a un mucus vert dans cette pièce, qui attend au-dessus de l'arcade. Il tombera sur le premier personnage à entrer dans la pièce ; puisqu'il est hors de vue sinon, il surprend sur 1-3 sur 1d6.

**1 Mucus Vert:** CA est touché automatiquement, DV 2, #At 1, Dom spécial, Mv 1', Sv G2, MO 12, XP 125

PV 7 □□□□ □□

**28. TUNNEL DESCENDANT :** (pièce irrégulière, section 9mx6m avec section 9mx6m attachée au nord 6m du mur est, porte sud dans le coin sud-ouest)

Le sol de cette pièce est couvert de dalles d'environ 1m20 de côté chacune. Vous pouvez voir qu'une dalle dans le coin nord-est de la pièce a été enlevée, puis grossièrement remplacée.

Si un personnage soulève la dalle :

Vous voyez un tunnel descendre tout droit. Une échelle en métal ternie mais d'aspect robuste est fixée d'un côté du tunnel.

Si une pierre est jetée dans le trou, on ne l'entendra jamais toucher le fond. Si une torche ou une autre lumière est jetée dans le trou, les personnages verront qu'elle tombe de plus en plus loin jusqu'à ce qu'elle semble s'éteindre.

Si un ou plusieurs personnages décident de descendre l'échelle, ils peuvent descendre aussi longtemps qu'ils le souhaitent, mais ils n'atteindront jamais le fond. Les personnages qui observent d'en haut verront le(s) personnage(s) descendant(s) s'éloigner de plus en plus, et remonter sera aussi long ou plus long que descendre.

Comme vous l'avez peut-être deviné, c'est une illusion. La fosse n'est en fait qu'à environ 2m40 de profondeur. Outre le fait de dissiper l'effet (en tant

que magie de niveau 15), la seule façon de découvrir l'illusion est qu'un personnage lâche prise et tombe dans le trou.

Dès que cela se produit, l'effet est dissipé et la fosse peut être vue telle qu'elle est. Si le personnage qui tombe dans la fosse était sur l'échelle quand il lâche, aucun dommage n'est appliqué ; mais si le personnage tombe directement d'en haut, il subit 1d6 points de dégâts.

Une niche sur le côté du tunnel en face de l'échelle contient un petit coffre non verrouillé, caché derrière une illusion ; il ne peut être trouvé qu'une fois l'illusion dissipée (par exemple par un personnage touchant le mur à ce point). Le coffre contient 280 pa et 34 po.

**29. TÉLÉPORTEUR :** (pièce irrégulière, 9mx6m avec extension de 3 m de profondeur au nord 6m du mur est, porte sud dans le coin sud-ouest)

Tout personnage ou créature qui entre dans l'extension de 3mx6m de cette pièce sera téléporté (pas de jet de sauvegarde) dans la zone #37 au deuxième niveau.

**30. REPAIRE D'ABEILLES GÉANTES :** (pièce de 24mx30m, portes doubles ouvertes vers l'est jusqu'à la pièce 33, alcôve de 6mx3m centrée sur le mur est avec des marches pour ouvrir des portes doubles vers l'ouest jusqu'au couloir)

Les salles 30 et 31 sont le repaire de vingt-quatre abeilles géantes. La reine des abeilles sera dans la pièce 31 ci-dessous et elle y est détaillée.

Le sol de cette pièce est mouillé, avec quelques flaques d'eau ici et là, et des gravats sont éparpillés au centre de la pièce. Les murs sont recouverts de nid d'abeilles. Le plafond est haut et comporte plusieurs trous de 5 cm de diamètre en moyenne, où la lumière du jour entre dans la pièce (s'il fait jour). Au-dessus du sol, cette pièce est couverte de petits arbres rabougris et de broussailles.

**24 Abeilles Géantes:** CA 13, DV ½, #At 1 dard, Dom 1d3 plus poison plus 1 pt. par round jusqu'à ce que le dard soit ôté, une abeille meurt après avoir piqué, Mv Vol 15m, Sv G1, MO 9, XP 13 ch.

PV 3 □□□ 3 □□□ 3 □□□ 3 □□□  
3 □□□ 3 □□□ 3 □□□ 3 □□□  
3 □□□ 3 □□□ 3 □□□ 3 □□□

3 □□□ 3 □□□ 3 □□□ 3 □□□  
3 □□□ 3 □□□ 3 □□□ 3 □□□  
3 □□□ 3 □□□ 3 □□□ 3 □□□

**31. REPAIRE D'ABEILLES GÉANTES :** (pièce de 12mx9m, alcôve de 6mx3m centrée dans le mur est pour ouvrir les portes doubles de la pièce 30, porte secrète est dans le coin sud-est de la pièce 32)

La reine des abeilles et quatre abeilles géantes supérieures se trouvent ici. Les murs de la pièce sont tapissés de nids d'abeilles ; chaque cellule contient une larve d'abeille géante, à l'exception d'une qui contient le miel spécial qui agit comme une Potion de Soin, restaurant 1d4 points de dégâts si consommée. Trouver la cellule contenant ce miel spécial n'est possible qu'après 2d4 tours de recherche, et seulement si les aventuriers ont un moyen de l'identifier.

**Reine Abeille :** CA 13, DV 2, #At 1 dard, Dom 1d6 plus poison, pique à répétition sans mourir, Mv 6m, Sv G2, MO 10, XP 75

PV 13 □□□□□ □□□□□ □□□

**4 Abeilles Géantes Supérieures :** CA 13, DV 1, #At 1, Dom 1d4 plus poison, piquent à répétition sans mourir, Mv Vol 15m, Sv G2, MO 10, XP 25 ch.

PV 4 □□□□ 5 □□□□□  
4 □□□□ 6 □□□□□ □

**32. SALLE DU TRÉSOR PILLÉE :** (salle irrégulière, section 9mx3m avec extension 3mx6m à l'est dans le coin nord-est, porte secrète à l'ouest centrée dans le mur ouest de la salle 31)

Cette pièce est vide, à l'exception de la saleté sur le sol et d'un miroir à l'extrémité est de la pièce.

En supposant que le groupe examine le miroir de plus près :

Le miroir est circulaire, fait d'un métal argenté serti dans un cadre orné d'or. Il semble être fixé au mur par un mécanisme quelconque. Le cadre du miroir a un bouton doré à la position six heures et des emplacements de bijoux vides aux positions douze, trois et neuf heures.

La serrure n'a pas de trou de serrure évident, étant une sorte de serrure à puzzle, mais elle peut être travaillée par un voleur avec une pénalité de 25% sur la chance normale de Crochetage.

Les emplacements vides contenaient à l'origine de gros rubis œil de chat, que l'on trouve maintenant à divers endroits dans le donjon. Le miroir est en fait magique et fonctionne comme une sorte de **Boule de Cristal**. Toucher le bouton activera le miroir, montrant une pièce éclairée par magie dans une teinte lavande (voir salle 80 ; vérifier ce qu'il peut y avoir dans la pièce lors d'une rencontre). Malheureusement, les bijoux manquants ont désactivé tout contrôle du miroir, donc peu importe ce que font les personnages, aucune autre pièce ne peut être vue. Bien sûr, si le groupe récupère les trois bijoux originaux et les fait serti à nouveau par un maître joaillier, le miroir sera de nouveau entièrement fonctionnel.

### 33. PORTES SECRÈTES : (couloir spécial)

Notez que cette section du couloir s'enroule en spirale devant la pièce 34 et la zone 35 pour atteindre l'escalier qui descend. Les portes secrètes marquées ici sur la carte forment un raccourci vers l'escalier descendant au niveau 2. Le mécanisme qui actionne la première porte est une pierre de forme irrégulière placée dans le mur ; en l'appuyant, la première et la seconde porte s'ouvrent et pivotent. Les troisième et quatrième portes sont activées de la même manière par une pierre qui semble avoir été coulée du même moule ; le MJ peut donner un bonus pour trouver ce second mécanisme après que le premier ait été détecté.

### 34. PIÈCE SECRÈTE : (pièce de 3mx3m, porte secrète nord au couloir en spirale 33)

Cette petite pièce contient un petit coffre surmonté d'une statue finement ciselée d'une araignée.

En fait, la statue est une véritable araignée crabe géante qui a été magiquement réduite en taille et transformée en pierre. Si le coffre est touché ou déplacé de quelque façon que ce soit, l'araignée redeviendra normale et attaquera immédiatement.

Le coffre contient le trésor suivant : un **Parchemin de protection contre les Lycanthropes** et un **Parchemin Maudit** (le nez du lecteur devient

verruqueux et déformé, appliquant une pénalité de -5 à tous les jets liés au Charisme ; Conjuración est la seule façon de guérir).

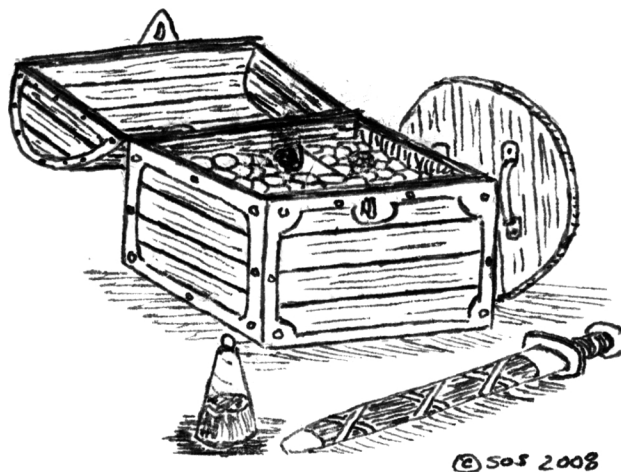
**1 Araignée Crabe Géante** : CA 13, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, sauvegarde à +2 vs. ce poison, Mv 12m, Sv G1, MO 7, XP 100

PV 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□

### 35. FOSSE : (couloir spécial)

Le piège à fosse s'ouvre ici lorsque 180 kilos ou plus de personnages ou de créatures marchent dessus. Elle fait tomber tous les personnages qui marchent dessus de 6 m jusqu'à la salle 37, pour 2d6 de dégâts. Les portes de la fosse se referment automatiquement un round après l'ouverture.

Une sauvegarde contre Effet Mortel (ajustée par la Dextérité) est permise pour éviter de tomber dedans ; si l'arrêt est fait, l'aventurier a sauté par-dessus bord, avec une chance de 50% d'être de chaque côté de la fosse.



© Sof 2008

## Donjon Niveau 2

**36. SALLE D'ENTRÉE :** (pièce de 6mx9m, escalier ouvert montant vers le nord au centre du mur nord, porte secrète centrée à l'ouest dans le mur ouest, doubles portes battantes ouvertes vers l'est jusqu'au couloir, porte de cellule barrée vers le sud dans le mur sud centrée dans la pièce 37)

C'est une zone très fréquentée ; lancez un test de monstre errant chaque fois que vous entrez dans la pièce.

Notez que l'entrée de la salle 37, ci-dessous, est une grille verrouillée. La serrure est très rouillée, ce qui donne la moitié des chances normales de crocheter la serrure (mais le double des chances normales de briser les barres).

**37. CELLULE :** (cellule de 6mx3m, porte barrée au nord jusqu'à la pièce 36, trappe au plafond à 5 m du plafond qui ne peut être ouverte de ce côté même de la zone 35)

Voir les pièces 35 et 36 pour plus de détails sur cette pièce.

**38. VIDE :** (6mx9m avec une alcôve de 3mx3m à l'ouest dans le coin sud-ouest, porte secrète centrée dans le mur est de la pièce 36, porte secrète à l'ouest dans l'alcôve du couloir ; les portes secrètes sont évidentes de ce côté)

**39. ANCIEN ENTREPOSAGE DE GOULE :** (pièce en forme de croix, 12mx12m avec les quatre coins en retrait, porte à l'ouest dans l'extrémité sud du mur ouest au couloir)

Dans un passé lointain, quelqu'un a stocké un grand nombre de goules en animation suspendue dans cette pièce. L'enchantement était tel que, si la porte s'ouvrait sans qu'un mot magique n'ait été prononcé au préalable, les goules se réanimeraient toutes instantanément. Récemment, un éclaireur fourmi géante a trouvé la porte de cette pièce et a décidé de l'examiner. Les goules ont rapidement mis fin à la vie de l'insecte géant, puis se sont répandues de la pièce à d'autres endroits du donjon.

Il n'y a plus de goules ici, mais la pièce est jonchée de fragments de tissu déchiré, de morceaux de carapace d'insectes géants et d'un petit morceau de charogne pourri ici et là. La pièce a une odeur nauséabonde qui s'accroche à tous ceux qui entrent pendant 2d6 tours après avoir quitté la pièce.

**40. PIÈCE DU TRÉSOR PILLÉ :** (pièce de 6mx6m, couloir ouvert vers le sud dans le coin sud-est, 3m vers le sud, 3m vers l'ouest, 9m vers le nord, 3m vers la porte secrète, ce qui est évident depuis ce côté)

La partie principale de cette pièce est remplie de débris de nombreux coffres écrasés. Le squelette d'un homme humain mort depuis longtemps est également dispersé dans la pièce. Il a été tué par un piège à lame de faux, qui jaillit en pivotant du côté gauche de l'entrée de la pièce à 1 mètre de hauteur, frappant comme un monstre 4 DV pour 2d8 dommages. Un round après avoir pivoté vers l'extérieur, la lame se rétracte automatiquement et le piège est réinitialisé.

Il y a 1 242 pc répartis dans la pièce, mélangés aux débris. Au moins trois tours seront nécessaires pour tous les ramasser (si quelqu'un tente ceci).

**41. VIDE :** (pièce en forme de L, 12mx6m avec extension 6mx6m à l'ouest dans le coin sud-ouest, porte nord dans le coin nord-ouest, porte secrète à l'ouest dans le coin sud-ouest)

**42. REPAIRE DE SCARABÉES HUILEUX :** (pièce de 9mx9m, couloir ouvert vers l'est dans le coin nord-est court 3 m, tourne vers le sud, court 9 m vers la porte secrète évidente)

La porte secrète de cette pièce s'ouvre lorsqu'on la pousse avec force des deux côtés et se ferme automatiquement. Huit Scarabées huileux géants se cachent ici.



**8 Scarabées Huileux Géants :** CA 16, DV 2, #At 1 morsure + 1 spray d'huile chaude, Dom 1d6 + ampoules, Mv 12m, Sv G1, MO 8, XP 75 ch.

PV 7 □□□□□ □□  
 8 □□□□□ □□□  
 7 □□□□□ □□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 7 □□□□□ □□  
 8 □□□□□ □□□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 7 □□□□□ □□

**43. VIDE :** (pièce de 6mx6m, porte sud dans le coin sud-est jusqu'au couloir, porte secrète vers l'ouest jusqu'au passage 3mx3m vers la porte secrète évidente de la pièce 50)

Il n'y a rien d'autre dans cette pièce que de la poussière et des toiles d'araignée.

**44. PIÈCE SECRÈTE :** (pièce de 6mx6m, porte secrète évidente au nord dans le coin nord-ouest jusqu'au couloir presque en face de la porte de la pièce 45)

C'était autrefois une salle au trésor ; quand elle a été pillée, les aventuriers qui l'ont fait ont ici temporairement désarmé le piège à gaz soporifique. Malheureusement, la brindille que le voleur avait insérée dans le mécanisme a disparu depuis longtemps.

Le piège peut être détecté et désarmé comme d'habitude par un voleur ; si ce n'est pas fait, lorsque la porte de la pièce est ouverte, du gaz soporifique sera libéré, remplissant la pièce en un round et se répandant 6m dans les deux sens du le couloir le round suivant. Chaque personnage doit sauvegarder contre le Poison ou tomber inconscient. Si tous les personnages s'endorment, lancez sur le tableau des monstres errants, puis lancez des sauvegardes pour chaque personnage jusqu'à ce qu'il réussisse. Ce personnage se réveillera pour trouver le groupe entouré de monstres.

**45. REPAIRE DE MOUCHES GÉANTES :** (pièce irrégulière, 9mx6m avec des alcôves de 3mx3m centrées dans les murs est et ouest, porte sud dans le coin sud-est du couloir)

Neuf mouches géantes dans cette pièce. Parfois, elles ramènent les cadavres de leurs victimes dans le repaire, et en fait cette pièce contient les restes d'un lézard draco, d'un cricquet pèlerin et de trois abeilles géantes, toutes infestées d'immenses asticots. Une puanteur puissante emplit la pièce ; tous les personnages doivent sauvegarder contre le Poison ou se battre à -2 à cause de l'odeur.

Si elles ne sont pas surprises, les mouches géantes se cacheront dans les alcôves ombragées, attendant de sauter sur le groupe, ce qui leur permet la surprise de 1-3 sur 1d6.

**9 Mouches Géantes :** CA 14, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 9m Vol 18m, Sv G1, MO 8, XP 75 ch.

PV 5 □□□□□  
 8 □□□□□ □□□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 7 □□□□□ □□  
 9 □□□□□ □□□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 5 □□□□□  
 10 □□□□□ □□□□□  
 11 □□□□□ □□□□□ □

**46. ANCIENNE CHAPELLE :** (9mx9m, porte nord dans le coin nord-ouest jusqu'au couloir, porte secrète vers le sud centrée dans le mur sud jusqu'au couloir de 12m de long jusqu'à la salle 41)

Seize personnages à taille humaine, vêtus de vêtements pourris, sont agenouillés dans cette pièce devant un autel en bois décrépit. Les créatures ne semblent pas bouger, ni même respirer, et il y a une odeur de pourriture dans l'air.

Cette pièce servait autrefois de chapelle au dieu des morts-vivants. L'autel se dresse contre le mur sud (devant la porte secrète), et seize zombies sont agenouillés en posture de prière sur deux rangées devant l'autel. Les zombies ne bougent pas jusqu'à ce que le groupe attaque un zombie ou touche l'autel.

L'autel est pourri ; toute tentative de le déplacer entraîne son effondrement. Notez qu'il bloque l'accès à la porte secrète.

**16 Zombies:** CA 12, DV 2, #At 1 arme, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G1, MO 12, XP 75 ch.

PV	5	□□□□□	7	□□□□□ □□
	8	□□□□□ □□□	9	□□□□□ □□□□
	8	□□□□□ □□□	9	□□□□□ □□□□
	9	□□□□□ □□□□	9	□□□□□ □□□□
	8	□□□□□ □□□	8	□□□□□ □□□
	8	□□□□□ □□□		
	10	□□□□□ □□□□□		
	12	□□□□□ □□□□□ □□		
	13	□□□□□ □□□□□ □□□		
	14	□□□□□ □□□□□ □□□□		
	10	□□□□□ □□□□□		

**47. SALLE DU BASSIN :** (grande pièce irrégulière de 12mx15m avec des couloirs de 6 m de large centrés à l'est et à l'ouest ; chaque couloir contient un escalier de 9 m jusqu'à un palier de 3 m avec des doubles portes battantes ouvertes centrées sur le mur central ; partie principale de la pièce contient un bassin profond de 1m50, 6 m x 9 m, au centre)

Des marches descendent devant vous dans une très grande pièce. Des champignons phosphorescents sur les murs et le plafond donnent à la pièce un éclairage fantomatique. La salle est dominée par un grand bassin au centre. De gigantesques champignons tapissent les coins de la pièce.



Les portes aux extrémités de cette pièce ne s'enclenchent plus correctement et pivotent librement sur leurs charnières. L'eau du bassin est froide, propre et sûre.

Les quatre coins de la pièce sont remplis d'une variété de champignons géants ; chaque groupe contient un Mousseron Hurleur qui commence à hurler lorsqu'un personnage passe par le carré du coin. Normalement, les Mousserons sont plus sensibles que cela, mais ils se sont habitués à ce que de nombreuses créatures entrent pour boire. Notez que pendant qu'ils hurlent, il y a 50 % de chances par round qu'un monstre errant soit attiré ; un tel monstre arrive en 2d6 rounds.

Dans le fond du bassin, près du centre, il y a une entrée d'eau ouverte ; les drains de trop-plein sont centrés dans les parois d'extrémité de la piscine, à 1m50 du fond. Le drain ouest a une chambre secrète cachée à 30 cm de profondeur à l'intérieur (nécessitant un personnage pour atteindre l'intérieur afin d'en saisir le contenu). Dans la petite chambre se trouve un paquet enveloppé dans un tissu et scellé dans de la cire contenant cinq aigues-marines d'une valeur de 375 po chacune, trois petites perles d'une valeur de 100 po, et quatre grosses perles de 500 po chacune. Il n'y a rien dans le trou de vidange pour attaquer un joueur qui tend la main vers le paquet, mais ils n'ont pas besoin de le savoir...

**4 Mousserons Hurlleurs :** CA 13, DV 3, #At Hurllement, Dom aucun, Mv 90 cm, Sv G1, MO 12, XP 145 ch.

PV	20	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
	14	□□□□□ □□□□□ □□□□
	16	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □
	14	□□□□□ □□□□□ □□□□

**48. REPAIRE DE LÉZARD DRACO :** (pièce de de 9mx9m avec alcôve de 3mx3m centrée dans le mur sud ; porte secrète évidente au sud de l'alcôve au couloir, porte secrète à l'ouest au nord-ouest de la pièce 49)

Un lézard draco géant est dans cette pièce. La porte secrète est de celle qui pivote lorsqu'on la pousse et revient en position fermée lorsqu'on la relâche ; le lézard peut facilement l'actionner.

**1 Lézard Draco Géant** : CA 15, DV 4+2, #At 1 morsure, Dom 1d10, Mv 12m Vol 21m (5m), Sv G3, MO 7, XP 240

PV 29 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

**49. TÉLÉPORTEUR** : (pièce de 9mx3m, porte secrète évidente à l'est dans le coin sud-est)

Tout personnage ou créature qui entre dans les 3 m nord de cette pièce est immédiatement téléporté dans la pièce 85 au troisième étage.

**50. ÉTAGE DE LA PLAQUE DE PRESSION** : (pièce de 9mx9m, couloir ouvert vers le nord au centre du mur, porte secrète vers l'est jusqu'au passage de la porte secrète évidente au 43 dans le coin sud-est)

Le premier personnage à entrer dans la pièce sentira une dalle s'enfoncer légèrement sous ses pieds, et entendra un « clic » aigu. On suppose que les joueurs trouveront cela alarmant. En fait, chaque dalle de la pièce est grée de façon à s'enfoncer légèrement et à s'enclencher lorsqu'on marche dessus, et à se relever lorsque le poids est enlevé.

**51. VIDE** : (pièce irrégulière, porte dans le mur ouest ; du côté nord de la porte, 6m est, diagonale 1 carré sud-est, 3m est, 6m sud, 6m ouest, 6m ouest, 1 carré nord-ouest, 3m ouest, 3m nord)

**52. REPAIRE DE CROTALES** : (pièce de 9mx6m, porte ouest dans le coin sud-ouest)

Trois grands crotales se cachent dans cette pièce. La porte de cette pièce a une portion du bas mangées par les rats, que les serpents utilisent pour entrer et sortir. Sinon, la pièce est vide.

**3 Crotales** : CA 14, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d4 + poison, Mv 9m, Sv G1, MO 7, XP 37 ch.

PV 7 □□□□ □□ 7 □□□□ □□  
5 □□□□

**53. PIÈCE DU VASEUX** : (pièce de 12mx6m avec une alcove de 3mx3m juste au sud du centre du mur ouest, porte à l'ouest dans l'alcove)

Cette pièce est stérile et vide. Il y a une grande zone grise humide juste à l'intérieur de la porte.

La tache humide est en fait un Vaseux Gris.

**1 Vaseux Gris** : CA 12, DV 3, #At 1, Dom 2d8, Mv 30cm, Sv G2, MO 12, XP 175

PV 13 □□□□ □□□□ □□□

**54. LA TRAVERSÉE DE MOISSURE** : (pièce de 15mx6m, couloir ouvert vers le sud attaché au sud 6m du mur ouest, porte ouest 3m nord du centre du mur ouest, porte nord dans le coin nord-ouest, couloir ouvert est dans le coin nord-est, porte est 3m sud du centre du mur est)

Ce grand espace comporte deux grandes plaques de moisissure jaune, l'une recouvrant la porte de la pièce 56 et l'autre sur le mur à côté de la porte de la pièce 55. La première libère définitivement son nuage de spores si la porte de la pièce 56 est perturbée, tandis que l'autre a 25 % de chances de libérer des spores si la porte de la pièce 55 est ouverte.

**2 Moisissures Jaunes** : CA aucune, blessée uniquement par le feu, DV 2, #At spores, Dom sauvegarde vs. Effet Mortel ou 1d8 points de dommage par round pendant 6 rounds, Mv 0, Sv GN, MO n/a, XP 100 ch.

PV 9 □□□□ □□□□  
14 □□□□ □□□□ □□□□

**55. VIDE** : (pièce de 6mx6m, porte ouest dans le coin sud-ouest de la pièce 54)

**56. REPAIRE DE MOUCHES GÉANTES** : (pièce de 6mx6m, porte est dans le coin sud-est de la pièce 54)

Sept mouches géantes se cachent dans cette pièce. Comme le précédent repaire de ce genre, le sol est recouvert des restes de diverses créatures, dont cinq rats géants, trois abeilles géantes et un scarabée géant huileux. Tous sont infestés d'asticots énormes. Une puanteur puissante remplit la pièce ; tous les personnages doivent sauvegarder contre le Poison ou se battre à -2 à cause de l'odeur.

Parmi les déchets et abats au sol se trouvent un médaillon d'or d'une valeur de 70 po et une épingle de cape d'une valeur de 150 po. Chaque tour de recherche d'un personnage donne une chance cumulative de 20 % de trouver un objet (donc si trois personnages cherchent un tour dans la pièce, chacun a 25 % pour trouver un objet ; un second tour de recherche leur donne 50 % de chance, et ainsi de suite).

**7 Mouches Géantes :** CA 14, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 9m Vol 18m, Sv G1, MO 8, XP 75 ch.

PV 4 □□□□ 7 □□□□□ □  
 7 □□□□□ □ 5 □□□□□  
 7 □□□□□ □ 8 □□□□□ □□  
 11 □□□□□ □□□□□ □

**57. VIDE :** (pièce de 6mx6m, porte sud dans le coin sud-ouest de la pièce 54)

**58. REPÈRE DE GOULES :** (pièce de 6mx6m, porte ouest dans le coin sud-ouest)

Quatre goules se cachent dans cette pièce. La porte est barrée lorsque les personnages s'en approchent, donc à moins qu'ils ne soient très inventifs, il n'y a aucune chance que les goules soient surprises ; cependant, elles s'arrangeront pour permettre à un ou deux personnages (au plus) d'entrer afin qu'ils puissent être encerclés.

La pièce sent très mauvais, mais il n'y a pas grand-chose d'autre que quelques os et quelques grosses taches de sang dans la pièce. La chasse a été pauvre ces derniers temps, et les goules ont faim...

Dans le coin le plus éloigné de la pièce se trouve un sac en cuir à moitié pourri contenant 260 pc, 140 pe, et 80 po.

**4 Goules :** CA 14, DV 2, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d3/1d3/1d3 + paralysie, Mv 9m, Sv G2, MO 9, XP 100 ch.

PV 9 □□□□□ □□□□  
 8 □□□□□ □□□  
 9 □□□□□ □□□□  
 10 □□□□□ □□□□□

**59. REPAIRE DU LÉZARD :** (pièce de 6mx6m, porte sud dans le coin sud-ouest, porte secrète nord dans le coin nord-est)

Un seul lézard draco géant vit dans cette pièce ; il y a 50 % de chances qu'il soit présent, et s'il n'est pas présent il y a 25 % de chances qu'il revienne pendant que le groupe est dans la pièce. La porte sud de cette pièce ne s'enclenche pas correctement et pivote dans les deux sens ; elle se fermera automatiquement si elle n'est pas maintenue ou bloquée.

**1 Lézard Draco Géant :** CA 15, DV 4+2, #At 1 morsure, Dom 1d10, Mv 12m Vol 60m (21m), Sv G3, MO 7, XP 240

PV 23 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□

**60. PRINCESSE ELFE :** (pièce de 6mx9m, porte double nord au centre du mur nord)

Lisez (ou paraphrasez) ce qui suit s'il n'y a pas d'elfes dans le groupe :

Cette pièce est totalement vide et étonnamment propre.

Par contre, si un ou plusieurs elfes sont présents, lisez ce qui suit :

Cette salle est illuminée comme par magie et est ornée de tapisseries rares et magnifiques au design elfique. Une longue table de banquet chargée d'aliments elfiques se trouve au centre de la salle. Une belle femme elfe aux longs cheveux blonds et aux yeux bleus cristal est assise à la tête de la table ; elle porte une robe fine et une couronne délicate en argent.

Dans ce dernier cas, il y aura suffisamment de chaises supplémentaires pour faire asseoir les membres elfes du groupe. Tout ceci est visible pour tous les membres du groupe, mais est complètement sans substance pour les non-elfes du groupe. La princesse se lèvera immédiatement et saluera les elfes du groupe, les invitant à s'asseoir et à festoyer. Elle accordera un seul **Soins Légers** à chaque elfe blessé. La nourriture est de la plus haute qualité et en quantité suffisante pour satisfaire l'appétit des invités.

La princesse elfique parlera agréablement avec ses invités elfiques, mais elle ne sait rien du donjon (ni même de ce qui se passe au-delà de la pièce). Elle ignore complètement toutes les questions auxquelles elle ne peut pas répondre, y compris son nom, et ignore également tout ce que disent les non-elfes présents. Si elle est traitée de manière inappropriée par ses invités elfiques, elle disparaît immédiatement, ainsi que tout le contenu de la pièce.

Tout ce qui a été pris dans la pièce s'évanouit rapidement, et une fois que le groupe a quitté la pièce, elle sera complètement vide si on y retourne. La princesse elfique et sa bonté ne peuvent apparaître qu'une fois par an.

**61. SALLE DU GÉMISSEMENT :** (pièce de 12m x 6m, porte sud dans le coin sud-ouest, porte est à 3 m du coin nord-est, porte secrète ouest dans le coin nord-ouest)

Cette pièce semble vide ; seuls quelques amas d'excréments d'insectes géants sont visibles dans cette pièce.

Après que le groupe a été dans la salle 1d6 rounds, ils commenceront à entendre un gémissement bas. Les gémissements augmenteront lentement en volume et en hauteur. À la fin du premier tour, le volume sera trop élevé pour permettre une conversation normale, et à ce moment-là (si le groupe est toujours dans la pièce), le MJ devrait effectuer un jet de rencontre. Les gémissements continueront à ce volume tant qu'il y aura quelqu'un dans la pièce, et un jet de rencontre devrait être fait à chaque tour.

Si l'on entre dans la salle 62, ci-dessous, après avoir passé un tour dans cette pièce, il n'y a aucune chance de surprendre les mouches géantes.

**62. REPAIRE DE MOUCHES GÉANTES :** (pièce de 9mx6m, couloir ouvert vers l'est 6m jusqu'au couloir au centre du mur est, couloir ouvert vers l'ouest 6m jusqu'à la pièce 61 au centre du mur ouest)

Sept mouches géantes se cachent dans cette pièce. Comme les autres tanières de ce genre, le sol est recouvert des restes de diverses créatures, dont une araignée veuve noire géante et deux babouins de roche. Tous sont infestés d'asticots énormes. Une puanteur puissante remplit la pièce ; tous les personnages doivent sauvegarder contre le Poison ou se battre à -2 à cause de l'odeur.

**7 Mouches Géantes :** CA 14, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 9m Vol 18m, Sv G1, MO 8, XP 75 ch.

PV 4 □□□□ 7 □□□□□□  
 9 □□□□□□□□ 6 □□□□□□  
 9 □□□□□□□□ 8 □□□□□□□□  
 11 □□□□□□□□□□  
 □

**63. PRISON :** (pièce de 6mx6m, coin sud-est coupé 3m, porte nord dans le coin nord-ouest, porte secrète dans le mur diagonal du coin sud-est de la pièce 64 ; notez la fosse dans le couloir juste à côté de la porte nord)

Notez la fosse dans le couloir à l'extérieur de la pièce. Elle s'ouvre automatiquement lorsqu'un poids d'au moins 90 kilos passe par le centre de la trappe, laissant tout tomber dans le carré de 6 m au niveau suivant (voir salle 76 au troisième niveau). La porte secrète est maintenue par un loquet caché près du sol (le même type de loquet des deux côtés) et pivote au centre.

**64. CELLULE :** (pièce octogonale, 9mx9m, coins coupés 3m, porte secrète dans le mur diagonal nord-ouest à la pièce 63, trappe à fermeture automatique dans le plafond de la pièce 17 piège à fosse)

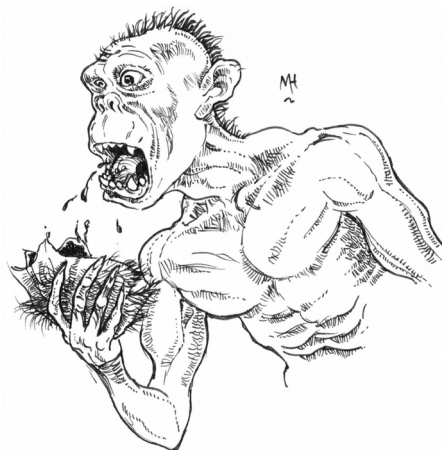
Il y a quelques ossements éparpillés dans cette pièce, qui est autrement vide. Voir la pièce 63 pour plus d'informations sur la porte secrète.

**65. SALLE GOULES :** (pièce de 6mx9m, porte ouest dans le coin nord-ouest)

Deux goules sont dans cette pièce. Après avoir tué une mouche géante, elles sont en train d'arracher les boyaux visqueux de l'insecte pour se nourrir, mais tout humanoïde qui pourrait arriver serait un changement bienvenu dans le menu.

**2 Goules :** CA 14, DV 2, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d3/1d3/1d3 + paralysie, Mv 9m, Sv G2, MO 9, XP 100 ch.

PV 11 □□□□□□□□□□  
 10 □□□□□□□□□□



**66. ARAIGNÉE VEUVE NOIRE :** (pièce en forme de losange, 12mx12m, coins coupés 6m, couloir ouvert à l'ouest juste en dessous de la ligne centrale du coin ouest, couloir ouvert au sud juste en dessous de la ligne centrale du coin est)

Cette pièce contient une seule araignée veuve noire géante, plus grande que la normale, qui a construit une toile du coin nord de la pièce au coin sud. La toile est difficile à voir ; si le groupe se déplace rapidement dans la salle, vérifiez s'il y a des surprises. S'ils sont surpris, le premier rang se prendra dans la toile (voir l'effet du sort **Toile**). Elle brûlera lentement si elle s'enflamme.

**1 Araignée Veuve Noire Géante :** CA 14, DV 3, #At 1 morsure, Dom 2d6 + poison, Mv 6m, Toile 12m, Sv G2, MO 8, XP 175

PV 22 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□

**67. Crotale :** (pièce de 9mx6m, alcôve 3mx6m ouest dans le coin sud-ouest, alcôve 6mx3m sud dans le coin sud-est, porte nord dans le coin nord-ouest)

Il y a six crotales dans cette pièce, recroquevillés, dormant dans un nid de terre à l'arrière de l'alcôve ouest, derrière un grand coffre en métal. Le bois et le métal sont de deux variétés inconnues, et le coffre est verrouillé avec un cadenas du même métal ; il n'y a ni pourriture apparente, ni rouille, ni corrosion sur le coffre. Le cadenas est de haute qualité, donnant une pénalité de 15 % à toute tentative de crochetage. Briser le coffre devrait également être plus difficile, bien qu'il appartienne au MJ de le déterminer.

Le coffret contient 1 350 pa, 370 po, et les pierres précieuses suivantes : une agate pour un œil d'une valeur de 10 po, un morceau de jade d'une valeur de 75 po, un jaspe d'une valeur de 10 po, et un œil de tigre d'une valeur de 1 po.

**6 Crotales :** CA 14, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d4 + poison, Mv 9m, Sv G1, MO 7, XP 37 ch.

PV 8 □□□□□ □□□  
7 □□□□□ □□  
8 □□□□□ □□□  
6 □□□□□ □  
12 □□□□□ □□□□□ □□  
10 □□□□□ □□□□□

**68. SALLE CUBE :** (pièce de 9mx6m, alcôve 3m est au centre du mur est jusqu'à la porte est au couloir)

Un cube gélatineux attend juste à droite de l'alcôve d'entrée dans cette pièce.

Dans le corps du monstre sont piégés 9 pe, 17 po, la clé du coffre de la salle 67, et un tube de métal contenant un **parchemin de Protection contre les Élémentaires**.

**1 Cube Gélatineux :** CA 12, DV 4, #At 1, Dom 2d4 + paralysie, Mv 6m, Sv G2, MO 12, XP 280

PV 20 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

## Donjon Niveau 3

**69. COULOIR :** (couloir en bas des escaliers, portes secrètes est et ouest vers les zones 69A et 69B, portes doubles à l'extrémité dans la salle 70)

Une gelée ocre se trouve dans la zone B (derrière la porte secrète) et entrera dans le couloir principal 1d6 rounds après l'arrivée des personnages.

**1 Gelée Ocre :** CA 12, DV 5, #At 1, Dom 2d6, Mv 3m, Sv G3, MO 12, XP 405

PV 25 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□

**70. FAUX TEMPLE :** (pièce de 9mx9m, coins sud-est et sud-ouest coupés 3m, portes doubles au sud jusqu'au secteur 69, porte secrète à l'ouest dans le coin nord-ouest jusqu'au couloir)

Cette pièce semble avoir été le temple d'un dieu maléfique. C'est en fait un faux temple créé pour protéger le vrai temple, salle 73. L'ameublement de cette pièce a été enlevé au fil des siècles, et les peintures murales sont défigurées et décolorées à l'infini.

Une tarentule géante est actuellement dans cette pièce en train de dévorer une abeille géante. Si elle est laissée seule, elle ignorera le groupe jusqu'à ce qu'elle ait fini.

**1 Tarentule Géante :** CA 15, DV 4, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 15m, Sv G2, MO 8, XP 280

PV 19 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

**71. GALERIE DES STATUES :** (pièce de 12m x 21m avec alcôve de 3mx3m à l'ouest dans le coin sud-ouest, porte secrète au nord au centre du mur nord jusqu'au couloir, porte secrète à l'est 3m du coin nord-est au couloir à la salle 72)

Cette grande pièce était évidemment une galerie de statues. En divers endroits autour de la pièce se trouvent des statues qui ont été renversées et brisées ; beaucoup d'autres taches montrent des signes de statues qui ont été enlevées. Une seule statue reste intacte, dans le coin nord-est de la pièce.

Cette statue est celle d'une jeune fille elfe allongée contre un petit dragon qui repose également sur son ventre. Dans les mains de la jeune fille se trouve un livre ouvert qu'elle est en

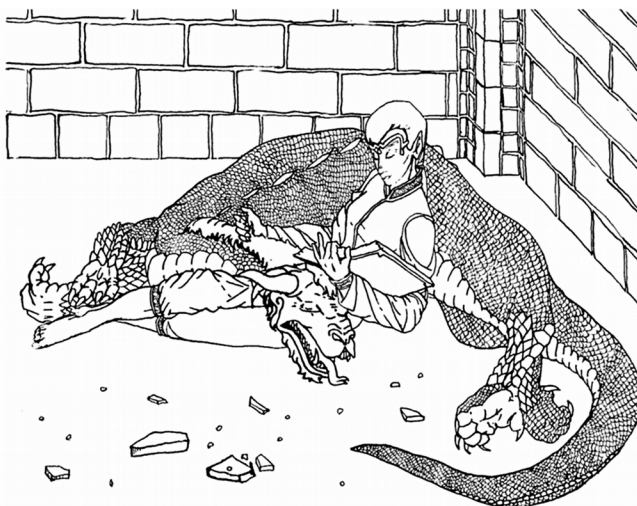
train de lire. La tête du petit dragon repose béatement endormie sur ses genoux ; le tome qu'elle lit est perché sur sa tête endormie. La jeune fille est grande nature et le dragon mesure environ 3 mètres de long, mais il est enroulé autour d'elle.

La statue est en métal inconnu, plutôt qu'en pierre, comme toutes les statues brisées de la pièce en étaient faites. Le mécanisme d'ouverture de la porte secrète se trouve dans la bouche du dragon, qui est faite pour imiter un bâillement subtil. Dans la bouche, un personnage audacieux trouvera un petit anneau de traction. Lorsque l'anneau de traction est tiré, la porte secrète grince et recule d'environ 3 cm ; on peut l'ouvrir facilement en poussant pour le reste du chemin. Si elle n'est pas surveillée et qu'elle n'est pas bloquée, la porte se referme automatiquement après 1d8 tours.

De l'autre côté, la porte peut être ouverte en tirant sur une poignée évidente.

**72. SALLE IRRÉGULIÈRE :** (pièce de 6mx9m, coin sud-ouest coupé 3m, alcôve de 3mx3m nord dans le coin nord-est, porte ouest jusqu'à la pièce 71)

Au milieu de l'alcôve carrée de 3mx3m se trouve un coffre. Il n'est pas verrouillé ; s'il est ouvert, une section de plafond de 1m50 x 1m50 juste au-dessus émet un fort bruit de grincement. C'est un bloc de plafond qui tombe, et il était censé tomber instantanément, mais le temps a corrodé le mécanisme de sorte qu'il est retardé d'un round avant de tomber.



Le coffre semble être rempli de pièces d'or ; il s'agit en fait de pièces de cuivre qui ont été plaquées d'une très fine couche d'or (les pièces ne valent donc pas plus de 1 pc chacune). Il y a 472 pièces de ce type dans le coffre (qui a un fond surélevé afin de paraître plus pleine). Les personnages qui tentent de dépenser des pièces comme l'or peuvent s'attendre à être découverts rapidement ; s'ils sont fondus pour la valeur du cuivre, le groupe ne sera pas payé plus de 2 po pour l'ensemble.

Si le personnage qui ouvre le coffre ne quitte pas instantanément l'alcôve, le bloc de plafond tombera, causant des dommages de 2d8 au(x) personnage(s) sous l'alcôve. Une sauvegarde contre Effet Mortel(ajusté par la Dextérité) peut être fait pour sauter au dernier moment.

Il y a un trésor dans cette pièce, sous une dalle dans le coin sud-est de la pièce (à détecter comme une porte secrète). L'espace creux ci-dessous contient 689 pa, 377 po, et un **Parchemin Maudit** : tous les aliments, boissons (même l'eau) et potions du lecteur sont gâchés ou pourris immédiatement.

**73. TEMPLE DU MAL :** (pièce de 18mx15m, coins nord-est et nord-ouest hachés 6m, portes doubles au nord jusqu'au couloir)

Ceci semble être un temple pour un dieu du mal oublié. Les murs sont peints de fresques murales d'actes maléfiques troublants, et un pentacle de 6 mètres de diamètre peint dans le sang domine la pièce. Le pentacle sanglant semble frais. Vous entendez une brise gémissante, mais vous ne sentez aucun mouvement d'air.

Il y a aussi sept Ombres dans la pièce. Ombres surprise sur 1-5 sur 1d6. Elles gardent un trésor caché sous une dalle au centre du pentacle : 280 po, 90 pp, un rubis œil de chat de 5 000 po, un bracelet de 900 po, une bague non magique de 1 300 po et un **Anneau de Désillusion**.

**Note :** Le rubis de l'œil du chat est l'un de ceux du miroir de la pièce 32.

Tous les trésors non magiques, y compris les pièces de monnaie, sont maudits de telle sorte que quiconque les porte sera offensant pour les monstres de nature mauvaise ou d'intelligence animale ; ces créatures attaqueront toujours les porteurs du trésor maudit de préférence à tout autre personnage, et ne vérifieront pas le moral

tant que les porteurs du trésor seront vivants. La malédiction peut être retirée de l'ensemble du trésor avec un seul sort de **Conjuration**, si le trésor se trouve en un seul tas lorsque le sort est lancé.

**7 Ombres :** CA 13, blessées uniquement par arme magique, DV 2+2, #At 1, Dom 1d4 + 1 point Strength drainé, Mv 9m, Sv G2, MO 12, XP 100 ch.

PV 11 □□□□ □□□□ □  
 10 □□□□ □□□□  
 13 □□□□ □□□□ □□  
 13 □□□□ □□□□ □□  
 11 □□□□ □□□□ □  
 10 □□□□ □□□□  
 12 □□□□ □□□□ □□

**74. COULOIR :** (palier de 3mx3m au bas de deux escaliers, l'un en haut de 6m nord à long couloir nord, l'autre en haut de 6m est à travers couloir)

Un groupe de six fourmis géantes s'approche de cette zone en provenance de la direction opposée au groupe. La surprise doit être vérifiée des deux côtés.

**6 Fourmis Géantes :** CA 17, DV 4\*, #At 1, Dom 2d6, Mv 18m, Sv G2, ML 7/12, XP 240 ch.

PV 12 □□□□ □□□□ □□  
 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 23 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□  
 11 □□□□ □□□□ □  
 21 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 □

**75. LE FOUR :** (pièce de 6mx6m, porte nord dans le coin nord-ouest de la zone 74)

La porte de cette pièce est faite de plaques de laiton, assemblées avec des ferrures et des rivets en laiton, mais elle est complètement exempte de corrosion. La porte n'a pas de serrure, mais elle a une poignée de porte simple, et elle s'ouvre facilement.

L'intérieur de la pièce est vide, à l'exception d'un grand anneau de fer inoxydable placé au centre du plancher et d'un squelette d'elfe carbonisé disposé autour de lui. Une solide chaîne en acier



inoxydable est passée à travers l'anneau et enchaînée autour des poignets osseux du squelette.

Si la porte de la pièce est fermée (elle ne se ferme pas d'elle-même), la pièce commence à chauffer rapidement. Après un tour, chaque personnage ou créature dans la pièce subit 1 point de dégâts à cause de la chaleur, et un point supplémentaire à chaque tour par la suite jusqu'à la mort. Rien n'empêche les personnes présentes dans la pièce de partir ; ce n'est pas un piège, c'est un ancien dispositif d'exécution.

**76. PRISON :** (pièce de 6m x 12m, coin nord-est coupé de 3m par des barres de fer, cellule de 6m x 6m derrière les barreaux avec coin sud-ouest coupé de 3m par les mêmes barreaux, couloir ouvert de la section principale sud à 3m du coin sud-est, porte secrète nord au coin nord-ouest de la cellule qui ouvre seulement de l'autre côté, trappe à rappel automatique au plafond de la cellule se prolonge dans le corridor juste en dehors de la pièce 63)

Les barres qui ferment la cellule sont faites d'un alliage inconnu et sont restées intactes pendant des siècles. Il n'y a pas de clé pour la serrure, mais elle peut être ouverte par un voleur ou par un sort de **Déblocage** de la manière habituelle. Il y a un crochet de clé en métal vide vissé dans le mur à côté de l'entrée sud.

La porte secrète ne peut pas être ouverte de ce côté (sauf par magie).

**77. REPAIRE DE GORILLES :** (pièce de 12mx9m, porte est dans le coin sud-est jusqu'au couloir, porte ouest dans le coin sud-ouest jusqu'au couloir, porte secrète nord centrée dans le mur nord jusqu'au couloir 3mx3m jusqu'à la porte secrète évidente de la pièce 78)

Une petite tribu de singes carnivores se cache ici. Le plus grand est un mâle et les autres sont des femelles.

**3 Gorilles Carnivores :** CA 14, DV 4, #At 2 griffes ou 1 lancer de roc, Dom 1d4/1d4 or 1d6, Mv 12m, Sv F2, MO 7, XP 240 ch.

PV 21 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

□

11 □□□□□ □□□□□ □

16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

**78. REPAIRE DE TARENTULE :** (pièce de 6mx6m, porte est dans le coin sud-est jusqu'au couloir, porte secrète sud dans le coin sud-ouest jusqu'au couloir 3mx3m jusqu'à la porte secrète évidente de la pièce 77)

Une araignée tarentule géante se cache dans cette pièce. Elle aime les cailloux brillants et a amassé une petite pile d'une centaine de ces pierres. Quatre d'entre elles sont en fait des pierres précieuses : une aigue-marine (valeur 750 po), une citrine (valeur 75 po), un morceau de jais (valeur 100 po), et un quartz rose étoilé (valeur 50 po).

**1 Tarentule Géante :** CA 15, DV 4, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 15m, Sv G2, MO 8, XP 280

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□

**79. SALLE DE PETIT BASSIN :** (pièce de 18mx9m, couloir ouvert ouest dans le coin sud-ouest, couloir ouvert est dans le coin nord-est, porte secrète nord centrée dans le mur nord, bassin 12mx3m centré dans la pièce)

Lancez un test d'un monstre errant à chaque tour où se trouvent les personnages du joueur dans cette pièce.

**80. PIÈCE DES PILIERS :** (pièce irrégulière, section principale de 18mx9m reliée au coin sud-est à la section 9mx6m, piliers de 3mx3m centrés aux extrémités nord et sud de la section principale 3m des murs d'extrémité, couloir ouvert vers l'ouest à 3m du coin nord-ouest, couloir ouvert vers l'ouest au coin sud-ouest)

Cette pièce est illuminée par une magie semblable à un sort de **lumière continue**, qui projette une lumière légèrement lavande sur toute la pièce. Comme cette pièce est un lieu de passage majeur pour les monstres de ce niveau, le MJ devrait faire un test de rencontre quand on entre dans la pièce, et encore à chaque tour, avec une chance de 1 sur 6 à chaque fois.

**Note :** cette pièce est celle vue par le miroir magique de la pièce 32.

**81. VIDE :** (pièce de 18m x 9m, piliers de 3mx3m centrés aux extrémités nord et sud à 3m des murs d'extrémité, couloir ouvert vers l'ouest dans le coin nord-ouest, couloir ouvert vers le sud dans le coin sud-ouest à 6m de la porte, porte secrète vers le nord centrée à 25 m)

À chaque tour que les joueurs passent dans cette pièce, lancez 1d6. Sur un jet de 1-2, les Scarabées Tigres géante de la salle 82 ouvriront la porte secrète et chargeront à l'attaque, ayant détecté le groupe avec leurs antennes.

**82. SCARABÉES TIGRES GÉANTS :** (pièce de 6mx6m, porte secrète évidente au sud dans le coin sud-ouest de la pièce 81)

Cinq Scarabées Tigres géantes se cachent dans cette pièce. Ils n'ont pas de trésor. Les coins de la pièce sont pleins de gros œufs blancs visqueux.

**5 Scarabées Tigres Géants :** CA 17, DV 3+1, #At 1 morsure, Dom 2d6, Mv 15m, Sv G1, MO 9, XP 145 ch.

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□

11 □□□□□ □□□□□ □

8 □□□□□ □□□

16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□

**83. COMPACTEUR :** (pièce de 6m x 6m, porte à l'ouest dans le coin nord-ouest du couloir)

Les murs, le plafond et le sol de cette pièce sont d'un rouge terre cuite foncé uniforme. Elle semble vide, mais vous pouvez voir un contour rectangulaire d'une couleur plus foncée directement en face de la porte d'entrée.

Cette pièce est un piège. Chaque personnage qui entre dans la pièce a 1 chance sur 4 d'appuyer sur la dalle de déclenchement. Dans ce cas, une plaque de métal glissera rapidement et avec une force substantielle vers le bas à partir du cadre de la porte ; tout personnage se tenant dans la porte doit lancer un jet de sauvegarde contre Effet Mortel ou être frappé par la plaque. Si cette sauvegarde échoue, le personnage subit 2d4 de dégâts et tombe en travers de la porte. Un second jet de sauvegarde contre Effet Mortel doit être effectué ou le personnage sera écrasé à mort par la plaque. Le MJ peut déterminer de quel côté de la porte le personnage se trouve si la seconde sauvegarde est réussie.

Une fois que la plaque ferme la pièce, le plafond commence à descendre, se déplaçant de 30 cm par round. Il commence à une hauteur de 3m. Si le piège n'est pas désactivé, il tuera tous les personnages de la pièce lorsqu'il atteindra le sol. Le fait d'enfoncer au moins trois pointes de fer

entre le mur et le plafond arrêtera le plafond pendant 1d6 rounds, mais le plafond recommencera à bouger, faisant un bruit de grincement horrible lorsque les pointes seront envoyées au sol.

Il y a deux façons évidentes de survivre à la pièce. Tout d'abord, la plaque de métal qui bloque l'entrée de la porte peut être ouverte par magie (un sort de **Débloccage** l'ouvrira pendant 2d4 rounds). Deuxièmement, le piège du plafond peut être désactivé comme suit : il y a un très petit trou (5mm) au centre du plafond (à détecter comme une porte secrète). L'insertion d'une tige rigide d'au moins 12 cm de long dans le trou inversera le mécanisme, ce qui ramènera le plafond à sa position initiale à la vitesse de 30 cm par round. La plaque métallique ne se rétractera que lorsque le plafond sera à la hauteur normale. Les outils standard des voleurs contiennent généralement un tel outil ; si cela est essayé, aucun jet de **Désactiver les Pièges** n'est nécessaire.

Notez que le piège « désactivé » se réactivera immédiatement si la plaque de sol est à nouveau piétinée ; vérifiez à 1 sur 4 pour chaque personnage à leur sortie, sauf s'ils déclarent l'éviter.

**84. VIDE :** (pièce de 6mx9m, porte centrée au nord du couloir)

La porte de cette pièce est coincée. Si elle est forcée, la gargouille de la salle 85 sera alertée et tentera de s'embusquer pour surprendre le groupe par derrière.

**85. GARGOUILLE :** (pièce de 6mx9m, coins sud-ouest et sud-est hachés 3m, porte sud au couloir)

Il y a une seule gargouille dans cette pièce. Si la porte de la pièce 84 est forcée, la gargouille sera alertée et tentera de s'embusquer pour surprendre le groupe. Si vous entrez dans cette pièce en premier, la porte s'ouvrira facilement et la gargouille pourrait être surprise.

**1 Gargouille :** CA 15, touchée uniquement par arme magique, DV 4, #At 2 griffes/1 morsure/1 corne, Dom 1d3/1d3/1d6/1d4, Mv 9m Vol 15m, Sv G8, MO 11, XP 320

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□

**86. LA PORTE SCELLÉE :** (pièce de 6m x 6m, portes doubles vers le sud dans le coin sud-est jusqu'au couloir, porte ouest dans le coin sud-ouest jusqu'à la pièce 87)

Cette pièce semble vide. Il y a une porte dans le mur ouest, faite de métal gris. Elle possède d'énormes charnières blindées, mais au lieu d'un bouton ou d'une poignée, la porte semble être fermée par un sceau circulaire, marqué des signes du Zodiaque.

La porte ouest de la salle 87 est faite d'un alliage adamantin, encastré dans le mur, avec d'énormes charnières blindées comme décrit. Le sceau circulaire a un diamètre d'environ 24 cm et maintient la porte fermée par magie. Le sceau est fixé au bord de la porte de façon à ce qu'il passe à moitié sur la porte et à moitié sur le mur ; il est placé à environ 1 mètre au-dessus du plancher.

Le sceau est tel qu'indiqué sur la **Fiche de Joueur : Le Sceau** (voir ci-dessous). Les symboles du zodiaque sont en grande partie universels, de sorte que même un paysan analphabète les reconnaîtra (car ils sont importants pour le calendrier des plantations).

Les panneaux sur le sceau sont toutefois dans le désordre. L'ordre correct des signes est le suivant :

1. Bélier	♈	7. Balance	♎
2. Taureau	♉	8. Scorpion	♏
3. Gémeaux	♊	9. Sagittaire	♐
4. Cancer	♋	10. Capricorne	♑
5. Lion	♌	11. Verseau	♒
6. Vierge	♍	12. Poisson	♓

Si un joueur pose des questions sur l'ordre des symboles, donnez-lui la **Fiche de Joueur : Symboles astrologiques**.

Lorsqu'on touche le sceau, il commence à briller ; s'il n'est pas touché pendant un round complet, la lueur s'estompe. Pour ouvrir la porte, il faut toucher les panneaux en désordre dans l'ordre correct ; il faut d'abord toucher le premier panneau en désordre, de sorte que le fait de toucher tous les panneaux dans leur ordre relatif correct n'ouvre pas le sceau. Pour qu'un signe soit touché « en premier », le sceau ne doit pas briller lorsqu'on le touche.

Les signes qui doivent être touchés sont les suivants, dans l'ordre dans lequel ils doivent être touchés :

1. Gémeaux	♊
2. Cancer	♋
3. Lion	♌
4. Balance	♎
5. Capricorne	♑

Lorsque cela est fait, la porte s'ouvrira d'environ 1 cm, et peut être ouverte le reste du chemin en saisissant le bord du sceau et en tirant. Si la porte est complètement refermée, le sceau se verrouillera automatiquement. La porte ne se ferme pas toute seule. De l'intérieur, on peut l'ouvrir en appuyant simplement sur la porte.

**87. SALLE DE TAPISSERIE :** (pièce de 6mx9m, porte est dans le coin nord-est jusqu'à la pièce 86)

Cette pièce contenait autrefois plusieurs objets d'art, mais il ne reste plus qu'une tapisserie de 5m de haut sur 6m de large, accrochée au milieu du mur sud.

La tapisserie représente la scène de douze jeunes filles elfiques vêtues de robes de mariée blanches et vertes et d'or dansant autour d'un petit feu. Le feu est dans un espace ouvert sous les branches des vieux arbres d'antan, et des puits de lumière douce de la lune brillent ici et là sur cette scène de joie. Trois mâles elfiques vêtus de tuniques pourpre et argent, tenant des lyriques d'argent, sont assis tout près sur les racines noueuses des arbres, jouant apparemment une mélodie sur laquelle les jeunes filles dansent. Plusieurs petits lutins ou pixies rayonnants sont visibles dans les branches, et sont représentés comme regardant vers celui qui se tient devant la tapisserie. Au-delà de la scène, à l'arrière-plan, on aperçoit un sentier qui s'enfonce dans la forêt, et au loin, une ville de cristal et d'argent.

La tapisserie elle-même est très finement tissée, évidemment de fabrication elfique. Elle a une bordure de pourpre royal. Sur toute la bordure est tissée en écriture elfique fluide d'argent finement filé (ces versets riment en elfique, mais la traduction en commun ne le fait pas) :

« Pour des saisons révolues,

On s'en souvient par la chanson,

sous la lune et les étoiles du milieu de l'été ;

« Pour la danse de l'instant,

en remerciement de ce qui a été donné,

sous les feuilles d'émeraude d'antan ;

« Pour les chemins à suivre,

mais bercé par la lyre,

à tous ceux qui se joindraient à nos festivités. »

La tapisserie est fixée par des attaches d'angle aux deux coins supérieurs. Deux anneaux en argent d'aspect délicat mais très résistants sont fixés au mur et les attaches d'angle sont attachées à ces anneaux.

La tapisserie est magique. Elle s'activera chaque fois que quelqu'un chantera ou même prononcera les mots tissés sur la tapisserie. Lorsque cela se produit, la tapisserie vacillera doucement, comme si elle était soufflée par une légère brise, et l'image tissée commencera à briller d'un éclat doux et éthéré. Une porte apparaîtra à la fin du chemin représenté dans la tapisserie.

Les PJs découvriront qu'ils sont capables d'entrer dans la tapisserie. À l'intérieur, la scène est comme une nature morte tridimensionnelle. L'ensemble de la scène et des personnages qui s'y trouvent rayonnent du même éclairage doux et éthéré. Les PJs ne seront pas en mesure d'affecter la scène, et le fait de toucher des objets dans la scène ne fera qu'apporter une légère sensation de chaleur au PJ. Les PJs pourront marcher sur le chemin qui serpente à travers les arbres, conduisant éventuellement à une porte en chêne entremêlée avec du laiton, et ayant une poignée en laiton. La porte mène à la pièce 88, voir ci-dessous.

La tapisserie reste « ouverte » pendant un tour après que le dernier personnage l'ait quittée (que ce soit en franchissant la porte à l'intérieur ou en repartant par là d'où il venait). Elle s'ouvre automatiquement chaque fois que quelqu'un dans la pièce 88 ouvre la porte, sinon elle peut être ouverte à tout moment en disant ou en chantant la chanson ci-dessus.

La tapisserie peut être démontée et retirée du donjon. C'est un objet magique (évidemment) et vaut de 50 000 à 150 000 po. Les personnages n'ont probablement aucun moyen d'en connaître la valeur, et l'offre la plus élevée que l'on puisse

faire pour elle sera de 15 000 po. Pour activer la tapisserie, elle doit d'abord être suspendue à des crochets robustes contre un mur solide. Elle ne fonctionnera pas si elle est posée sur le sol, par exemple. La tapisserie pèse environ 50 kg et est assez volumineuse même après avoir été enroulée.

Si la tapisserie est enlevée alors que quelqu'un se trouve dans la bibliothèque, la porte de la pièce ne peut être ouverte. La bibliothèque (voir ci-dessous) est alimentée en air frais par magie mais ne contient ni nourriture ni boisson, ce qui pourrait être une situation grave.

**88. BIBLIOTHÈQUE :** (pièce de 6mx9m, orientation non pertinente, porte au centre d'un mur de 9m)

Cette pièce semble être une petite bibliothèque. Les murs sont faits de blocs de pierre brun-rougeâtre clair. Deux grandes bibliothèques se dressent contre les murs plus courts. Une petite table est placée au milieu de la pièce. Le plafond de la pièce est recouvert d'une mousse verte, qui coule également le long du mur de droite, recouvrant l'une des étagères de la bibliothèque. Une plaque de mousse recouvre également le dessus et les deux pieds de la table.

C'est la pièce derrière la porte dans la tapisserie. En regardant derrière la porte, le groupe peut encore voir le chemin qui mène à la scène éthérée avec les jeunes filles qui dansent.

La « mousse » est en fait une grande tache de **Moisissure Jaune** qui a changé de couleur en raison d'une substance minérale dans la pierre de la pièce. Chaque série de perturbation de la moisissure (pour des activités telles que la fouille de la pièce ou d'un endroit spécifique couvert par la moisissure, comme la table) entraîne une probabilité cumulative de 10 % que la moisissure libère ses spores (probabilité maximale de 50 %). Toute attaque sur la moisissure a une chance immédiate de 50 % qu'elle libère des spores. En raison de la grande taille de la moisissure, toute la pièce est affectée par les spores, plutôt qu'un cube de 3mx3m comme c'est normal pour une moisissure jaune.

Notez que les attaques sur la moisissure à l'aide du feu (la seule chose à laquelle elle est vulnérable) s'étendra presque certainement à l'étagère de droite et à son contenu aussi.

Les étagères contiennent de nombreux livres anciens et moisis. Ils sont écrits dans de nombreuses langues différentes (aucune en commun). Les livres ne sont pas magiques, mais plutôt des traités écrits sur différents sujets tels que l'astronomie, l'agriculture, l'identification des cristaux, etc. En raison de leur âge extrême et de leur bon état de conservation (sauf éventuellement la moisissure, qui n'a endommagé que les couvertures des livres sur l'étagère de droite), les livres valent au total jusqu'à 50 000 po à un sage ou sorcier. Il est toutefois recommandé que les PJs ne reçoivent pas plus de 5 000 po pour ces contenus, surtout s'ils n'ont aucun moyen d'en connaître la valeur avec certitude.

Si les PJs fouillent la table en dérangeant la moisissure, ils peuvent (en 1d4+1 rounds) découvrir une paire de lunettes fines, de fabrication elfique,

posées sur le dessus de la table. Ces lunettes ont une monture en laiton mince, et les verres semblent être faits d'émeraude très fine. Ce sont des lunettes magiques qui permettent de **lire les langages** (comme le sort) quand on les porte. En les portant pendant plus d'une heure, le porteur développera un mal de tête, ce qui lui donnera un -2 aux attaques et aux jets de sauvegarde jusqu'à 1d4+1 heures après qu'elles aient été retirées.

**1 Moisissure Jaune :** CA aucune, DV 4, #At spores, Dom sauvegarde vs. Effet Mortel ou take 1d8 points de dommage par round pendant 6 rounds, Mv nil, Sv GN, MO n/a, XP 100

PV 28    □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
           □□□□ □□

## Fiche de Joueur : Le Sceau

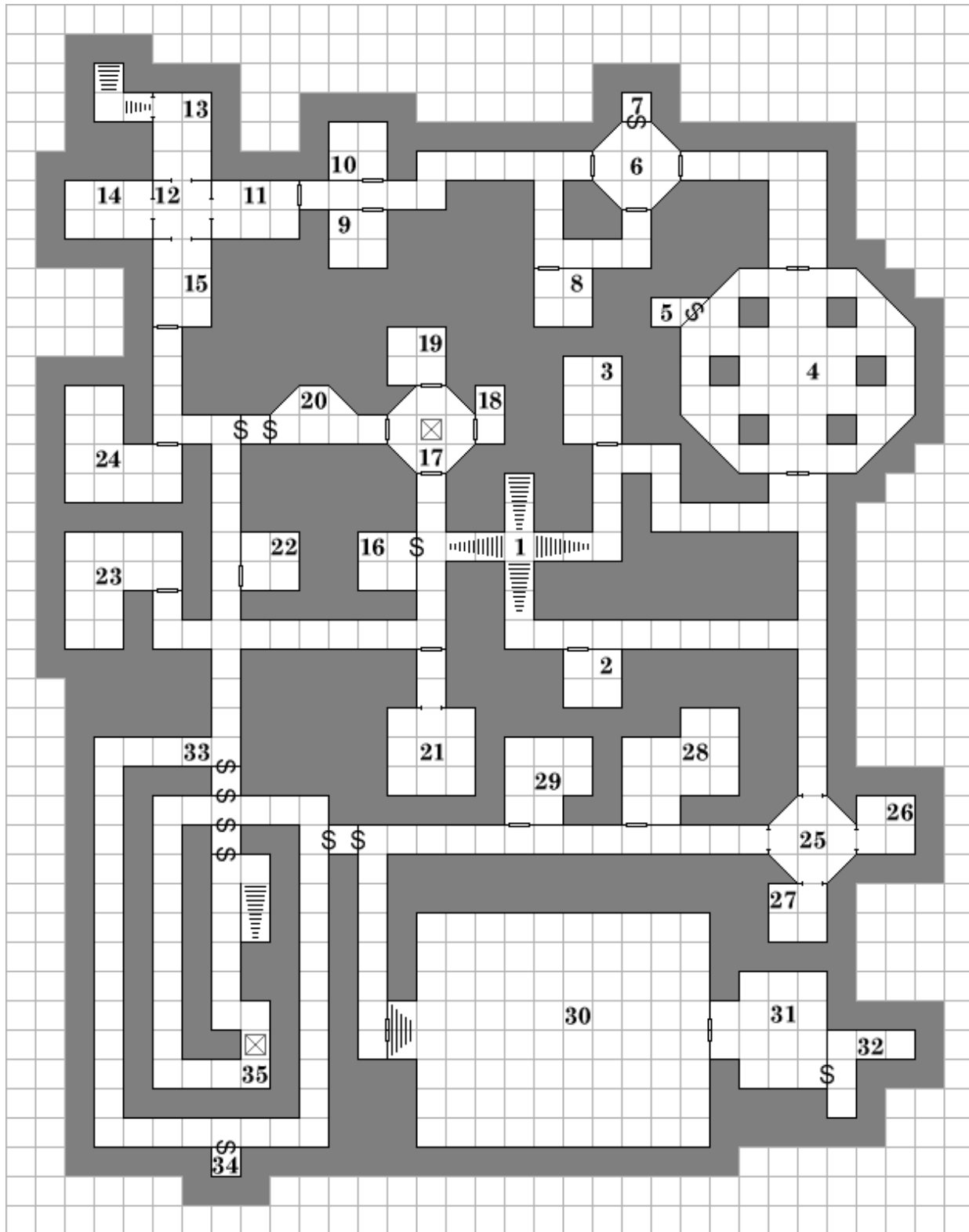


## Fiche de Joueur : Les Symboles Astrologiques

1. Bélier	♈	7. Balance	♎
2. Taureau	♉	8. Scorpion	♏
3. Gémeaux	♊	9. Sagittaire	♐
4. Cancer	♋	10. Capricorne	♑
5. Lion	♌	11. Verseau	♒
6. Vierge	♍	12. Poisson	♓

**Note:** Si obtenez ce module sous la forme d'un livre imprimé, au lieu d'arracher la page ou la photocopier, vous pourriez vouloir visiter le site [www.basicfantasy.org](http://www.basicfantasy.org) et télécharger une copie du module pour en imprimer cette page.

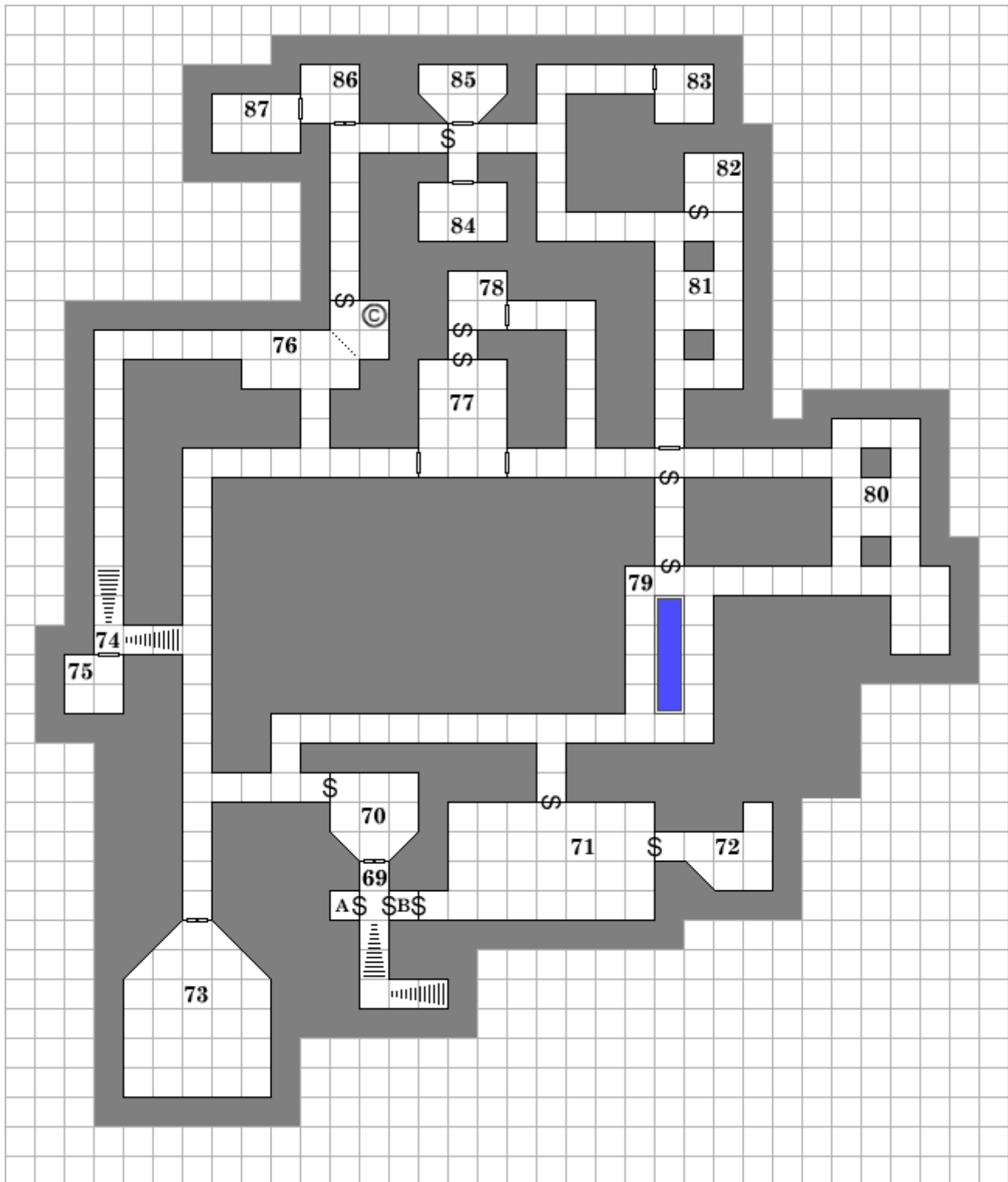
## Carte du Donjon Sans Nom Niveau 1







### Carte du Donjon Sans Nom Niveau 3



## La Grotte de l'Inconnu

### Introduction

*Le texte suivant est fourni pour aider le MJ à démarrer cette aventure ; n'hésitez pas à le modifier si nécessaire.*

Vous vous détendez dans le Dragon sans Dents, profitez de la bière et réglez les autres clients avec l'histoire de vos derniers exploits. Un homme entre, vêtu de vêtements sales et déchirés, avec une expression d'inquiétude sur le visage. Il regarde autour de lui, évidemment encore ébloui par le soleil, mais alors ses yeux tombent sur vous, et il s'approche rapidement.

« Je suis Kardon Karien, un marchand. J'ai entendu dire par les gardiens que vous êtes des personnes compétentes qui pourraient être disponibles à l'embauche... c'est ça ? »

En supposant que les personnages joueurs répondent de façon plus ou moins positive, le commerçant continue :

« Ma caravane a été attaquée au nord d'ici par des orcs... Je suis le seul homme qui a survécu, et seulement parce qu'ils m'ont cru mort après avoir renversé mon chariot. Ma fille Gwelayn et sa servante ont été emmenées par eux dans la forêt. Dès que j'ai repris mes esprits et que je me suis traîné sous le chariot, je suis venu directement chercher de l'aide.

« Traquez-les pour moi, sauvez ma fille, et je vous donnerai 800 pièces d'or, tout ce que j'ai de disponible en ce moment. Voulez-vous m'aider ? »

### Informations pour le MJ

Le repaire des orcs se trouve dans une grotte sous une colline de la forêt à quelques kilomètres au nord de Morgansfort ; il ne sera pas difficile à trouver, car la caravane accidentée est facile à localiser, et les orcs ont stupidement laissé de nombreux indices quant à leur direction de déplacement. Cependant, les orcs n'ont plus les femmes ; derrière les cavernes plus ou moins naturelles du repaire des orcs se trouve un autre complexe de donjon :

Il y a longtemps, un puissant nécromancien a fait construire un complexe souterrain à l'intérieur de la colline. L'entrée principale se fait par les grottes

(l'actuel repaire orc) mais il y a aussi un ancien puits au sommet de la colline qui communique avec la pièce 19, et peut être utilisé comme entrée/sortie. Il est recommandé de ne pas informer les joueurs de cette deuxième entrée, bien qu'ils puissent la découvrir en farfouillant ou par chance.

Le nécromancien qui a vécu et fait des recherches ici est parti il y a longtemps ; c'est au MJ de détailler cette partie, s'il ou elle le souhaite.

Au fond du donjon se trouve l'**Autel des Ténèbres**, un puissant objet magique maléfique. Un nécromancien de bas niveau frustré, **Starisel Zelinth**, a appris l'existence de l'autel et s'est rendu dans les cavernes pour l'obtenir.

L'Autel a le pouvoir d'animer les morts comme des zombies. Malheureusement pour Starisel, l'Autel est trop grand pour le bouger, il a donc dû apprendre ses pouvoirs « sur place ».

Starisel était un individu malade, et rester dans le donjon froid et humide et manipuler les morts a progressivement aggravé son état. Il s'est finalement convaincu que l'Autel pouvait faire de lui une liche (un puissant sorcier immortel) s'il s'empoisonnait en s'y couchant.

Pendant plusieurs jours, il s'est donné de petites doses d'arsenic, jusqu'à ce qu'il se sente très malade. Puis il s'est allongé sur l'autel et a bu une grande dose du même poison mélangé à un narcotique, et bientôt il mourut. L'Autel a fait son travail, l'animant comme un zombie ; mais comme il était aussi la personne qui contrôlait l'Autel, il était animé d'une pensée personnelle. L'arsenic dans son corps l'empêche de pourrir, et il peut encore se préparer et jeter des sorts, et fonctionner surtout comme s'il était encore vivant. Cependant, il y a eu un coût.

Starisel n'a plus de pouls et son corps est froid. Il a également perdu la plupart des sensations dans son corps, de sorte qu'il ne ressent plus de douleur (ou de plaisir). Enfin, il s'est récemment rendu compte qu'il ne peut plus améliorer ses capacités magiques. Il a, en fait, été transformé en un type de monstre connu sous le nom de **Zombraire**. (Plus de détails sur ces monstres peuvent être trouvés dans le **Basic Fantasy Field Guide** ; visitez [www.basicfantasy.org](http://www.basicfantasy.org) pour télécharger le PDF ou acheter une copie imprimée.)

Ces limitations lui ont en grande partie coûté sa santé mentale. Il rôde autour du donjon, cherchant des cadavres qu'il peut animer en les traînant jusqu'à l'Autel.

En supposant que les personnages ne se débarrassent pas des corps des monstres qu'ils tuent, Starisel les ramassera et les animera (jusqu'à six par jour comme indiqué dans la description de l'Autel, ci-dessous). Les PJ's peuvent commencer à reconnaître les zombies qu'ils rencontrent... surtout s'ils laissent un camarade mort derrière eux.

La tribu des orcs vivant ici est inhabituelle. Tout a commencé avec une orc du nom de **Badushna**, qui a été chassée de sa tribu parce qu'elle était « plus belle » (moins répugnante) que l'épouse principale du chef. Elle n'a pas erré longtemps dans la nature sauvage, car elle savait que l'ogre qui vivait à proximité l'accueillerait. Après tout, elle était belle, n'est-ce pas ?

Badushna n'est pas seulement une « jolie gueule », mais elle est aussi intelligente (pour un orc en tout cas) et a conduit l'ogre **Onyg** à de plus grands succès dans le pillage et l'extorsion qu'il n'aurait pu le faire seul. Leurs succès ont conduit d'autres orcs exclus ou « voyous », surtout des mâles, à se joindre à eux, et finalement ils ont eu besoin d'un

foyer plus grand. Leur recherche les a conduits aux grottes situées à l'avant du complexe. Ils commencèrent rapidement des raids réguliers sur les caravanes empruntant la route commerciale voisine, en prenant soin de n'attaquer que les caravanes faiblement défendues, et ils devinrent plus riches que n'importe quel orc ne l'aurait cru possible.

Zelinth apprit rapidement leur arrivée et songea à les détruire, mais à ce moment-là, il avait terminé sa transformation en monstre mort-vivant et était devenu complètement fou. Il a décidé qu'il voulait une femme et qu'il utiliserait les orcs pour en avoir une. Dans la nuit, il entra dans les quartiers d'Onyg et de Badushna, utilisant un sort d'Immobilisation de Monstre (d'un parchemin) pour immobiliser l'ogre endormi. Ses serviteurs zombies ont attrapé Badushna à son réveil et il a rapidement affirmé son pouvoir sur elle au moyen de menaces. Il lui dit alors que les orcs devaient capturer une jeune fille séduisante pour lui, pour être sa femme, et que s'ils faisaient cela, il épargnerait leur vie.

Onyg entendit cet échange mais ne put se déplacer pour attaquer le nécromancien et ses serviteurs. Le temps que le sort se dissipe, Zelinth était parti. Badushna l'a vu partir et connaît la porte secrète, mais elle ne sait rien des pièces au-delà.

Sous les ordres d'Onyg, les orcs cherchaient une jolie jeune fille parmi les caravanes qu'ils avaient volées. Jusque-là, ils avaient évité de prendre des otages, car Badushna savait que la prise d'otages allait certainement mener à des missions de sauvetage. En quelques jours, ils ont réussi à capturer la fille d'un marchand et sa servante. Ils ont ouvert la porte secrète et poussé les deux femmes à l'intérieur.

Zelinth était ravi au-delà de toute raison et a immédiatement emprisonné les deux femmes dans des cellules de la zone 8. Il oublia aussitôt la servante **Saril**, car il ne s'intéresse pas à elle ; il ne se souviendra pas de lui donner de la nourriture ou de l'eau, et il se peut donc qu'elle soit en mauvais état quand on la trouvera.

Il prévoit emmener Gwelayn, la fille du marchand, dans la zone 23 à minuit. Il la placera sur l'autel et lui versera une forte solution d'arsenic dans la gorge. À l'aube, la transformation de sa nouvelle



« femme » sera achevée. Ainsi, si les personnages joueurs ne la trouvent pas avant minuit, elle sera morte ou immortelle.

Le marchand, Kardon Karien, paiera toujours la récompense pour sa fille si son corps lui est rendu. La servante ne l'intéresse pas si Gwelayn est morte, et il la relâchera de son service à ce moment-là.

Le MJ peut souhaiter donner aux joueuses 100 XP pour chaque fille sauvée vivante en bonus. Il est recommandé que le bonus complet soit donné à chaque personnage impliqué, plutôt que divisé.

## Les Monstres

### Les Monstres Errants

Une rencontre doit être lancée à chaque deuxième tour. Lancez 1d6 ; sur un 1, lancez à nouveau pour choisir parmi les monstres ci-dessous, et à nouveau pour le nombre apparaissant. La plupart des monstres ci-dessous sont en nombre limité, comme le montre l'illustration ; lorsque le nombre indiqué a été atteint et vaincu, il n'y en aura plus de ce genre. Bien sûr, ceux qui fuient peuvent revenir si cela est indiqué.

#### 1. 1d8 Squelettes (10 au total)

CA 13, DV 1, #At 1, Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MO 12, XP 25 ch.

PV	4	□□□□	4	□□□□
	6	□□□□□□	3	□□□
	4	□□□□	4	□□□□
	7	□□□□□□	5	□□□□□□
	7	□□□□□□	6	□□□□□□

#### 2. 2d4 Zombies (8 au total\*)

\* **Note** : Ce nombre maximum peut augmenter si Zelinth réussit à créer des zombies supplémentaires pendant l'aventure. Pour plus de commodité, 10 rangées supplémentaires de points de dommage zombies sont données ci-dessous. CA 12 (demi dommages des armes contondantes, 1 point seulement des flèches, carreaux ou pierres de fronde), DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MO 12, XP 75 ch.

PV	14	□□□□□□ □□□□□□ □□□□
	12	□□□□□□ □□□□□□ □□
	8	□□□□□□ □□□
	8	□□□□□□ □□□
	11	□□□□□□ □□□□□□ □
	5	□□□□□□
	10	□□□□□□ □□□□□□
	11	□□□□□□ □□□□□□ □
	9	□□□□□□ □□□□
	7	□□□□□□ □□
	13	□□□□□□ □□□□□□ □□□
	11	□□□□□□ □□□□□□ □
	6	□□□□□□ □
	11	□□□□□□ □□□□□□ □
	8	□□□□□□ □□□
	10	□□□□□□ □□□□□□
	9	□□□□□□ □□□□
	11	□□□□□□ □□□□□□ □

### 3. 1d20 Chauves-souris Normales (79 au total)

CA 14, DV 1pt., #At Confusion, Dom N/A,  
Mv 9m Vol 12m, Sv GN, MO 6, XP 360 ou 3 ch.

**Note:** Comme chaque chauve-souris n'a qu'1 point de vie, chaque case représente une chauve-souris.

PV 79 □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□

#### 4. 2d4 Milles-Pattes Géants (8 au total)

CA 11, DV ½, #At 1, Dom Poison (sauvegarde à +2).

Mv 12m, Sv GN, MO 7, XP 13 ch.

PV	3	□□□	2	□□
	4	□□□□	3	□□□
	2	□□	3	□□□
	2	□□	3	□□□

### 5. 1d8 Scarabées Flamboyants Géants (9 au total)

CA 16, DV 1+2, #At 1, Dom 2d4, Mv 12m, Sv  
G1, MO 7. XP 25 ch.

PV	9	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	9	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	10	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	9	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	6	□ □ □ □ □ □ □
	9	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	9	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	6	□ □ □ □ □ □ □
	7	□ □ □ □ □ □ □ □

### 6. Starisel Zelinth (plus 2d4 zombies)

Les statistiques de Starisel sont données ci-dessous. Il sera accompagné de 2d4 zombies (tirés du point 2 de cette liste ; en outre, 25% du temps, sa « femme » Gwelayn (également décrite ci-dessous) sera avec lui (à moins, bien sûr, que les aventuriers réussissent à la sauver). S'il est sérieusement menacé, Zelinth laissera les zombies restants pour occuper ses adversaires (les aventuriers) pendant qu'il s'échappe ; il cherchera toujours à prendre Gwelayn avec lui si elle est présente.

**Les Orcs (et leurs Chefs)**

**Onyg l'Ogre** : CA 15, DV 4+1, #At 1 arme, Dom 2d6, Mv 9m, Sv G4, MO 10, XP 240

PV 25    □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
           □□□□□

**Badushna la Reine Orc** : CA 11, DV 1, #At 1 weapon, Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MO 8, XP 25

PV 6    □□□□□ □

**5 Femelles Orcs Armées** : CA 11, DV 1, #At 1 arme, Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MO 7, XP 25 ch.

6    □□□□□ □	4    □□□□
3    □□□	3    □□□
5    □□□□□	

**Note:** Les femelles orcs non armées (enceintes) sont non-combattantes ; on présume qu'elles ont 3 points de vie et utilisez les caractéristiques ci-dessus si nécessaire.

**28 Orc Guerriers** : CA 14, DV 1, #At 1 arme, Dom 1d8, Mv 12m, Sv G1, MO 8, XP 25 ch.

PV 6    □□□□□ □	6    □□□□□ □
6    □□□□□ □	5    □□□□□
5    □□□□□	6    □□□□□ □
3    □□□	3    □□□
7    □□□□□ □□	2    □□
4    □□□□	2    □□
3    □□□	6    □□□□□ □
4    □□□□	5    □□□□□
5    □□□□□	5    □□□□□
4    □□□□	4    □□□□
3    □□□	3    □□□
7    □□□□□ □□	4    □□□□
3    □□□	2    □□
6    □□□□□ □	2    □□

**Starisel Zelinth et Gwelayn**

**Starisel Zelinth, Zombraire** : CA 13 (demi dommage des armes contondantes, 1 seul point des flèches, carreaux et pierres de fronde), DV 2\*, #At 1, Dom 1d4+2 ou par sort, Mv 6m, Sv M2, MO 9, XP 100

PV 10    □□□□□ □□□□□

Sorts disponibles : **bouclier**, **sommeil** (x2), **invisibilité**, **toile**, **protection contre les projectiles**, **immobilisation**

Zelinth est immunisé au **sommeil**, **charme**, **immobilisation** et **poison** grâce à son corps de zombie. Il peut être tourné comme un Revenant.

Il a plusieurs objets magiques qu'il aura toujours sur lui ou à sa portée : un **Anneau de Protection +1**, un **Bâton de Frappe** avec 16 charges restantes, une **Dague +2**, et une **Corde d'Escalade** (dont il se servira pour s'échapper via le puits de la pièce 19 s'il est poursuivi).

Comme notifié ci-dessus, Zelinth ne sera quasiment jamais rencontré sans un contingent de 2-8 zombies, et il a 25 % de chance d'être accompagné de sa « femme » zombie Gwelayn.

**Gwelayn, Zombie** : CA 12 (demi dommage des armes contondantes, 1 seul point des flèches ou carreaux), DV 2, #At 2 fists, Dom 1-4/1-4, Mv 20', Sv G1, MO 12, XP 75

PV 9    □□□□□ □□□□

Gwelayn est un zombie normal pour la plupart des détails, mais elle apparaît quasiment vivante à cause de l'effet de préservation de l'arsenic.

## Les Clés du Donjon

### 1. ORC SALLE COMMUNE :

Il y a beaucoup d'orcs dans cette pièce. Quelques-uns sont manifestement des femmes ; lorsqu'elles vous voient entrer, elles s'enfuient par le tunnel à gauche. Les mâles sortent les armes et s'approchent de vous en souriant.

Les orcs sont décrits dans la section **Monstres** ci-dessus ; en général, il y aura 2d6+4 guerriers orcs présents, les autres étant en train de faire des raids. Faites un test de monstres errants (1 sur 1d6) tous les deux tours pendant que les personnages sont dans le repaire ; si une rencontre est indiquée, ce sont les orcs restants qui reviennent.

Les femmes mentionnées partiront au premier round de combat (si possible) ; 1d8 sont présentes à l'entrée de la salle.

Une bataille bruyante attirera l'attention d'Onyg et Badushna (normalement dans la salle 4). Onyg se battra immédiatement contre tout envahisseur, tandis que Badushna tentera de rejoindre les autres femmes.

### 2. LA CASERNE DES GUERRIERS ORCS :

Cette pièce est évidemment une caserne pour les orcs de la base. Il y a beaucoup de tas de litière, ressemblant à des nids, répartis sur le périmètre de la pièce.

Il n'y aura des orcs ici que la nuit ou s'ils fuient la pièce 1, en haut.

### 3. ORCS FEMELLES :

Dans cette pièce, vous voyez beaucoup d'orcs femmes, vêtues de vêtements humains mal ajustés aux couleurs criardes. Plusieurs sont manifestement enceintes. Il y a une série de nids composés de fourrures, de tissus et d'oreillers sales alignés le long des murs. Toutes semblent surprises de vous voir entrer, et tandis que les orcs les plus manifestement enceintes, se déplacent vers l'arrière, les autres sortent des épées courtes de leurs vêtements et se préparent à se défendre.

Les femmes orcs ne se promènent pas armées la plupart du temps, mais Badushna a insisté pour armer les femmes de sa nouvelle tribu afin de leur permettre de mieux protéger leurs petits. Cette tribu est encore nouvelle, il n'y a donc pas encore de descendance à protéger, mais les cinq

femelles qui ne sont pas encore enceintes vont se battre pour protéger les treize femmes enceintes. Les femmes enceintes se rendent et demandent pitié si les femmes qui les protègent sont tuées.

Bien sûr, vous ne pouvez pas faire confiance à un orc même lorsqu'il se rend... si les personnages ne les chassent pas du donjon, ils peuvent choisir d'attaquer les personnages joueur quand ils seront vulnérables (par exemple quand ils reviennent de la tanière de Zelinth). Ils ne le feront que s'ils sont certains de gagner.

### 4. LA PIÈCE DU CHEF ORC :

C'est évidemment la chambre à coucher de l'ogre. Un gros tas de fourrures, de peaux et de divers oreillers sales contre le mur sud constitue son lit. Dans le coin nord-ouest de la pièce se trouve une pile de coffres, des ballots de tissu et des sacs qui semblent remplis de pièces de monnaie.

S'ils ne sont pas rencontrés ailleurs, Onyg et Badushna se trouvent ici.

Le trésor de la tribu est également conservé ici, dans une paire de grands sacs : 2 661 pc, 1 691 po, un morceau de calcédoine (valeur 100 po), et un **Parchemin Maudit**. Les orcs n'ont pas pris la peine d'essayer de lire le parchemin, car aucun d'eux ne sait lire de toute façon.

S'il est déroulé et vu (pas même lu), le parchemin prend feu, brûlant le personnage qui le tient pour 1d8 points de dégâts. Ce personnage doit faire une sauvegarde contre les Sorts ou prendre feu ; le feu brûle un seul round, faisant 1d8 points de dégâts supplémentaires. Cependant, si cela se produit, tout l'équipement porté (vêtement et autres) par le personnage qui pourrait être endommagé par un incendie normal doit faire un jet de sauvegarde contre Effet Mortel (en utilisant la valeur de sauvegarde du personnage) ou être détruit. Lancez séparément pour chacun de ces articles. Il s'agit notamment des objets en papier et en cuir, ainsi que de toute huile transportée (ce qui augmenterait les dommages subis par le personnage) ; il est peu probable que les objets en bois s'enflamment après une brève exposition à ce feu, et les objets métalliques ne sont pas touchés.



## 5. GRANDE SALLE D'ENTRÉE :

Vous entrez dans une grande pièce de 10 mètres de côté, avec un ensemble de portes doubles centrées dans le mur du fond. Les deux portes sont décorées de têtes de taureau, sculptées en bas-relief, avec des poignées en argent ternies en forme de cornes. Il y a deux appliques de torches vides sur chaque mur, chaque paire étant espacée d'environ 3m50.

Les doubles portes sont fausses. Tourner les poignées de porte ouvre la trappe et fait tomber la victime (et toute autre personne sur cette case) dans une fosse de 6 mètres de profondeur, à moins qu'une sauvegarde contre Effet Mortel ne soit réussie (ajustée par la Dextérité).

Chaque porte secrète s'ouvre en tournant l'applique de la torche sur le côté gauche de la porte. La porte secrète gauche ne se ferme pas tout à fait à droite, et toute tentative de recherche de portes secrètes la trouvera tout de suite.

**6. PIÈGE À GAZ TOXIQUE :** Ce couloir se termine par un sale tour. Quand quelqu'un entre dans le dernier carré du couloir, la herse cachée (détectée comme porte secrète si elle est recherchée) tombe et retient les personnes derrière elle. 1d4 rounds plus tard, une odeur amère sera détectée... gaz toxique. Chaque personnage piégé par la herse, ainsi que tout personnage qui se trouve juste à côté (en essayant de l'ouvrir, par exemple) doit faire une sauvegarde contre Poison à chaque round pendant trois rounds. Tous ceux qui échouent tombent dans un sommeil semblable à la mort (susceptible d'être confondu avec la mort si la victime n'est pas examinée de près).

La herse peut être ouverte en insérant une manivelle spéciale dans un trou du mur près de la porte secrète, et en la levant. Zelinth porte la poignée coincée dans sa ceinture lorsqu'il vient ici, tandis que le reste du temps, elle sera dans son coffre dans la salle 21.

Elle peut également être ouverte en la soulevant, si les personnages qui tentent de le faire ont une Force totale de 30 ou plus, c'est-à-dire deux personnages de 15 ou plus, ou un de 18 et un de 12, ou toute autre combinaison équivalente. Pas plus de quatre personnages peuvent essayer à la

fois. Cela devrait en fait être assez facile, s'ils sont plusieurs à essayer ; mais bien sûr, le gaz du sommeil peut rendre cela impossible.

Lorsque le piège est activé, une cloche retentit dans les pièces 20, 21 et 22. Zelinth a 80 % de chances de venir immédiatement, apportant 2d4 zombies avec lui comme gardes, et arrivant dans la salle 5 en six rounds. 20 % du temps, il sera absent des chambres 20-22 et n'entendra pas la cloche.

Si Zelinth apparaît, il ordonnera à ses zombies d'attaquer tous les personnages conscients qui ont échappé au piège, et d'utiliser sa magie pour maîtriser tous les personnages prisonniers qui sont encore conscients. S'il réussit, il ouvrira le piège comme décrit ci-dessus, et ordonnera à ses subordonnés d'amener (porter, traîner, etc.) les victimes soumises dans la cellule sud-ouest (en bas à gauche) de la salle 8 ; il ordonnera qu'au plus cinq victimes soient placées dans cette cellule ; si le nombre de victimes est supérieur, les autres seront placées dans la cellule sud-est. Voir la pièce 8 pour plus de détails. Toutes les victimes décédées seront emmenées directement dans la salle 23 et transformées en nouveaux sous-fifres zombies.

**7. PIÈGE À FOSSE :** La fosse a une profondeur de 9 mètres et sera déclenchée par tout poids de 70 kilos ou plus. Dans les murs s'approchant de la fosse, il est possible d'appuyer sur des « pierres lâches » dans chaque direction pour verrouiller la trappe ; si cela est fait, la trappe restera verrouillée pendant environ un tour. Les pierres lâches peuvent être détectées comme des portes secrètes. Si le piège est déclenché, les portes restent ouvertes pendant un tour, puis se ferment lentement d'elles-mêmes à mesure que le piège se réenclenche.

**8. PRISON : Si les personnages arrivent ici en tant que victimes soumises ou endormies,** ils se réveilleront dans la cellule sud-ouest comme décrit dans la salle 6 ci-dessus. Si tel est le cas, une torche sera allumée, dans l'applique sur le côté ouest des doubles portes. Lisez ce texte dans ce cas :

Vous vous réveillez dans une petite cellule. La seule lumière vient d'une torche à l'extérieur de votre cellule. Vous ne pouvez pas voir tout l'espace à l'extérieur de la cellule, mais vous pouvez voir qu'il y a une autre cellule en face de la vôtre.

Dans ce cas, s'ils commencent à parler entre eux, la servante Saril les appellera (voir ci-dessous). S'ils cherchent des portes secrètes, quelqu'un dans le groupe la trouvera (elle ne se ferme pas tout à fait correctement, un peu comme celle de la salle 5). Elle s'ouvre lorsqu'une pierre détachée est pressée dans le coin supérieur droit. Alternativement, les barres rouillées peuvent être pliées sur un jet de 1 sur 1d12; ajoutez le bonus de Force du personnage à la plage de réussite (ainsi 13 Force serait 1-2 sur 1d12, 16 serait 1-3, et 18 serait 1-4).

Si la pièce 8 est visitée librement, il n'y aura pas de lumière du tout (autre que celle apportée par les personnages du joueur). S'il est avant minuit, Gwelayn sera dans la cellule nord-ouest, et Saril dans la cellule nord-est. S'il est plus de minuit, seul Saril sera présent. L'une ou l'autre femme appellera les personnages dès qu'il sera évident qu'ils ne sont pas des zombies.

Si seulement Saril est présent, elle dira aux personnages que Zelinth avait l'intention de faire de Gwelayn sa femme ; quand il l'a dit à Gwelayn, elle a dit « Jamais ! » Il répondit : « Ne t'inquiète pas, ma chère, tu changeras d'avis quand tu seras revenue de mon autel. »

**Gwelayn** : CA 11, NM, #At 1 poing ou arme, Dom 1d3 ou selon arme, Mv 12m, Sv GN, MO 5

PV 2 □□

**Saril** : CA 11, NM, #At 1 poing ou arme, Dom 1d3 ou selon arme, Mv 12m, Sv NM, MO 5

PV 2 □□

**9. ARÈNE** : Si les personnages s'échappent sans lumière, lisez ce texte :

Le couloir noir s'ouvre sur un espace plus grand, une pièce en quelque sorte. Soudain, il y a de la lumière qui vous aveugle momentanément ; quand vous pouvez voir à nouveau, vous vous rendez compte que vous êtes dans une pièce octogonale. Le sol de la pièce est jonché d'os, et vous voyez quelques armes rouillées.

Vous entendez un crissement derrière vous, et tournez pour voir une herse fermer le couloir.

De l'autre côté de la pièce d'où vous êtes entré se trouve une ouverture barrée, apparemment une herse. À votre droite se trouve une autre de ces ouvertures ; l'espace au-delà est une pièce

carrée de dix pieds carrés, dans laquelle vous pouvez voir un horrible monstre en forme de chat se diriger lentement vers vous...

Dans la petite cellule se trouve un Diffacteur zombie. En raison de son statut de mort-vivant, il n'est pas réellement diffracté, mais d'un autre côté, il a obtenu un dé de vie dans l'échange. Si le levier de la salle 10 est tiré, la porte s'ouvrira et le monstre attaquera n'importe qui dans l'arène. Bien sûr, Zelinth est dans la salle 10 si les joueurs s'échappent des prisons, et il se moquera d'eux avant de tirer le levier.

Les armes sur le sol comprennent une lance, deux épées courtes, une hache de guerre et une masse ; les armes sont rouillées mais utilisables. Si quelqu'un ramasse un gros os pour l'utiliser comme massue, attribuez-lui 1d4 points de dégâts.

Si les personnages ne sont pas prisonniers lorsqu'ils entrent dans l'arène, le MJ devra faire sa propre description basée sur le texte ci-dessus.

**1 Diffacteur Zombie** : CA 12 (demi dommage des armes contondantes, 1 seul point des flèches, carreaux et pierres de fronde), DV 7, #At 2, Dom 2-8/2-8, Mv 20', Sv G6, MO 12, XP 670

PV 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

**10. SALLE DE VISIONNEMENT DE L'ARÈNE** : Cette pièce est utilisée par Zelinth pour contrôler les événements dans la salle 9. 4 leviers sont situés sur la courte section murale à côté des barres. Le premier, s'il est abaissé, expose un poteau de métal avec une **lumière continue** lancée sur lui au milieu du plafond de la pièce 9, ce qui rendra aveugle toute personne qui est entrée dans la pièce dans l'obscurité. Zelinth ne sera pas aveuglé par cet effet, car il ne voit plus comme le font les vivants. Le deuxième levier ferme la herse de la pièce 9, empêchant toute personne se trouvant dans cette pièce de retourner dans la cellule. Le troisième levier ouvre le portail qui ferme la cage des monstres du côté nord de l'arène. La dernière ferme la herse entre 9 et 10 ; elle est abaissée initialement, car la herse est déjà fermée à l'entrée de la pièce 9. Chaque levier a l'effet inverse lorsqu'il est relevé vers le haut (c.-à-d. cacher la lumière, ouvrir la herse appropriée ou fermer la porte respectivement).

**11. SALLE COMMUNE :** Le piège à fosse à l'entrée de cette pièce s'ouvre si un poids de 70 kilos ou plus y est placé. Il ne se réenclenche pas automatiquement, mais doit être fermé en insérant la manivelle dans un trou du mur est de cette pièce et en la remettant en marche. La fosse est profonde de 3m et contient un ver pieuvre.

Après que la fosse a été traitée, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Ce grand espace est une sorte de salle commune, avec des couloirs menant dans toutes les directions. Il y a un tas de bois pourri dans le coin sud-ouest qui était peut-être constitué de deux longues tables et de quelques chaises il y a longtemps. La pièce semble inoccupée.

Faites le double du nombre habituel de test de rencontre tant qu'un personnage se trouve dans cette pièce.



**1 Ver Pieuvre :** CA 13, DV 3+1\*, #AT 6, Dom Paralysie (sauvegarde pour résister), Mv 12m, Sv G2, MO 9, XP 175

PV 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□

## 12. LABORATOIRE :

Cette pièce semble être un laboratoire. Une variété d'objets en verre, certains remplis de liquides de différentes couleurs malsaines, est répartie sur deux tables de travail, l'une le long du mur de gauche et l'autre contre le mur du fond. Une plus petite table, plus comme un bureau, est placée près du mur de droite ; elle porte un grand livre et une bouteille d'encre avec une plume d'oie qui y dépasse. Une chaise se tient à proximité, repoussée contre le mur.

Au milieu de la pièce se trouve un grand chaudron, qui semble être rempli de goudron.

Le « goudron » est en fait un petit pudding sombre en sommeil. Si le chaudron est perturbé, le « goudron » touché ou sondé, ou si un être vivant se trouve à moins de 1m50 pendant plus de 3 rounds, le monstre se réveille et se relève du chaudron, attaquant le personnage le plus proche.

**1 Pudding Sombre :** CA 14, DV 2\*, #At 1, Dom 2d8, Mv 18m (6m), Sv G2, MO 12, XP 100

PV 11 □□□□□ □□□□□ □

## 13. LABORATOIRE :

Les tables longent les murs, à gauche, à droite et à l'opposé. Au milieu de la pièce se trouve une statue, apparemment un sanglier sauvage. Une variété d'outils de taille de pierre ainsi que des morceaux de pierre jonchent les tables. Tout dans la pièce est très poussiéreux.

La statue est en fait une statue vivante en cristal qui attaquera quiconque la touche, ou qui dérange l'un des outils.

Certains des outils dans la salle peuvent être utilisés comme armes, faisant 1d4 (pour les petits outils) ou 1d6 (pour les outils plus gros) de dégâts. Comme ce ne sont pas des armes, appliquez une pénalité de -2 sur le jet d'attaque à quiconque utilise un outil de cette façon. De plus, toute personne cherchant de petites pierres à utiliser avec une

fronde trouvera 2d6 de ces pierres au premier tour passé à chercher, 1d6 au second ; on n'en trouvera plus après cela.

**1 Statue de Cristal Vivant :** CA 16, DV 3, #At 1, Dom 2d6, Mv 9m, Sv G3, MO 12, XP 145

PV 17 □□□□ □□□□ □□□□ □□

#### 14. LABORATOIRE :

Cette pièce semble être un laboratoire. Un certain nombre d'outils métalliques poussiéreux et de récipients en verre sont répartis sur deux tables de travail, l'une le long du mur gauche et l'autre contre le mur droit. La table le long du mur de droite a trois bocal en verre avec couvercles métalliques. L'un contient un liquide rouge visqueux, un autre contient un liquide brun clair et le dernier contient un liquide vert.

Le liquide rouge est de la peinture. Le liquide brun clair est du miel. Le fluide vert est une boue verte.

Ni l'un ni l'autre des deux premiers ne sont en aucune façon dangereux, et le miel aura, en fait, bon goût si quelqu'un l'essaie. Le fait de mettre un doigt dans la bave verte l'attaquera, tout comme le fait d'essayer de boire la bave verte (et il n'y a aucun moyen de la brûler dans ce cas).

**1 Mucus Vert :** CA touché automatiquement, DV 2, #At 1, Dom special, Mv 30 cm, Sv G2, MO 12, XP 125

PV 9 □□□□ □□□□

#### 15. LABORATOIRE :

La première chose que vous remarquez en ouvrant la porte de cette pièce, c'est le monstre dégoûtant qui ressemble à un homme qui hurle, enchaîné au mur du fond. Après avoir pris quelques instants pour vous ressaisir, vous constatez une longue table de travail contre le mur de droite, chargée du genre d'outils utilisés par les croque-morts. Une chaise en bois se tient à côté de la table. Plus intéressant peut-être est le coffre juste à gauche de l'horreur hurlante.

Le monstre est un Revenant.

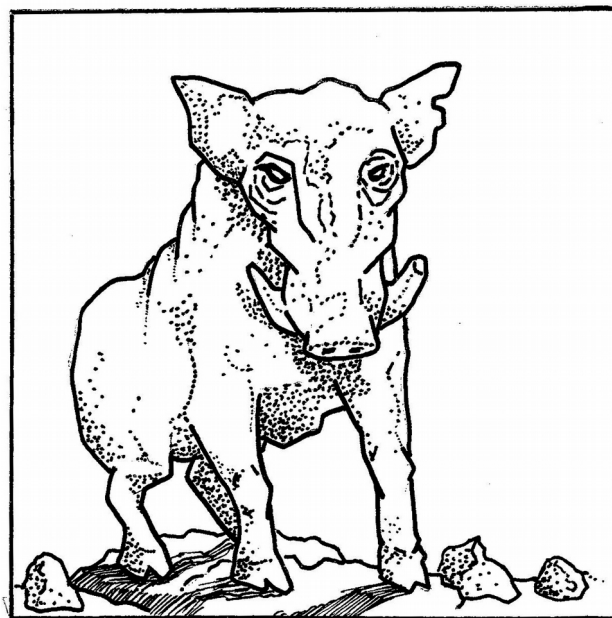
**1 Revenant :** CA 15, DV 3\*, #At 1 toucher, Dom drain 1 niveau, Mv 9m, Sv G3, MO 12, XP 175

PV 14 □□□□ □□□□ □□□□

Les chaînes qui le tiennent se briseront en 3d10 rounds après l'entrée du groupe dans la salle. Le coffre est assez proche du monstre pour qu'il puisse atteindre n'importe qui s'en approchant, et donc attaquer normalement. Le coffre est fermé, mais non verrouillé, et contient deux **potions de Soin** enveloppées dans du tissu.

#### 16. LABORATOIRE :

Cette pièce est évidemment un autre laboratoire, mais elle est en mauvais état. Plusieurs tables de travail sont éparpillées dans la pièce, l'une d'elles n'a pas les pieds à l'une de ses extrémités et est posée en pente. Dans le coin extrême gauche de la pièce, plusieurs gros champignons sont visibles.



Les gros champignons sont, en fait, des Mousserons Hurlers. Pour fouiller la pièce (si une recherche est entreprise), il faudra au moins trois tours, et rien d'utile ne sera trouvé. Notez que les Mousserons Hurlers commenceront à hurler un round après l'ouverture de la porte.

**3 Mousserons Hurleurs** : CA 13, DV 3, #At  
hurlement, Dom aucun, Mv 3m (90cm), Sv G1, MO  
12, XP 145 ch.

PV 13 □□□□ □□□□ □□

12 □□□□ □□□□ □□

18 □□□□ □□□□ □□□□ □□

### 17. SALLE À MANGER :

Quand vous ouvrez la porte, une puissante odeur de chair pourrie remplit l'air.

À ce stade, tous les personnages doivent faire des jets de sauvegarde contre le Poison ou vomir pendant 1 round ; ceux qui échouent subissent un -2 sur tous les jets d'attaque pendant toute la durée de leur séjour dans cette pièce.

À l'intérieur de la pièce, vous voyez un spectacle effrayant : six personnes assises à une table, les ustensiles à la main, sur le point de se régaler de monticules de chair pourrie fumante. Ils se tournent lentement vers vous, et vous réalisez que les clients ne sont pas des êtres vivants... ce sont des zombies. Ils se lèvent de leurs sièges, gémissent, et commencent à vous menacer...

**6 Dineurs Zombies** : CA 12, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MO 12, XP 75 ch.

PV 13 □□□□ □□□□ □□

12 □□□□ □□□□ □□

9 □□□□ □□□□

8 □□□□ □□□□

11 □□□□ □□□□ □

7 □□□□ □□

### 18. CUISINE :

Cette pièce est évidemment une cuisine. La pièce est dominée par une lourde table de travail au milieu. Des armoires bordent le mur du fond, et un foyer est au centre du mur de droite.

En regardant autour de vous, vous entendez un bruit de cliquetis à votre droite. C'est un squelette animé portant un hachoir à viande !

Le squelette provient d'un gorille carnivore, ce qui le rend plus résistant que le squelette moyen.

**1 Squelette de Gorille Carnivore** : CA 13 (demi dommage des armes contondantes, 1 seul point des flèches, carreaux et pierres de fronde), DV 4, #At 2 griffes, Dom 1d4/1d4, Mv 12m, Sv G4, MO 12, XP 240

PV 19 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

**19. PUIT** : Si vous entrez dans cette pièce pendant la journée, lisez ce qui suit :

Cette pièce est éclairée de façon inégale par ce qui semble être la lumière du soleil, qui afflue d'un trou circulaire au centre du plafond. Au centre sous le trou du plafond se trouve un trou identique dans le plancher ; le reste du plancher est recouvert d'excréments d'animaux.

Le plafond de la pièce est dans l'ombre, mais vous pensez y voir du mouvement...

Si le groupe entre après la tombée de la nuit, lisez ceci :

Le sol de cette pièce est couvert d'excréments d'animaux, à l'exception d'un trou circulaire au milieu du sol.

Le jour, la pièce est remplie de chauves-souris endormies ; après la tombée de la nuit, la pièce se vide lorsque les chauves-souris partent à la chasse pour se nourrir. Bien sûr, si le groupe revient et entre dans la pièce pendant la journée, les chauves-souris seront probablement dérangées et « attaquées ». Si cela se produit, rappelez-vous que n'importe qui dans la pièce essayant de repousser les chauves-souris pourrait tomber dans le trou dans le sol... si les joueurs ne déclarent pas qu'ils restent à l'écart du trou, demandez à chacun de faire un jet de sauvegarde contre Effet Mortel avec Sagesse comme bonus, et ceux qui échouent tombent.

Le trou est rempli d'eau froide, qui n'est pas exactement propre mais dans laquelle il n'est pas dangereux de nager. Ceux qui tombent à l'eau chutent de 3 m avant de toucher la surface de l'eau, et seront indemnes... à moins qu'ils ne portent une armure métallique ou qu'ils ne transportent de l'équipement lourd qui les entraînera vers le bas. C'est en quelque sorte un test d'intelligence pour les joueurs (plutôt que seulement pour les personnages) et le MJ devrait encourager la créativité dans la résolution de la situation.

**82 Chauves-souris Normales** : CA 14, DV 1pt., #At Confusion, Dom N/A, Mv 9m Vol 12m, Sv GN, MO 6, XP 10 ch.

**Note:** Comme chaque chauve-souris n'a qu'1 point de vie, chaque case représente une chauve-souris.

PV 82    □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
          □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
          □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
          □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
          □□

## 20. ÉTUDE :

Au milieu de cette grande pièce se trouve une table à laquelle quatre hommes sont assis. Ils tiennent des cartes à jouer et semblent s'adonner à une sorte de jeu ; une petite pile de pièces de monnaie se trouve au milieu de la table. Lentement, ils se tournent vers vous, et avec un gémissement, ils déposent leurs cartes et se lèvent. Leurs expressions vides et l'odeur de pourriture les révèlent comme des morts-vivants.

Outre la table et les chaises, la salle est meublée de nombreuses étagères contenant relativement peu de livres. Les livres sont très abîmés ou pourris et contiennent un échantillon aléatoire de poésie et de prose ; on n'y trouve rien d'utile. Il y a 18 pc, 11 pa et 3 po sur la table.

**4 Zombies** : CA 12, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MO 12, XP 75 ch.

PV 12    □□□□ □□□□ □□  
          11    □□□□ □□□□ □  
          9    □□□□ □□□□  
          8    □□□□ □□□□



**21. CHAMBRE DU MAÎTRE :** Si Zelinth a terminé la transformation de Gwelayn en zombie, ils seront tous les deux ici :

Il s'agit d'une chambre à coucher, avec un lit contre le mur de droite, un coffre au pied, et une grande armoire contre le mur de gauche. Allongé sur le lit, vous voyez un homme et une femme, couverts seulement d'un mince drap malgré l'air froid du donjon. L'homme s'assoit soudainement. « Qu'est-ce que ça veut dire, interrompre mon sommeil ? Tu ne sais pas que je suis le maître de ce château ? » Se tournant vers la femme, il dit : « Lève-toi, mon amour, nous devons nous occuper de ces visiteurs indésirables. » La femme s'assoit lentement, les yeux froids et vacants tournés vers vous...

Gwelayn ne portera qu'une chemise de nuit, et d'un seul coup d'œil, elle semble vivante (car elle est à la fois récemment morte et préservée par l'arsenic). Son expression vide et son comportement de zombie vont sûrement la trahir... on conseille au MJ de jouer cela aussi horriblement que possible.

Dès que Zelinth verra le groupe entrer, il convoquera tous les zombies et squelettes restants dans le donjon pour lui venir en aide, ce qui pourrait mener à une véritable bataille épique.

**Si Zelinth n'a pas encore transformé Gwelayn,** cette pièce sera vide :

Il s'agit d'une chambre à coucher, avec un lit contre le mur de droite, un coffre au pied, et une grande armoire contre le mur de gauche.

Il n'y a rien d'intéressant ici.

## 22. LA CHAMBRE DU GARDE DU CORPS :

Cette pièce est évidemment une chambre à coucher. Elle contient un lit, un coffre, un bureau, une chaise et une armoire. Allongé sur le lit se trouve le squelette d'un homme, ou peut-être une sorte d'humanoïde ; le crâne présente des canines proéminentes. Soudain, le squelette se lève du lit, soulève une longue épée rouillée et s'approche de vous de façon menaçante.

C'est le squelette d'un hobgoblin. La salle ne contient aucun trésor ni rien d'intéressant.

**1 Hobgoblin Squelette :** CA 13, DV 1, #At 1, Dom 1d8, Mv 12m, Sv G1, MO 12, XP 25

PV 6 □□□□□□

## 23. SALLE AUTEL :

Dans cette salle, vous voyez un grand autel, sculpté dans un bloc massif de marbre noir. Des runes dorées sont incrustées dans le bord du sommet, des marques obscures d'une sorte ou d'une autre. Sur le dessus de l'autel, il y a des manilles, une à chaque coin.



**S'il est avant minuit**, cette pièce sera vide, sauf pour les zombies mentionnés ci-dessous.

**S'il est minuit ou peu après**, Zelinth se trouve ici avec Gwelayn :

Une femme est enchaînée à l'autel, et un homme se tient derrière lui. Il tient une coupe dans une main et essaie de forcer la femme à boire son contenu.

Voir ci-dessous la réponse de Zelinth à cette interruption.

S'il est entre minuit et l'aube :

Une femme est menottée à l'autel ; ses yeux sont fermés et elle ne bouge pas. Un homme se tient derrière l'autel, poignard dessiné, vous regardant avec surprise et colère. Dans un coin, à côté de la main gauche de la femme, se trouve une coupe d'or.

Voir ci-dessous la réponse de Zelinth à cette interruption.

**Si l'aube est passée :**

Il y a une flaque humide de ce qui semble être du sang à moitié séché au milieu de l'autel, et une coupe d'or se trouve à un coin, près d'une des menottes.

La flaque d'eau est en fait du sang. La coupe contient un peu de vin rouge mélangé à de l'arsenic ; si consommé, le personnage qui le boit doit sauvegarder contre le Poison ou subir 1d4 points de dégâts.

Dans tous les cas, deux zombies se tiennent sur les côtés de la porte d'entrée de la pièce, restant hors de vue jusqu'à ce que l'on entre dans la pièce (à ce moment-là les deux attaqueront). Si les squelettes de la salle 24, ci-dessous, n'ont pas encore été vaincus, et qu'un combat éclate ici, ils arriveront au troisième round de combat.

**Si Zelinth est présent**, n'oubliez pas de vérifier les surprises normalement. Dès qu'il pourra agir, il convoquera tous les zombies et squelettes restants dans le donjon pour venir se battre ; en raison des distances, il lui faudra peut-être plusieurs rounds avant d'avoir des renforts (autres que les deux zombies actuellement présents). Dans le même round qu'il les convoque, il peut aussi lancer un sort ou attaquer.

L'autel est, bien sûr, l'Autel des Ténèbres susmentionné. Tout cadavre déposé sur l'autel se relèvera comme un zombie en un tour, sous le contrôle de celui qui a maîtrisé l'autel ; la maîtrise est accordée en traduisant l'inscription incrustée et en la lisant à haute voix. Actuellement, Zelinth est le maître de l'autel.

**2 Zombies :** CA 12, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MO 12, XP 75 ch.

PV 10 □□□□ □□□□

9 □□□□ □□□□

## 24. ARRIÈRE SALLE:

Cette pièce est pleine de squelette en armes qui avancent sur vous dès que vous entrez.

**10 Squelettes :** CA 13, DV 1, #At 1, Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MO 12, XP 25 ch.

PV 4 □□□□ 7 □□□□ □□

7 □□□□ □□ 5 □□□□

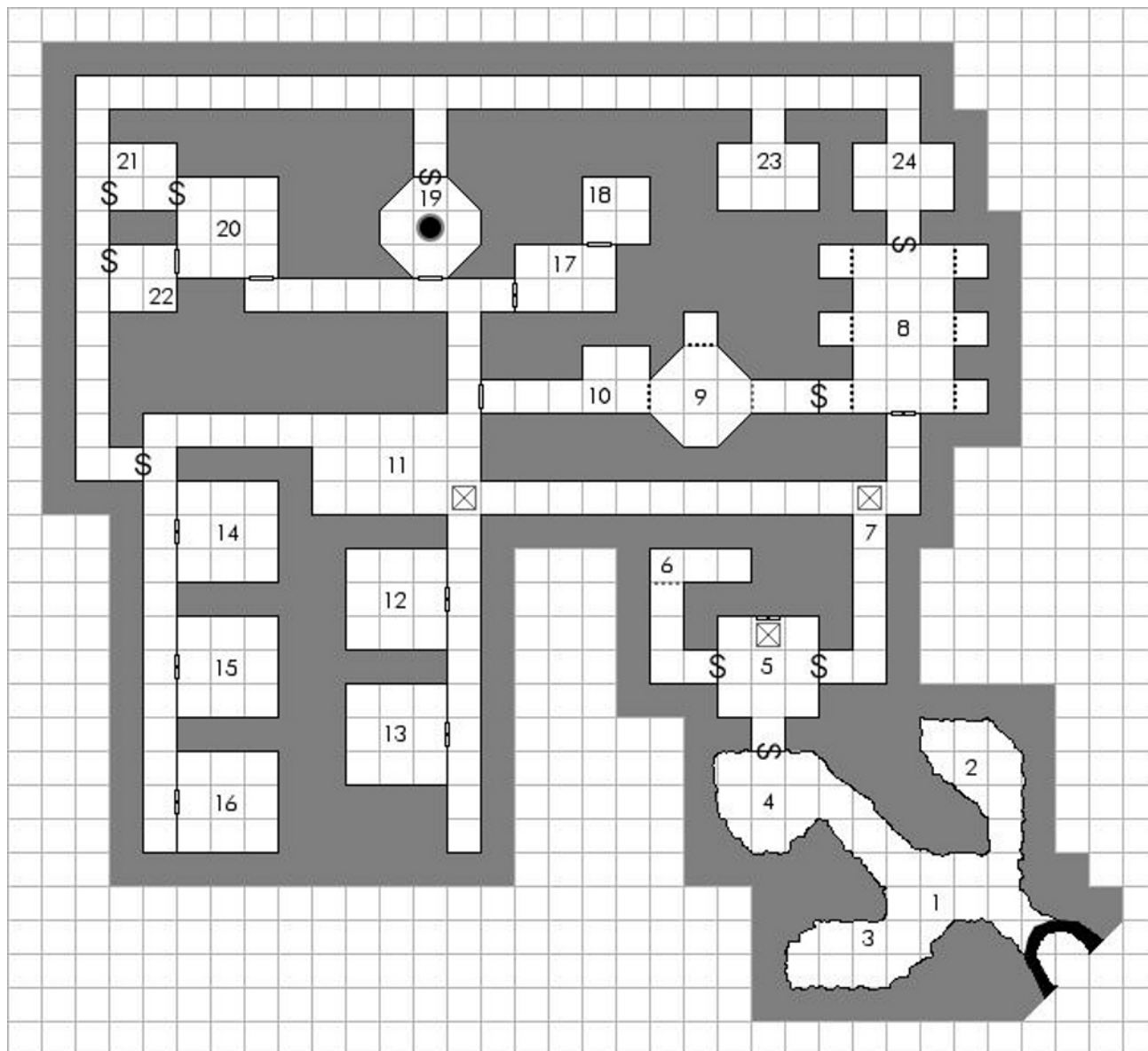
2 □□ 4 □□□□

2 □□ 4 □□□□

7 □□□□ □□ 7 □□□□ □□



## Carte de la Grotte de l'Inconnu



## Personnages prêtirés

Il est généralement plus amusant de jouer au jeu de RPG Basic Fantasy avec des personnages créés par les joueurs eux-mêmes ; cependant, le maître de jeu peut parfois souhaiter commencer à jouer rapidement avec un nouveau groupe, et les personnages prêtirés ci-dessous peuvent être utilisés à cette fin. Tous commencent comme des personnages de premier niveau sans Points d'Expérience et avec un Bonus d'Attaque de +1.

Deux personnages Magicien sont listés ; le maître de jeu peut permettre au joueur de choisir le(s) sort(s) initial(aux) du personnage, ou peut simplement assigner le(s) sort(s) qu'il ou elle juge convenable

Nom	Darion	Morningstar	Apoqulis	Barthal	Lucas	Bork	Thorus	Aura
<b>Race</b>	Humain	Elfe	Humain	Halfelin	Humain	Humain	Nain	Humain
<b>Sexe</b>	Homme	Femme	Homme	Homme	Homme	Homme	Homme	Femme
<b>Classe</b>	G	G/M	C	V	M	G	G	C
<b>FOR</b>	16 (+2)	15 (+1)	13 (+1)	14 (+1)	8 (-1)	17 (+2)	16 (+2)	10
<b>INT</b>	9	14 (+1)	11	10	16 (+2)	5 (-2)	9	9
<b>SAG</b>	8 (-1)	12	13 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	6 (-1)	9	13 (+1)
<b>DEX</b>	13 (+1)	7 (-1)	9	14 (+1)	10	11	13 (+1)	11
<b>CON</b>	13 (+1)	11	16 (+2)	9	9 (+0)	15 (+1)	16 (+2)	17 (+2)
<b>CHA</b>	11	15 (+1)	9	12	15 (+1)	9	11	9
<b>CA</b>	16	15	15	14	11	13	17	14
<b>PV</b>	6	5	6	4	4	6	7	6
<b>Arme</b>	Épée Longue	Épée Longue	Masse	Épée Courte	2 Dagues	Hache Bataille	Marteau de Guerre	Masse
<b>Arme</b>	3 Dagues	Arc Court	Fronde	Dague d'argent	Dague d'argent	lance	2 Dagues	Fronde
<b>Arme</b>		20 Flèches	40 Billes	2 Dague				40 Billes
<b>Armure</b>	Maille	Maille	Maille	Cuir	Rien	Cuir	Maille	Cuir
<b>Bouclier</b>	Non	Oui	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui
<b>Argent</b>	7 po	3 po	8 po	2 po	23 po	14 po	7 po	9 po

### Équipement Standard

chaque personne ci-dessus est déjà équipée avec son arme préférée ou son arme et armure, tel que dans le tableau, mais aussi d'un équipement standard :

Sac à Dos  
Allume-Feu  
Outre  
7 Jours de Ration

L'argent listé est ce qu'il reste après l'achat de ce matériel.

### Objets en Plus

- Apoqulis et Aura ont leur symbole sacré, et ont une pochette pour contenir leurs munitions.
- Morningstar a un carquois pour ses flèches.
- Barthal a ses outils de voleur.

## Open Game License

**Designation of Open Game Content:** The entire text of Morgansfort (except the Open Game License, as explained below) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

**Designation of Product Identity:** Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal trademark of Chris Gonneman for his various products; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

The terms of the Open Game License Version 1.0a are as follows:

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, Copyright 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonneman.

Morgansfort Copyright © 2006-2014, 2017, 2018 Chris Gonneman.

END OF LICENSE