

FORTERESSE, Tombe, et TOUR

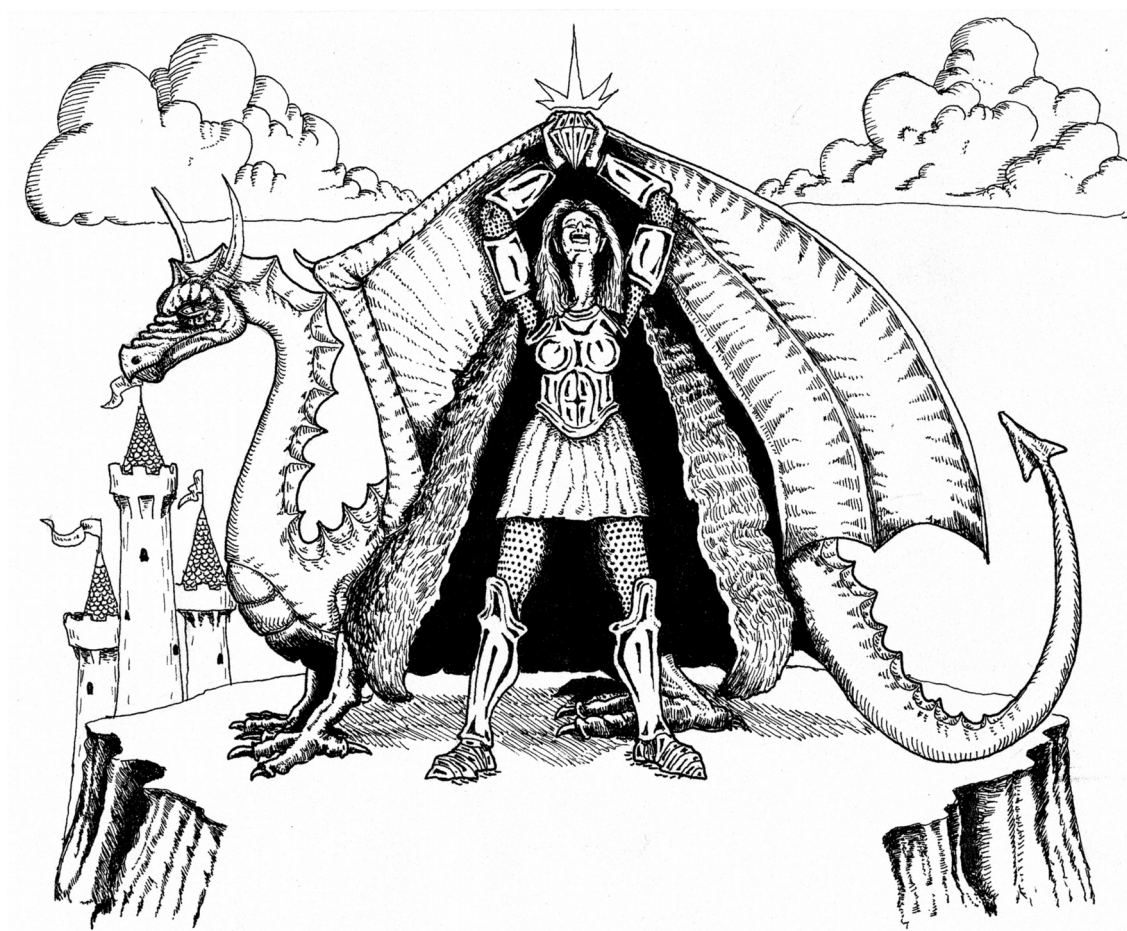
La Campagne de Glain

Une Série d'Aventures pour le jeu Basic Fantasy Role-Playing Game
Pour 4 à 8 Personnages Joueurs, Niveaux de 2 à 8

Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman et Contributeurs
Tous Droits Réservés

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

2nd Édition (Version 21)



www.basicfantasy.org

Crédits

Contributeurs: Tracy Gonnerman, Gavin Pinchback, J.D. Neal, Sidney Parham, Maliki, et
Stuart Marshall

Relecteurs : Brandon Baker, Nick Bogan, et James Lemon

Testeur : Alan Jett and Mike Brantner

Couverture : Alexander Cook

Illustrations : Steve Zieser, Cory "Shonuff" Gelnett, John Fredericks, Brian DeClerq, Sean Stone, et
Tomas Arfert

Introduction

Forteresse, Tombe, et Tour : La Campagne de Glain est une série d'aventures pour le jeu de rôle **Basic Fantasy Role Playing Game**. Les aventures proposées ici sont prévues pour 4 à 8 personnages joueurs. Les niveaux requis varient et sont indiqués ci-dessous.

Ces aventures ont toutes été créées pour être utilisées dans mon monde de campagne, Glain, et en particulier dans la nation d'Enterone. Bien sûr, vous voudrez peut-être utiliser les aventures décrites ici avec un monde de campagne différent ; il n'y a aucune raison pour qu'elles ne s'intègrent pas bien dans une campagne de RPG Basic Fantasy.

La Forteresse du Duc de Fer : La vallée de Freestead était autrefois verte et agréable, et les humains et les nains qui y vivaient vénéraient leur chef, le duc Vadarin. Il fut fiancé à la belle Dame Kylene la Courageuse, qui arriva à Freestead sur le dos d'un dragon blanc. La veille de leur mariage, une explosion engloutit le palais et presque du jour au lendemain, la vallée s'est effondrée. Une aventure pour des personnages de niveau 2-4.

La Forteresse du Duc de Fer commence Page 2

Le Tombeau de Karsma Megalos : Le fier peuple Serenhai a été gouverné il y a longtemps par un héros apparemment immortel, Karsma Megalos. Il a disparu dans le Cataclysme, et peu de temps après que son peuple ait été vaincu par les armées du nord. Personne ne savait où le héros était enterré... jusqu'à maintenant. Une aventure pour des personnages de niveau 5-8.

Le Tombeau de Karsma Megalos commence Page 26

La Tour de la Pierre Tordue : Les locaux disent tous que la vieille tour est hantée. Autrefois, c'était la maison du génie énigmatique qu'ils appelaient le Sorcier des Horloges, mais plus tard, c'est devenu la maison d'un cruel sorcier

nommé Walgren. Les rumeurs parlent aussi d'un grand trésor sous la tour de la pierre tordue... Une aventure pour des personnages de niveau 3-6.

La Tour de la Pierre Tordue commence Page 36

À propos de Glain

C'était en 1981 ; j'étais lycéen. J'avais vu une publicité dans un magazine de science-fiction pour un jeu qui semblait intéressant, alors je l'ai demandé pour Noël. Maman n'en savait pas plus que moi, mais elle me l'a acheté quand même.

J'ai passé les jours suivants à étudier le livre rouge et le module aventure qui l'accompagnait. Il m'a fallu un certain temps pour comprendre ce qui était censé se passer, mais quand je l'ai eu, j'ai tout de suite aimé. Ce n'est qu'à la première ou à la deuxième semaine de 1982 que j'ai pu jouer pour la première fois.

C'était nul... mais vous devriez déjà vous en douter. J'étais Maître de Jeu sans jamais avoir joué le jeu, et avec seulement les conseils des auteurs pour continuer. Il s'avère que c'étaient de bons conseils, bien qu'il m'ait fallu des années pour vraiment les comprendre.

Cette première aventure s'est déroulée dans une certaine forteresse, dans une région sauvage décrite sommairement, à la frontière entre le bon pays au sud et la mauvaise terre au nord. Ils n'ont pas été nommés, alors bien sûr je les ai nommés... et puis un monde a commencé à se développer autour de ces pays, au fur et à mesure que mes joueurs ont commencé à explorer.

Me voici, trente ans plus tard, et je suis de nouveau en train d'écrire et de diriger des jeux dans ce premier monde. Certes, beaucoup d'autres jeux de rôles dans beaucoup d'autres mondes ont été essayés entre-temps, mais après tout ce temps, j'ai trouvé que les anciennes méthodes semblent être les meilleures.

Vous trouverez plus d'informations sur Glain ici :

<http://tower.gonnerman.org/glain/>

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

La Forteresse du Duc de Fer

Background Destiné aux Joueurs

Le MJ devrait lire ou paraphraser le texte encadré ci-dessous aux joueurs pour commencer l'aventure. Le récit est raconté par un réfugié de la vallée.

Tout le monde connaît l'histoire de Freestead... comment la petite baronnie de montagne a failli être envahie par les humanoïdes lors d'une incursion il y a douze ans, lorsque le baron Vadarin le Puissant s'est rapidement déplacé, forgeant une alliance avec les nains des montagnes voisines et formant une force combinée de nains et d'hommes pour éliminer la menace humanoïde dans la vallée. Vadarin fut ainsi nommé par le Conseil de Régence pour remplacer l'inefficace duc Margrave qui, par négligence, avait laissé les défenses du duché s'affaiblir.

Avec l'avènement de la paix et de la sécurité, de nouveaux colons commencèrent à arriver, et bientôt tout le duché fut à nouveau prospère. Le peuple du duché appela son chef le Duc de Fer, et il les gouverna d'une main ferme mais juste.

Il y a un peu plus d'un mois, les mineurs nains ont découvert une émeraude géante, de la taille d'un poing d'homme et sans défaut (ce qui n'est même pas connu des nains). L'appelant « La Gloire de Freestead », ils l'ont présenté au Duc. Il était si heureux de ce cadeau qu'il a décrété qu'une célébration spéciale aurait lieu à la fin du mois.

Alors que les préparatifs se préparaient pour la célébration, une belle aventurière arriva dans le royaume, chevauchant un dragon blanc. Elle s'appelait Dame Kylene la Courageuse, un chevalier du lointain royaume d'Alambar. Dès que le duc Vadarin entendit parler d'elle, il l'invita dans sa forteresse, et peu de temps après il annonça qu'il l'épouserait pendant le festival.

La veille du mariage, on a entendu une explosion venant de la forteresse, et on a vu de la fumée s'élever. Au moment où l'une des milices locales atteignit la forteresse, elle était entourée d'un champ vert lumineux qui brûlait ceux qui la touchaient.

Avant la tombée de la nuit, les monstres ont commencé à se déplacer dans la vallée. La milice et quelques renforts du duc qui se trouvaient à l'extérieur de la forteresse tentèrent de les retenir, mais elles étaient trop peu nombreuses et furent vaincues.

Information Pour le MJ

Cette aventure se déroule dans la région nord-est d'Enterone, dans mon monde de campagne de Glain. Vous êtes, bien sûr, libre de l'installer où vous le souhaitez. Le Background des joueurs devra être modifiée en conséquence.

Dame Kylene la Courageuse n'est pas un chevalier, et son « coursier » dragon est en fait son maître. Le dragon s'appelle Gravarthan, il parle et jette des sorts. Lorsqu'il a appris l'existence de la grande émeraude « La Gloire de Freestead », il a voulu rapidement la voler.

Kylene est la dernière survivante d'un groupe d'aventuriers envoyés pour tuer Gravarthan. Il l'a **charmé** et l'a gardée comme son animal de compagnie depuis. L'armure blanche et l'épée d'argent viennent du trésor de Gravarthan.

Kylene a échappé au charme il y a quelque temps, mais elle l'a caché à son maître. Elle sait qu'il est dangereux d'être l'« animal de compagnie » d'un dragon, mais jusqu'à présent, il a été bon avec elle.

Bien sûr, Kylene veut aussi voler le trésor de Gravarthan.

Le duc Vadarin a tout de suite craqué pour Kylene, car elle est charismatique et belle et sait exactement quoi dire à un homme. Il n'a vu ses vraies intentions que lorsqu'il l'a surprise en train de voler l'émeraude.

Surprise, elle l'a fait tomber et elle s'est fissurée (mais ne s'est pas brisée). À l'insu de quiconque jusqu'alors, le grand bijou était en fait une prison pour un monstre démoniaque appelé Khaadk (allongez le double A lorsque vous prononcez). Khaadk est un serviteur de Syn-Cheron, dieu de la haine ; lorsque Khaadk fut emprisonné par des mages mortels, son maître fut mécontent et décida que quelques millénaires

d'emprisonnement étaient une bonne punition pour son échec.

La fissure permettait au monstre d'étendre ses pouvoirs mentaux dans le plan matériel. La flambée de son pouvoir dans le monde a transformé de nombreux habitants de la forteresse en pierre (y compris le duc et Kylene, les gelant au moment de leur confrontation). Des monstres, y compris des clercs maléfiques et des humanoïdes, furent alors attirés par la forteresse ; quand ils commencèrent à arriver, Khaadk modifia la lueur verte pour permettre l'entrée mais pas la sortie, bien qu'aucun des hommes de Vadarin qui restaient ne l'ait découvert.

Khaadk veut avoir pleinement accès au plan matériel, mais il ne sait pas par quoi il est emprisonné ni où il se trouve. Les clercs maléfiques fouillent la forteresse, essayant d'identifier la prison, mais malheureusement pour Khaadk, sa rage provoque parfois des combats

entre ses sous-fifres (ralentissant ainsi la recherche).

Si l'émeraude est complètement cassée, Khaadk obtient ce qu'il veut : sa liberté. Un tel résultat serait une catastrophe. Les joueurs doivent trouver l'émeraude et décider quoi en faire. Il n'y a pas de méthode « standard » pour la sécuriser... le MJ devrait autoriser tout moyen qui semble raisonnable de fonctionner. Dans le test original de cette aventure, les joueurs ont décidé de l'enfermer dans une boîte en fer scellée avec du plomb fondu ; je leur ai permis de trouver les matériaux et équipements nécessaires dans le laboratoire de l'alchimiste (salle 49) et après avoir versé le plomb sur la boîte, j'ai décidé que l'émeraude était neutralisée.

Si les joueurs sont inexpérimentés ou peu habitués à ce genre de planification, le MJ peut avoir besoin de donner quelques conseils. Par exemple, parler au joueur d'un mage dans le groupe de choses similaires dont il ou elle a entendu parler pendant l'entraînement pourrait suffire.

Gravarthan était à la chasse quand l'émeraude a été craquelée, et à son retour a été surpris par la lueur verte. Quand les joueurs s'approchent de la forteresse, Gravarthan se cache ; et s'ils réussissent, rendant à la vie le duc et les autres dans la forteresse, le dragon quittera la zone. Si les joueurs trouvent un moyen de partir sans s'occuper de l'émeraude, le dragon les affrontera à l'extérieur de la forteresse et l'exigera (qu'ils l'aient ou non). Cela pourrait les convaincre de retourner à l'intérieur plutôt que de se faire massacrer.

Bonnes conséquences

Il devrait être évident à ce stade que les personnages sont censés sécuriser d'une manière ou d'une autre la pierre précieuse. Ce qui se passe lorsque cela est accompli dépend en grande partie de la façon dont ils le font, et c'est pourquoi vous, le MJ, devez improviser. Voici quelques points à garder à l'esprit :

Si la pierre précieuse est sécurisée alors que les personnages sont encore dans la salle des trésors, ils verront Vadarin et Kylene revivre devant eux (en supposant que rien ne leur est arrivé alors qu'ils étaient en pierre). Souvenez-



vous que Vadarin vient de comprendre son intention de voler son trésor le plus précieux... il est confus et en colère, et surtout, il n'a aucune idée de ce qui se passe autour de lui depuis que le bijou s'est brisé.

Kylenne ne sera pas satisfaite de l'apparition « soudaine » des aventuriers dans la pièce, les voyant comme une sorte d'assistants magiquement appelés pour Vadarin. Elle essaiera peut-être d'en parler avec le duc, mais il est plus probable qu'elle se rendra immédiatement (en espérant qu'une occasion de s'échapper se présentera plus tard... cette stratégie a fonctionné pour elle auparavant).

Les aventuriers devront expliquer au duc ce qui s'est passé. Bien qu'il ne veuille peut-être pas les croire au début, un coup d'œil rapide autour de sa forteresse délabrée lui fera réaliser qu'ils l'ont sauvé, lui et son duché. Bien sûr, il sera attristé par la trahison de Kylenne, mais sa première pensée sera pour son peuple. Beaucoup de ses troupes qui étaient basées dans la forteresse sont mortes ou disparues, mais il appellera ses réserves dès qu'il le pourra pour repousser les envahisseurs humanoïdes qui errent dans le duché.

En récompense, le Duc remettra à chaque joueur une médaille d'honneur (d'une valeur de 25 points pour sa valeur en or, mais potentiellement plus si elle est utilisée comme une sorte de « lettre de recommandation » dans les territoires amis) et 1 000 pièces d'or.

Conséquences néfastes

Et si quelque chose tourne mal ? Que se passe-t-il si vos personnages, intentionnellement ou accidentellement, brisent l'émeraude et libèrent Khaadk ? Voici quelques suggestions :

Bris accidentel : Vous pourriez décider, s'ils jouaient des personnages qui essayaient plus ou moins intelligemment de résoudre le problème, d'y aller doucement avec eux. Khaadk apparaît dans un éclair de feu vert, ressemblant à un humain de la taille d'un ogre aux oreilles pointues (quelque chose comme un efreeti, en fait). Le feu fait 1d10 de dégâts à tous dans un rayon de 6 mètres, sans qu'aucun Jet de Sauvegarde ne soit permis. Khaadk rit d'un air souriant, puis remercie les personnages avec une gentillesse fantaisiste : « Ah, enfin vous m'avez

libéré ! Comme promis, j'épargnerai vos pitoyables vies... pour l'instant. Mais on se reverra peut-être ! »

Bris intentionnel : Quelqu'un a dit : « Je l'ai frappé avec mon marteau de guerre ! » Je vous recommande de récompenser cet « excellent » jeu avec 1d100 de dégâts sur chaque personnage dans un rayon de 6 mètres (avec les effets spéciaux décrits ci-dessus). Lancez le dé séparément pour chaque personnage, mais assurez-vous de laisser au moins un personnage en vie pour voir l'apparence triomphante de Khaadk. Il rit, puis parle comme décrit ci-dessus.

À ce stade, si vous ne voulez pas continuer à faire de Khaadk un grand méchant dans votre campagne, il disparaîtra dans une bouffée de fumée verdâtre nauséabonde. Tous ceux qui ont été transformés en pierre dans la forteresse reviennent à la normale, mais ceux qui ont été tués restent morts.

Et si vous pensez qu'il ferait un bon méchant à long terme ? Lisez ce qui suit :

La Furie de Khaadk : Plutôt que de partir après avoir livré son texte (comme indiqué ci-dessus), Khaadk frappe la forme de pierre du duc Vadarin, la brisant en petits morceaux. Puis il se tourne vers Kylenne, et d'un geste de la main il la rend à la chair. Elle est désorientée, bien sûr, mais Khaadk prend son visage dans sa main et la fait regarder. « Mon cher, un démon comme moi ne peut pas rester matériel longtemps. J'ai besoin d'un corps, et j'aime ton apparence ! » En un instant, il se transforme en vapeur verte, qui entre ensuite dans le nez et la bouche de Kylenne. Elle s'effondre sur le sol, apparemment morte... puis en 1d4 rounds, se lève entourée d'une lueur verte. « Ah... » soupire-t-elle, puis elle sort de la pièce. Sa classe d'armure à ce stade a été renforcée par la magie chaotique de Khaadk, lui donnant une CA de 20, même si elle ne porte qu'une robe. Si un des personnages joueurs s'oppose à elle, elle se battra, attaquant en tant que monstre de 10 Dés de Vie (avec 49 Points de Vie) deux fois par round pour 1d10 points par Toucher (en frappant avec ses poings). Pour le reste, elle a les statistiques de Kylenne.

Khaadk sait tout de Gravarthan et de sa relation avec Kylenne, et en quittant la forteresse, il cherchera le dragon, se faisant d'abord passer pour elle pour se rapprocher. Il donnera alors un

ultimatum au dragon : servir Khaadk ou mourir. Gravarthan, en apprenant que Khaadk ne veut aucun de ses trésors, acceptera les termes donnés et deviendra le coursier de Khaadk.

Khaadk ralliera alors tous les humanoïdes de la région, les envoyant dans des missions de destruction intelligemment planifiées mais parfois aléatoires, pendant qu'il installe sa « maison » dans une grotte située au bord de la falaise. Il fera des incursions occasionnelles comme bon lui semble, mais il ne se battra pas en personne s'il peut l'éviter. La poursuite de ce genre d'aventure est laissée à la discrétion de chaque MJ.

Autres notes : La libération de Khaadk enlève le champ de force vert, tout comme la réparation ou la neutralisation de l'émeraude le fait.

PNJs et Monstres Majeurs

Duke Vadarin, Guerrier Humain Homme 12

F16 I13 S14 D10 C11 Ch15 AB +7

PV 51 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐

Vadarin porte normalement une **plate +2** de couleur or et utilise une **épée longue dorée +2**, les deux étant des cadeaux des nains des montagnes voisines. Cependant, notez que son armure et son arme ont été prises par des PNJs mauvais (voir ci-dessous), et qu'il n'est pas en armure lors de sa première rencontre dans cette aventure ; d'où les statistiques ci-dessus.



Lady Kylene, Voleuse Humaine Femme 10

F13 I13 S9 D16 C12 Ch16 AB +5 CA 13

PV 37 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Attaques : **dague +2** soit AB +6 en mêlée pour 1d4+3 dommages, ou soit AB +7 en projectile faisant 1d4+2 dommages.

Kylene porte normalement une **armure en cuir +1** blanche et utilise une **épée longue argentée +1, +3 contre les géants**, mais ces objets ne sont pas avec elle quand elle est croisée pour la première fois dans cette aventure. Elle a un **poignard fin +2** dans un fourreau sur sa cuisse, caché sous sa robe.



Gravarthan, Dragon Blanc

Classe d'Armure	17
Dés de Vie	8** (AB +8)
Points de Vie	40 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Attaques	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Dommages	1d6/1d6/2d10 ou souffle/1d6
Mouvement	9m Vol 24m (3m)
Sauve comme	G8
Moral	8

Gravarthan peut lancer les sorts suivants :

charme, détecter la magie, ventriloquie, invisibilité, force fantomatique.

Le Groupe des PNJs

Un groupe de PNJs maléfiques utilise les salles 33 et 34 (à l'étage supérieur) comme base d'opérations tout en cherchant le « conteneur » contenant Khaadk. Ce groupe comprend :

Ezan Thane, Voleur Humain Homme 3, CA 16 (**armure cuir +1** avec bonus de Dextérité), AB +2, Attaque: **épée longue +2** (AB +4 pour 1d8+2 dommages) ou dague (AB +2 en mêlée pour 1d4 dommages ou AB +4 projectile pour 1d4 dommages) ou arc court (AB +4 pour 1d6 dommages), Mv 12m

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□

Ezan Thane est originaire de Roslane, la nation corrompue du nord. Il est de naissance noble, mais a été contraint de vivre dans la rue après que sa famille ait été tuée et leurs terres prises par un autre noble. Il s' imagine qu'il est un chef sympathique, suave et naturel, mais il est en fait lâche, sournois et totalement impitoyable. Son vrai nom est Etan Turan. Notez que l'épée longue qu'il brandit est l'arme du Duc, comme décrit ci-dessus.

Melana Aurelius, Guerrière Humaine Femme 3, CA 17 (plate), AB +2, Attaque: **hache de bataille+1** (AB +5 pour 1d8+3 dommages grâce à la magie et bonus de Force) ou une dague (AB +2 lancée pour 1d4 dommages ou AB +4 mêlée pour 1d4+2 dommages), Mv 6m

PV 20 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Melana est forte, brutale et cruelle, mais pas si brillante que ça ; Ezan l'a engagée pour le protéger après l'avoir convaincue qu'il était de la royauté.

Faylun, Magicien Humain Homme 3, CA 12 (**anneau de protection +1**), AB +1, Attaque : **dague +1** (AB +2 en mêlée pour 1d4+1 dommages ; ne lancera pas cette dague) ou dague lancée (AB +1 pour 1d4 dommages), Mv 12m

Sorts : **charme, lire les langages, toile**

PV 8 □□□□□ □□□

Faylun a rencontré Ezan et Melana alors qu'ils planifiaient un cambriolage de la maison d'un autre sorcier ; ils ont réussi à entrer furtivement, mais Melana a tué le sorcier dans son sommeil (parce qu'elle le voulait) et ils ont dû fuir la ville pour échapper aux poursuites.

Carborius, Clerc Humain Homme 4 : CA 19 (avec **plate +2**), AB +2, Attaque: masse (1d8 dommages) ou fronde (1d4 dommages), Mv 7,5 m

Sorts : **panique** (inverse de **courage**), **lumière, immobilisation**

PV 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□

Ce prêtre-démoniaque a été maudit après avoir failli trois fois à son maître. Sa malédiction est une jambe très déformée, ce qui réduit de moitié sa vitesse de déplacement. Il a décidé de chercher un autre maître démoniaque, et l'appel de Khaadk l'a conduit ici. Il est tombé avec les autres PNJs quand ils ont été acculés par des gobelins, et sa magie a changé le cours des choses en leur faveur. Il est devenu le chef du groupe par la seule force de sa personnalité, mais son contrôle sur les autres est, au mieux, chancelant. Notez que l'armure que porte Carborius est l'armure du Duc, comme décrit ci-dessus.

S'il y a plus de cinq membres dans le groupe de joueurs, pensez à ajouter 1 à 3 hommes d'armes. Ils n'ont pas besoin d'être nommés, mais seront des combattants masculins humains de niveau 1, fanatiquement fidèles à Melana.

Hommes d'Armes, Guerrier 1, CA 15 (cotte de mailles), AB +1, Attaques : épée longue (1d8 dégâts) ou lance (1d6 dégâts), Mv 6m.

PV 4 □□□□ 5 □□□□□
6 □□□□□ □

Monstres Errants

Lancez le dé pour les rencontres de monstres errants tous les trois tours (une demi-heure de jeu). Ils apparaissent sur un 1 sur 1d6. Le MJ peut lancer 1d12 sur la table ci-dessous, ou simplement choisir comme vous le souhaitez. Cette table de monstre errant s'applique aux deux niveaux de la forteresse.

1 1d4 Gobelours (9 au total)

(CA15, DV 3+1, #At 1 arme, Dom 1d8+1 ou par arme +1, Mv 9m, Sv G3, MI 9)

PV	10	□□□□□	□□□□□
	18	□□□□□	□□□□□ □□□□□ □□□
	14	□□□□□	□□□□□ □□□□□
	12	□□□□□	□□□□□ □□
	8	□□□□□	□□□□
	17	□□□□□	□□□□□ □□□□□ □□
	10	□□□□□	□□□□□
	12	□□□□□	□□□□□ □□
	10	□□□□□	□□□□□

2-3 1d6 Gobelins (12 au total)

(CA14 (11), DV 1-1, #At 1 arme, Dom 1d6 ou par arme, Mv 6m Sans armure 9m, Sv G1, MI 7)

PV	3	□□□	2	□□
	1	□	5	□□□□□
	2	□□	2	□□
	3	□□□	1	□
	2	□□	3	□□□
	3	□□□	1	□

4-5 1d6 Hobgobelins (8 au total)

(CA14 (11), DV 1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m Sans armure 12m, Sv G1, MI 8)

PV	3	□□□	5	□□□□□
	5	□□□□□	3	□□□
	5	□□□□□	8	□□□□□ □□□
	4	□□□□	6	□□□□□ □

6 1d4 Kobolds (10 au total)

(CA13 (11), DV 1d4 PV, #At 1 arme, Dom 1d4 ou par arme, Mv 6m Sans armure 9m, Sv GN, MI 6)

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

7-8 1d6 Orcs (10 au total)

(CA14 (11), DV 1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 12m, Sv G1, MI 8)

PV	3	□□□	1	□
	5	□□□□□	8	□□□□□ □□□
	2	□□	5	□□□□□
	5	□□□□□	6	□□□□□ □
	8	□□□□□ □□□	3	□□□

9-11 1d6 Rats Géants (16 au total)

(CA13, DV 1d4 PV, #At 1 morsure, Dom 1d4 + maladie, Mv 12m Nage 6m, Sv G1, MI 8)

NOTE: Ces rats géants ont des yeux verts lumineux. Ils ont été changés de rats normaux en rats géant par le pouvoir de Khaadk.

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

12 Groupe PNJ (voir page 6, ci-dessus)

Les Clés du Niveau Inférieur

1. ENTRÉE :

L'entrée de la forteresse est sculptée dans le flanc de la montagne. Elle mesure environ 9 mètres de large et peut-être 12 mètres de profondeur, fermée par une seule grande herse à l'extérieur et deux plus petites à l'intérieur. La lueur verte recouvre les barres extérieures. Vous remarquez que quelque chose de vraiment fort a plié les barres extérieures suffisamment pour que vous puissiez entrer un à la fois, si vous osez braver la lueur verte.

La lueur verte, qui couvre toute la forteresse, ne fait aucun mal à ceux qui la traversent de l'extérieur vers l'intérieur (bien qu'elle donne à ceux qui entrent l'impression que les insectes rampent sur leur peau). Cependant, toute personne tentant de partir sera empêchée de le faire (par un champ de force) et subira en outre 1d4 de dégâts à chaque tentative.

En supposant que le groupe entre (et ce sera une courte aventure s'ils ne le font pas), lisez ce qui suit :

Le hall d'entrée est vide, sauf pour les feuilles mortes et quelques taches qui ressemblent étrangement à du sang. Il y a deux herses devant vous, l'une à droite et l'autre à gauche, avec des couloirs visibles au-delà.

L'ouverture de l'une ou l'autre des deux herse peut se faire avec un jet de 1 sur 1d20, en ajustant avec le bonus de Force ; si deux personnages travaillent ensemble, additionnez leurs bonus de Force (c'est-à-dire +1 et +2 seraient un total de +3, pour une plage de 1-4 sur 1d20).

Les herses peuvent également être ouvertes par les leviers dans les salles est et ouest.

2. SALLE OUEST :

Vous voyez un garde en armure portant la livrée du Duc assis sur un banc à côté de deux grands leviers qui dépassent du mur du fond. Quand vous ouvrez la porte, il lève les yeux vers vous, et vous voyez une poignée de poignard qui dépasse de son ornement droit. Il sourit horriblement et se tient debout, levant lentement son épée.

Cette pièce est vide à l'exception du zombie (l'ancien garde-barrière) du banc et du levier, tel que décrit.

Un levier est marqué « A » et un autre est marqué « B ». En abaissant les deux leviers marqués « B » (c'est-à-dire celui de cette pièce et celui de la pièce 3), on ouvre les deux herses intérieures. Le fait d'abaisser les deux leviers marqués « A » produit un fort grincement pendant quelques rounds (ces leviers doivent ouvrir la herse extérieure, mais le mécanisme est bloqué).

Zombie : CA 12 (½ dommages des armes contondantes), DV 2, Mv 6m, #At 1, Dom 1-8, Sv G2, MI 12

PV 8 ☐☐☐☐☐☐☐☐

3. SALLE EST :

Sur le sol de cette pièce se trouve le cadavre d'un des gardes du Duc, mangé par des rats géants !

Une fois le combat résolu, lisez ce qui suit à tous les survivants :

Maintenant que vous avez la chance de regarder autour de vous, vous voyez un banc contre le mur du fond, avec deux grands leviers qui dépassent du mur au-dessus.

Un levier est marqué « A » et un autre est marqué « B ». En abaissant les deux leviers marqués « B » (c'est-à-dire celui de cette pièce et celui de la pièce 2), on ouvre les deux herses intérieures. Le fait d'abaisser les deux leviers marqués « A » produit un fort grincement pendant quelques rounds (ces leviers doivent ouvrir la herse extérieure, mais le mécanisme est bloqué).

Rats Géants : CA 13, DV ½, Mv 12m, #At 1, Dom 1d4 + maladie, Sv G1, MI 8

PV 4 ☐☐☐☐ 1 ☐
3 ☐☐☐

4. COULOIR SECRET :

Ce couloir va d'une porte secrète évidente (évidente de l'intérieur) à une autre. Chacune s'ouvre de l'extérieur en appuyant sur une pierre « descellée », ou de l'intérieur en tournant une poignée, et chacune a un petit judas qui peut être utilisé de l'intérieur pour voir le couloir à l'extérieur.

Une autre « pierre descellée » (détectée comme porte secrète) dans le mur du côté est près de chaque porte secrète peut être pressée pour désactiver les deux pièges à fosse. Sinon, chaque

fosse s'ouvre lorsqu'au moins 90 kilos de poids est placé sur elle, laissant tomber ceux se trouvant sur la trappe de 6 mètres sur un plancher dur en dessous. Chaque personnage qui aurait pu se trouver sur une trappe lorsqu'elle s'est ouverte obtient une Sauvegarde contre Effet Mortel pour éviter de tomber ; le MJ peut permettre aux joueurs d'ajouter un bonus de Dextérité lors de ce jet, mais si cela est fait, des pénalités de Dextérité doivent également être appliquées.

Notez encore une fois que les dispositifs de désarmement des fosses fonctionnent sur les deux fosses en même temps. Ce couloir représente un « terrier de lapin » par lequel un ou plusieurs défenseurs peuvent s'enfuir, désarmer une fosse désarme donc automatiquement l'autre. Chaque fosse se remet à zéro après 5 rounds, et le dispositif de désarmement fait de même.

5. MUCUS VERT :

Cette pièce semble être une sorte de réserve. On peut voir un certain nombre de caisses et de barils écrasés. Il y a aussi une flaque de liquide vert brillant sur le sol près de l'épave.

Mucus Vert : CA sans, DV 2**, Mv 1', #At 1, Dom spécial, Sv G2, MI 12

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□

6. ENTREPÔT :

Cette pièce semble être un entrepôt de munitions. Les caisses marquées « Flèches, Arc court », « Flèches, Arc long », « Carreaux lourds » et « Carreaux légers » sont empilées contre les parois latérales et arrière. Juste à l'intérieur de la pièce, à côté de la porte, il y a un balai à franges, une brosse et un seau en bois.

Les caisses ont toutes été ouvertes et ne sont pas pleines à plus d'un quart. Elles contiennent un total de 120 flèches d'arc court, 85 flèches d'arc long, 220 carreaux d'arbalète lourde et 175 carreaux d'arbalète légère.

7. SALLE D'ENTRAÎNEMENT DES GUERRIERS :

Cette pièce semble avoir été utilisée pour l'entraînement des guerriers ; des supports d'armes bordent les murs, et une variété de grands tapis sont visibles sur le sol. Dans le coin extrême droite, quelqu'un a empilé des supports d'armes et des bancs pour former une sorte de barricade, et vous

prenez que vous voyez des yeux qui vous regardent de derrière.

Il y a ici plusieurs kobolds, survivants d'une tribu décimée par les hommes du Duc. Ils ont été attirés vers la forteresse par l'appel de Khaadk, mais ils ont maintenant peur de tous les monstres plus grands et plus méchants dans le donjon.

Les kobolds n'attaqueront pas ceux qui entrent tout de suite dans la pièce ; ils attendront plutôt que quelqu'un s'approche de la barricade dans les 6 mètres, et à ce moment ils lanceront leurs dagues (à -2 pour frapper) et tireront leurs sabres.

Kobolds de Base : CA 13, DV ½, Mv 6m, #At 1, Dom 1d4 dague, 1d6-1 épée courte, Sv GN, MI 6

PV 4 □□□□ 1 □
3 □□□

Kobold Gardes : CA 14, DV 1, Mv 6m, #At 1, Dom 1d4 dague, 1d6 épée courte, Sv G1, MI 8

PV 8 □□□□□ □□□
4 □□□□

Kobold Chef : CA 15, DV 2, Mv 6m, #At 1, Dom 1d4 dague, 1d6+1 épée courte, Sv G2, MI 8,

PV 9 □□□□□ □□□□

8. GARDE-MANGER :

Cinq petits humanoïdes laids et laids se trouvent dans cette pièce encombrée, mangeant apparemment de la viande et des fruits conservés dans des bocaux qu'ils ont éventrés. Ils vous regardent avec une malice évidente...

C'est un petit groupe de gobelins attirés par l'appel de Khaadk. Ils viennent d'arriver, et ne savent rien. Un combat s'ensuivra certainement ; n'oubliez pas de vérifier les surprises des deux côtés. Une fois la bataille terminée, lisez ce qui suit aux survivants :

Cette pièce semble être un garde-manger ; des étagères tapissent les murs et sont chargées de diverses denrées alimentaires.

Gobelins : CA 14, DV 1-1, Mv 6m, #At 1, Dom 1d6, Sv G1, MI 7

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

9. CUISINE :

Vous êtes presque sûr que c'était la cuisine. Des statues incroyablement réalistes d'un cuisinier et d'une cuisinière sont posées comme si elles préparaient un repas ; les aliments, apparemment réels, sont disposés de façon appropriée. Les cuisinières et les fours semblent froids, cependant, et la vermine semble avoir gâché la nourriture.

Les statues étaient, bien sûr, les véritables cuisiniers, transformé en pierre par la magie de Khaadk.

Un cobra cracheur est dans la pièce, ayant suivi la trace de plusieurs rats ici. Il se cache sous l'une des tables ; une fouille approfondie le dérangera presque certainement, mais s'il peut fuir sans combattre, il le fera.

Cobra Cracheur : CA 13, DV 1*, Mv 9m, #At 1 morsure ou 1 crachat, dom 1d4 + poison ou sauver contre poison ou être aveugle, Sv G1, MI 7

PV 7 ☐☐☐☐☐☐☐☐

10. SALLE À MANGER :

On dirait une salle à manger. Une grande table domine la salle et autour d'elle sont disposées des statues d'hommes et de femmes nobles qui semblent dîner. Il y a de la vraie nourriture sur la table, bien qu'elle semble avoir été gâtée par la vermine. Vous remarquez qu'il y a plusieurs sièges laissés vides, y compris le siège à la tête de la table ainsi que le siège à la droite de la tête.

Divers PNJs mentionnés ailleurs dans ce module peuvent se trouver parmi ces statues, y compris Stephan DeSant, le magicien personnel du Duc.

Un ver tentaculaire se cache sous la table. Il essaiera de surprendre les créatures vivantes qui entrent dans la pièce.

Ver Pieuvre : CA 13, DV 3*, Mv 12m, #At 6 tentacules, Dom paralysie, Sv G3, MI 9

PV 18 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

11. ANTICHAMBRE :

Cette pièce aux formes étranges est vide, à l'exception d'une alcôve en mosaïque contenant une paire de statues cristallines.

Les statues sont animées, bien sûr.

Statues Vivantes de Cristal : CA 16, DV 3, Mv 9m, #At 2, Dom 1d6/1d6, Sv G3, MI 12

PV 8 ☐☐☐☐☐☐
11 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

12. SALLE FONTAINE :

Cette pièce contient une petite fontaine centrée le long du mur ouest. À gauche et à droite de la fontaine sont suspendues des tapisseries ; celle de droite représente le Duc Vadarin, assis sur son trône dans son habit ducal, tenant une grande émeraude dans sa main droite. Il a l'air d'y réfléchir sérieusement. L'autre représente une femme en armure de plate en métal argenté chevauchant un dragon blanc ; Kylene la Courageuse, sans doute.

En dehors des choses décrites ci-dessus, la pièce est vide. La fontaine est tout à fait ordinaire et contient de l'eau fraîche, propre et potable.

13. CASERNE :

Cette pièce semble être une caserne. Les lits et les casiers sont alignés aux murs à gauche et à droite ; tous sont en parfait ordre, sauf le dernier à gauche.

Caché derrière le dernier lit sur la gauche se cache un des gardes du Duc, Jaref, qui a été rendu fou par la magie de Khaadk. Il attaquera s'il est approché ; si le groupe part sans enquêter sur son lit défait, il essaiera de se faufiler derrière eux (bien qu'il ne soit guère un voleur et qu'il porte une armure de plate). Jaref est armé d'une épée longue.

Jaref le Fou : CA 17, DV 1, Mv 6m, #At 1, Dom 1d8+1, Sv G1, MI 11

PV 2 ☐☐

14. SALLE D'ÉCOLE :

Dans cette pièce sont alignés plusieurs bureaux étroits avec des bancs derrière eux, tous orientés vers le mur est. Le mur est possède un large bureau flanqué de plusieurs chevalets avec des présentoirs. Une petite caisse de livres est dans le coin nord-ouest. Une petite table dans le coin sud-est contient un globe planétaire et plusieurs statues de créatures en plomb.

Les statues en plomb comprennent un dragon, un troll et une baleine. Les papiers sur les chevalets comprennent une carte simple de la région locale, une carte des arbres généalogiques des nobles locaux et une exposition d'armoiries.

Sur le bureau de l'enseignant principal se trouvent plusieurs dés à six faces avec des taches sur une feuille de papier intitulée « NOMBRES ALÉATOIRES » contenant un discours simple sur des jets de dés et des nombres aléatoires.

Les aménagements de cette pièce peuvent paraître simples mais sont de grande qualité : bois durs, teintés et luxueux, avec des entrelacs décoratifs pour les bancs et les tables, par exemple.

15. BIBLIOTHÈQUE :

Cette salle est une petite bibliothèque, contenant une seule table de bibliothèque et des étagères tapissant les murs. Les livres sont tous des œuvres éducatives courantes ; aucun ne semble être de nature magique.

Une araignée crabe géante est suspendue au plafond au-dessus de la porte ouest de la pièce. Elle tentera d'attaquer avec surprise dès qu'un personnage entrera dans la pièce.

Araignée Crabe Géante : CA 13, DV 2*, Mv 12m, #At 1, Dom 1d8 + poison, Sv G2, MI 7

PV 7 □□□□□ □□

16. SALLE D'AJUSTEMENT :

Cette pièce a un sol carrelé recouvert d'un grand tapis. Les murs de la pièce sont recouverts d'un tissu translucide filiforme qui se déplace avec la légère brise causée par l'ouverture de la porte. Au milieu de la pièce se trouve un rideau fait du même tissu ; à travers le tissu translucide, vous pouvez voir une forme d'homme qui semble n'avoir aucune tête !

Le personnage est un mannequin de couturière, qui « porte » la robe de mariée faite pour Lady Kylene. Lorsque les personnages le découvriront finalement, ils seront probablement soulagés. 1d4 rounds plus tard, la robe de mariée se lèvera du mannequin et attaquera !

Robe de Mariage Enchantée : CA 11, DV ½, Mv Vol 12m, #At 1, Dom 1d2, Sv M5, MI 12

PV 3 □□□

17. BOUCHERIE :

Cette pièce semble appartenir à un boucher ; en effet, une statue incroyablement réaliste d'une personne tenant un couteau à découper et un morceau de viande avec une bouchée enlevée se tient près d'une table. Vous observez que

beaucoup d'autres viandes gisent autour des étagères et sur le sol, et la plupart ont été mangées jusqu'à un certain point. Quelques secondes plus tard, des rats anormalement énormes, entourés d'une aura verte, sortent de dessous la table, montrant leurs crocs méchamment pointus.

Les rats n'étaient que des rats de taille ordinaire lorsque le pouvoir de Khaadk a pris le dessus sur la forteresse, les agrandissant et pétrifiant le boucher. Ils se sont depuis dispersés autour du château, mais il en reste huit ici.

Rats Géants : CA 13, DV ½, Mv 12m, #At 1, Dom 1d4 + maladie, Sv G1, MI 8

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

18. ATELIER DU SCULPTEUR :

Les murs et le sol de cette pièce sont recouverts d'une toile épaisse. Au milieu de la pièce se trouvent deux statues, l'une d'un grand homme chauve ne portant qu'un pantalon et des bottes, l'autre d'une belle femme portant une armure de plates. La statue de l'homme vous fait face, vous pouvez voir qu'il tient un marteau dans sa main droite et un ciseau dans sa main gauche.

Sur le sol, des copeaux de pierre sont éparpillés au hasard, et une pile de copeaux a été emportée dans le coin opposé. Il y a une table dans un autre coin avec des papiers éparpillés dessus ; certains des papiers sont tombés sur le sol.

La statue du chauve est le célèbre sculpteur Lirekos, qui a été transformé en pierre alors qu'il finissait de sculpter une statue de Lady Kylene. La statue de Kylene est moins réaliste que la « statue » de Lirekos, ce que les personnages remarqueront s'ils les étudient. Les papiers sur la table sont des croquis de Lady Kylene ; si les PJs regardent, ils trouveront aussi un bâton de dessin au fusain sur la table.

Il n'y a pas de monstres ou de trésors ici.

19. LE PLACARD À SQUELETTES :

Si un personnage s'approche à moins de 3 mètres de la porte de cette pièce, lisez ce qui suit :

Alors que vous vous approchez de la porte, elle s'ouvre soudainement et des squelettes armés de pics se précipitent vers l'extérieur pour attaquer !

Les squelettes surprennent de 1-4 sur 1d6 à cause de la soudaineté de l'attaque.

10 Squelettes : CA 13 (demi dommages des armes coupantes), DV 1, Mv 12m, #At 1, Dom 1d6, Sv G1, MI 12

PV	6	□□□□□ □	4	□□□□
	4	□□□□	7	□□□□□ □□
	6	□□□□□ □	7	□□□□□ □□
	6	□□□□□ □	3	□□□
	7	□□□□□ □□	3	□□□

20. CASERNE :

Des rangées de couchettes de bois superposées bordent cette chambre – trois lits de haut, deux couchettes par section de 3 mètres. Sous chaque couchette se trouvent trois boîtes en bois. Le coin nord-est est sans couchettes et comporte une table et cinq chaises, tandis que le coin sud-est est cloisonné par un mur de bois qui s'arrête 30 cm avant le plafond et a une ouverture de 1 mètres de large orientée vers le nord.

Sept humanoïdes de la taille d'un homme se déplacent parmi les couchettes, fouillant dans les boîtes.

Les humanoïdes sont des hobgobelins prêts à se battre.

7 Hobgobelins : CA 14, DV 1, #At 1 épée longue, Dom 1d8, Mv 9m, Sv G1, MI 8

PV	7	□□□□□ □□	5	□□□□□
	2	□□	7	□□□□□ □□
	3	□□□	2	□□
	4	□□□□		

Derrière la cloison se trouvent deux lits, une table et un bureau, et deux chaises. Les caisses en bois contiennent des vêtements et des effets personnels pour les soldats. Rien de valeur ne se trouve à l'intérieur.

21. CASERNE :

Des rangées de lits superposés en bois bordent cette chambre, trois lits de haut, deux lits superposés par section de 3 mètres. Sous chaque couchette se trouvent trois boîtes en bois. L'angle sud-est est sans couchette et comporte une table et cinq chaises, tandis que l'angle nord-est est cloisonné par un mur de bois qui s'arrête 30 cm

avant le plafond et présente une ouverture de 1 mètre de large orientée vers le nord.

Sur deux des couchettes sont attachées des formes féminines en robes d'été, bâillonnées et le visage implorant pour être sauvées.

Les deux formes ne sont pas des demoiselles en détresse, ce sont des voleuses. L'une d'entre elles, Garalia, est une petite blonde qui est aussi une experte en nœuds et qui les a ligotées toutes les deux pour faire croire qu'elles ont été capturées. Si on la laisse seule, elle finira par s'en sortir comme par accident. La brune, Sasha, est un peu rondelette. Elle agit en pleurnicharde, mais elle est aiguisée comme un poignard.

Si elles sont secourues, elles raconteront comment les « hobgobelins » les avaient attrapés et qu'ils avaient l'intention de faire Dieu sait quoi avec elles. Elles prétendent n'avoir rien de spécial, juste des jeunes filles qui allaient assister au mariage. Les deux femmes refusent de porter une armure ou d'utiliser des armes, et si forcées elles agiront maladroitement. Cependant, si elles en ont l'occasion, elles voleront des armes, prendront tout ce qu'elles peuvent facilement transporter et disparaîtront.

Leur matériel est rangé dans deux des boîtes sous les couchettes (mais pas celles sur lesquelles elles sont attachées) : armure en cuir, épées courtes et poignards. Sur ou sous la table dans le coin cloisonné pour les officiers se trouve une semaine de rations, une lanterne, deux flacons d'huile, de silex et d'acier, deux grands sacs, un sac à dos, une sacoche et d'autres articles.

Derrière la cloison se trouvent deux lits, une table et un bureau, et deux chaises. Les caisses en bois contiennent des vêtements et des effets personnels pour les soldats. Rien de valeur ne se trouve à l'intérieur.

Garalia, Voleuse Humaine Femme 1 : CA 14, DV 1d4, AB +1 #At 1 arme, Dom 1d6 ou par arme, Mv 12m, Sv V1, MI 7
F11 I15 (+1) S10 D18 (+3) C11 Ch17 (+2)

PV 2 □□

Sasha, Voleuse Humaine Femme 1 : CA 13, DV 1d4, AB +1, #At 1 arme, Dom 1d6 ou par arme, Mv 12m, Sv V1, MI 7
F9 I16 (+2) S13 (+1) D17 (+2) C13 (+1) Ch13 (+1)

PV 3 □□□

Note pour le MJ : Puisque le stratagème du « voleur déguisé » est courant, avec des joueurs expérimentés, le MJ pourrait simplement faire porter aux filles une armure en cuir, portant des épées courtes et des poignards et offrant hardiment de se joindre au groupe.

22. COULOIR SECRET :

Les portes secrètes des pièces 20 et 21 sont clairement visibles du côté du couloir, et en fait ont des poignées évidentes pour les ouvrir.

23. SALLE À VAPEUR :

Les murs de cette salle sont bordés de bancs en pierre. Un grand brasero occupe le centre de la pièce, et un seau vide repose sur le sol près des portes sud.

Les murs et le sol de cette pièce sont carrelés ; les carreaux sur le mur forment une mosaïque représentant des nuages dans le ciel. Une grande partie des carreaux de mur ont été enlevés du mur ouest et se trouvent en tas sur le sol.

Le duc Vadarin a fait changer les tuiles pour représenter un dragon volant dans les nuages, mais le travail ne fait que commencer. L'artiste, Cauliff, est dans la salle 25 ci-dessous.

Il n'y a pas de monstres ou de trésors dans cette pièce.

24. SALLE DE BAIN :

De nombreuses serviettes de toilette en lin blanc sont suspendues à des étagères sur le mur est de cette pièce. Contre le mur ouest, vous voyez une grande baignoire et une statue blanche d'une femme penchée au-dessus. Elle est habillée comme une servante.

Il n'y a pas de monstres ou de trésors dans cette pièce.

25. SALLE MOSAÏQUE :

Cette pièce est en désordre. Des piles de tessons de verre colorés reposent sur des chiffons de laine à côté de seaux de plâtre. Un homme est à genoux face au mur nord, se balançant d'avant en arrière. Dès que quelqu'un entre, il le regarde brièvement, montrant un visage inquiet et sale avec une barbe rauque. Il a l'air presque normal, mais il se retourne vers le mur, en disant distraitement : « J'ai dû

déplacer le duc, mais ai-je laissé assez de place pour elle ? »

L'homme s'appelle Cauliff, et c'est un artiste engagé pour refaire les mosaïques dans cette pièce. Le mur auquel il fait face avait autrefois une mosaïque sur toute sa longueur, mais aujourd'hui, la plus grande partie est nue, avec des restes de plâtre et de colle sur le mur. Une image bien exécutée du duc se trouve à l'extrémité est, la main droite tendue vers l'extérieur comme si elle tenait une autre main. Les espaces vides qui l'entourent montrent qu'il a été déplacé et qu'il n'est pas encore complètement terminé.

S'il est approché, l'homme est tout à fait fou. Il est inutile de lui parler à moins qu'il ne soit guéri de la folie (ce qui arrivera si la menace de Khaadk est éliminée comme décrit dans la section Information du MJ, page 4).

Si on le laisse seul, l'homme commence à ramasser une brosse trempée dans de la colle collante et à poser des morceaux sur le mur. « C'est une jolie femme, n'est-ce pas ? » murmure-t-il. Pendant qu'il travaille, il construit soigneusement l'image d'un immense joyau vert. Puis il cligne des yeux et dit : « Ce n'est pas elle ! Qui a fait ça ? » En décollant les morceaux du mur, il s'affaisse à genoux sur le sol, se balançant et marmonnant : « Il fallait que je fasse bouger le duc. Est-ce que j'ai assez d'espace pour elle ? »

Il est peu probable que les personnages joueurs combattent l'artiste fou, mais s'ils le font, ses statistiques sont les suivantes :

Cauliff: CA 11, DV ½, Mv 12m, #At 1, Dom 1d4 (truelle), Sv GN, MI 6

PV 3 □□□

26. GRAND BAIN :

Un grand bain en contrebais occupe une grande partie de l'extrémité nord de cette pièce, d'où la vapeur s'élève de façon invitante. Plusieurs bancs de pierre à dessus de marbre se trouvent dans le secteur sud-est.

Le bain est rempli d'eau chaude fumante. La pièce est éclairée par des lanternes suspendues à des crochets en laiton ornés.

27. PIÉDESTAL JAUNE :

Cette pièce est entièrement vide, à l'exception d'un pilier jaune irrégulier au centre de la pièce. Le pilier mesure environ 1 mètre 20 de haut et environ 60 centimètres de diamètre à la base, s'effilant jusqu'à environ 30 centimètres au sommet. Il est grumeleux et brillant, comme s'il était fait de cire de bougie.

Si vous l'examinez attentivement, lisez ce qui suit :

Dans la partie supérieure du pilier est encastrée une pierre blanche lisse et brillante, peut-être une opale.

Si la pierre est touchée, elle sera considérée comme une illusion. 2d4 rounds plus tard, ce personnage verra un globe oculaire flottant planer à proximité, en train de regarder. Le globe oculaire est une illusion ; traitez-le comme ayant une CA de 22 s'il est attaqué. Un coup réussi contre le globe oculaire le fait disparaître. Seul le personnage qui a touché la pierre pourra voir le globe oculaire, et si plus d'un personnage le touche, chacun aura son propre globe oculaire illusoire.

S'il n'est pas malmené, tout globe oculaire illusoire suivra ses victimes, apparemment en les surveillant, jusqu'à ce que Khaadk soit contenu ou libéré. Les yeux ne voient rien (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas une sorte d'appareil de surveillance) ; ils sont juste là pour donner la chair de poule.

28. CAVERNE TEMPLE :

Les murs de cette salle sont couverts de peintures murales représentant des scènes pastorales. Debout sur une estrade dans le coin sud-est de la pièce se trouve une statue qui semble être d'En-Teare, dieu de la sagesse. La tête de la statue a été écrasée, mais vous reconnaissez le dieu par le livre et la plume qu'il tient dans ses mains.

Un nid de mille-pattes géants s'est installé derrière la statue ; ils attaqueront tous ceux qui s'approchent, surprenant de 1-3 sur 1d6.

8 Mille Pattes Géants : CA 11, DV ½, #At 1, Dom Poison (sauvegarde à +2), Mv 12m, Sv GN, MI 7

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

Les Clés du Niveau Supérieur

29. SALLE DE BAIN :

Cette pièce est éclairée en permanence par des sorts de **lumière continue** lancés sur les orbes du plafond. Des lavabos bordent le mur sud sur lequel un miroir est centré. Une petite table avec deux chaises rembourrées occupe l'espace aveugle sur le mur nord. Une pile de serviettes, un rasoir, du savon, des peignes, des brosses, des bouteilles d'eau parfumée, une bouteille d'alcool et d'autres articles jonchent la table. Sur une chaise se trouve la statue d'un barbier, avec une expression de surprise sur son visage.

En dehors des éléments décrits ci-dessus, cette pièce est vide.

30. GRAND HALL :

Cette salle est remplie de tables rondes et de chaises. Chaque ensemble table et chaise a un style légèrement différent, et chacun a un tapis en dessous ; chaque tapis est également unique, certains étant rectangulaires et d'autres circulaires, et chacun ayant un motif différent.

Au fond de la pièce se trouve une grande cheminée, avec un feu de cheminée à l'intérieur ; cette extrémité de la pièce semble illuminée par magie, tandis que l'extrémité proche n'a pas d'éclairage qui lui soit propre. Un groupe improbable : trois femmes, deux hommes et trois vilains humanoïdes, est assis autour d'une table près de la cheminée. L'un des hommes se lève et tend un verre de vin, que l'un des humanoïdes remplit d'une bouteille de vin, tandis que les autres humanoïdes boivent dans leurs propres verres.

En fait, les humains dans la pièce sont pétrifiés ; l'homme debout portait un toast ou un autre lorsque la magie de Khaadk fut libérée. Les orcs boivent le vin que les gens ont laissé sur la table et se moquent d'eux, mais quand ils voient les aventuriers, ils attrapent leurs lances et attaquent.

Les orcs ont une trêve tendue avec l'urgobelin dans la salle 31, ci-dessous, mais si l'urgobelin les entend combattre des aventuriers, il essaiera de se faufiler derrière eux et d'attaquer, se battant du côté de l'orc tant que les aventuriers tiendront (ou tant que les orcs n'auront pas fait un test de moral).

3 Orcs : CA 14, DV 1, Mv 12m, #At 1 lance, Dom 1d6, Sv G1, MI 8

PV 6 □□□□□ □ 5 □□□□□
4 □□□□



31. SALLE DE REPOS :

Dans cette pièce, vous voyez un grand et laid humanoïde affalé sur une chaise, apparemment endormi, avec une longue épée sur ses genoux.

L'humanoïde est un urgobelin ; rappelez-vous qu'ils ressemblent aux hobgobelins, donc si les aventuriers ont rencontré des hobgobelins avant eux, ils penseront presque certainement qu'ils sont confrontés à l'un d'eux.

Et il n'est pas vraiment endormi. La chaise est dans le coin le plus éloigné de la pièce, et un grand tapis circulaire recouvre le plancher au milieu de la pièce. Dès qu'un aventurier est sur le tapis, l'urgobelin l'attrape et le tire ; il est très fort, donc même s'il y a plusieurs aventuriers sur le tapis, il peut probablement encore tirer le tapis sous eux. Ceux qui ont le tapis tiré de dessous doivent sauvegarder contre Effet Mortel (avec le bonus de Dextérité appliqué) ou tomber ; aucun dommage n'est fait, mais ceux qui tombent ne peuvent pas combattre au premier round, et l'urgobelin obtient un bonus de +2 pour toucher n'importe quel personnage qui est tombé.

Après avoir tiré le tapis, l'urgobelin commencera à se battre avec son épée ; si les orcs de la salle 30 n'ont pas encore été rencontrés, ils entendront le combat immédiatement et se joindront au combat deux rounds plus tard (du côté de l'urgobelin, mais ils ne sont pas amis sinon).

Urgobelin : CA 14, DV 2*, Mv 9m, #At 1 arme, Dom 1d8, Sv G2, MI 9

PV 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

32. JARDIN :

Vous voyez devant vous un jardin ouvert sur le ciel, envahi et peu soigné. Vous pouvez voir la lueur verte au-dessus de vous, barrant la sortie par cette direction.

Un étroit sentier de roches fluviales arrondies permet de circuler au milieu de la végétation dense.

Les zones « touffues » de la carte représentent différentes plantes sauvages à fleurs. Beaucoup sont épineuses, et toutes sont très denses, ce qui rend le mouvement à travers elles lent et difficile.

Il y a plusieurs zones de rencontre dans cette salle, marquées par des lettres :

32a. Sentier Caché :

Il y a un sentier envahi par la végétation qui mène à la zone 32e. Traitez-le comme une porte secrète à des fins de découverte, mais accordez un bonus de +1 aux jets de détection. Les personnages normaux détectent le chemin d'un coup d'œil avec 1 sur 1d6, ou lors d'une recherche sur 1-2 sur 1d6. Les elfes appliquent leur bonus normal de +1 en plus de cela, détectant d'un coup d'œil avec 1-2 sur 1d6 ou sur une recherche avec 1-3 sur 1d6.

32b. Rose Sanguinaire :

Chacun des endroits sur la carte étiquetés « b » est occupé par une rose sanguinaire, et toutes sont blanches (c.-à-d. assoiffés). Il y en a quatre au total. Notez l'effet narcotique de l'odeur du rosier... tout personnage qui s'en approche doit sauvegarder contre le poison ou s'embrouiller, laissant tomber tout ce qu'il porte et se soumettre au rosier.

4 Roses Sanguinaires : CA 13, DV 3*, #At 2 + Drain de Sang, Dom 1d6, Mv 30 cm, Sv G2, MI 12

PV 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □
 13 □□□□□ □□□□□ □□□
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

32c. Fontaine :

À première vue, vous voyez ce qui ressemble à une statue du duc debout en armure de cérémonie avec un bras levant une épée vers le ciel, son visage est triomphant.

En se rapprochant, les personnages voient que l'homme ressemble au duc, mais plus âgé et a diverses caractéristiques qui ne correspondent pas au duc, tandis que debout presque inaperçu sur son côté gauche est un jeune garçon qui ressemble beaucoup au duc. C'est un mémorial du père du duc.

La statue se trouve sur une colonne fortement décorée de 60 centimètres de haut au-dessus d'un large bassin d'eau. De petits trous entourent la base de la colonne et à chaque tour (sur le tour), de l'eau s'écoule vers le haut pour quelques rounds.

32d. Arbres aux Pendus :

À cet endroit, il y a une paire d'arbres aux pendus. Ils attaqueront tous ceux qui sont à portée de main.

2 Arbres aux Pendus : CA 16, DV 5, #At 4 lianes plus étranglement, Dom 1d6, Mv 0, Sv G4, MI 12

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

32e. Le Havre des Amoureux :

Deux bancs de marbre ornés ornent cet élégant bosquet isolé. Assis sur un banc, vous voyez des statues d'un jeune homme et d'une jeune femme qui s'embrassent.

Il n'y a pas de monstres ou de trésors ici.

33. SALLE DE SÉJOUR :

Le groupe de PNJs utilise cette pièce et la suivante comme base d'opérations. Voir la section « Groupe de PNJs » pour plus de détails. La description ci-dessous omet les PNJs ; le Maître de Jeu devra les ajouter à la description s'ils sont présents au moment de l'entrée du groupe.

Cette pièce a un grand tapis fantaisiste rectangulaire au centre du plancher. Sur les côtés opposés du tapis, on trouve une paire de bancs rembourrés à haut dossier ; ils sont disposés assez loin du mur pour permettre aux gens de marcher derrière eux. De petites tables d'appoint sont placées à chaque extrémité de chacun des bancs. Un bureau avec une chaise rembourrée occupe le coin sud-est de la pièce. La pièce est éclairée par deux lanternes détaillées suspendues à des crochets sur chacun des murs latéraux.

A part tout le matériel laissé par le groupe de PNJs, cette pièce est vide. Comme la plupart des autres lanternes de ce donjon, les lanternes de cette pièce sont illuminées par des sorts de **lumière continue**.

Carborius et Ezan Thane dorment sur les bancs ; tous les hommes d'armes au service de Melana y dorment aussi, à même le sol.

34. LA CHAMBRE :

Le groupe de PNJs utilise cette pièce, et la salle 33 ci-dessus, comme base d'opérations. Voir la section « Groupe de PNJs » pour plus de détails. La description ci-dessous omet les PNJs ; le Maître de Jeu devra les ajouter à la description s'ils sont présents au moment de l'entrée du groupe.

Cette pièce est manifestement une chambre à coucher. Elle est simplement meublée et décorée, mais l'ameublement est de très haute qualité. Un grand lit est centré sur le mur nord, avec un grand coffre au pied. Une armoire se trouve dans chacun des coins nord. Un lavabo occupe l'angle sud-est. La chambre est éclairée par une lanterne de fantaisie placée sur une table d'appoint à côté de la tête du lit.

Melana couche ici. Si surprise, elle peut se retrouver avec un de ses hommes d'armes ou avec Ezan Thane, en flagrant délit.

C'était la chambre de Kylene. L'armoire nord-ouest contient ses vêtements, tandis que l'autre est vide. Le coffre contient des draps supplémentaires ; et replié dans une couverture au fond du coffre, un ensemble d'outils de voleurs et une **dague +1**.

Les lanternes sont illuminées par des sorts de **lumière continue**.

35. COFFRE :

Dans cette pièce, vous voyez des statues d'un homme et d'une femme, l'un en face de l'autre. Tous deux sont vêtus de vêtements raffinés, le genre qu'il conviendrait de porter à l'occasion d'un festin de noces de nobles. L'homme est près de vous, face à vous, tandis que la femme est de l'autre côté de la pièce, face à vous ; elle est penchée en avant avec un regard sinistre sur son visage.

Sur le sol, entre les deux, se trouve une énorme émeraude rayonnante. Le bijou a une fissure, et de la fissure s'échappe une brume verdâtre brillante comme la fumée d'une bougie.

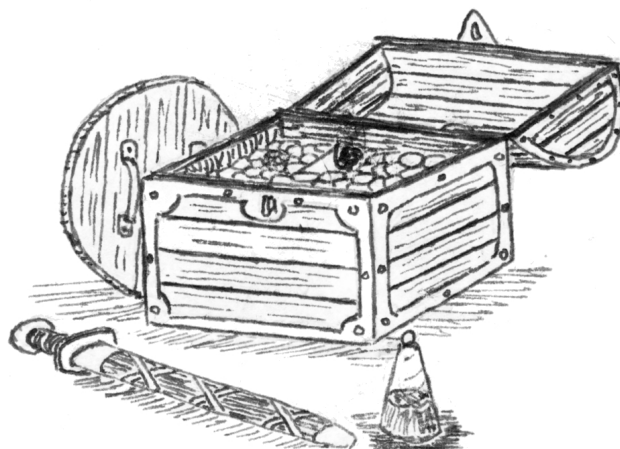
Derrière la statue féminine se trouvent plusieurs coffres de différentes tailles, empilés contre le mur. L'un est ouvert, et à l'intérieur on voit des sacs qui semblent gonflés de pièces de monnaie.

Les statues sont les formes pétrifiées du Duc Vadarin et de Kylene, bien sûr. Si quelqu'un inspecte la forme de pierre de Vadarin, il sera vu en train de grincer des dents avec une surprise furieuse.

Trois rounds après que le premier aventurier entre dans la pièce, ils entendront une voix :

Soudain, l'émeraude commence à briller plus fort, et vous entendez une voix hautaine : « Enfin tu es venu ! Libère-moi et je te récompenserai ! Libère-moi, je t'en supplie ! »

La voix est Khaadk, et le libérer serait une erreur. Voir la section Informations du Maître de Jeu, page 4, pour plus de détails sur les conséquences.



Le trésor dans la salle est la propriété du Duc Vadarin, bien sûr ; quiconque prend le trésor de cette salle sera probablement traité comme un criminel si le Duc Vadarin est restauré.

Le Trésor du Duc :

Petit Coffre (ouvert) : Petit sac contenant 200 po, un collier de 3 000 po, un collier de 1 000 po.

Petit Coffre : Petit sac contenant 200 pp, deux perles d'une valeur de 100 po chacune.

Petit Coffre : Petit sac contenant 200 po, trois grands bijoux ambrés d'une valeur de 500 po chacun.

Grand Coffre : Trois petits sacs de 200 po chacun, grand sac de 400 pa, grand sac de 400 pa, grand sac de 400 pe, petit sac de 32 gemmes assorties d'une valeur moyenne de 100 po chacune.

Grand Coffre : Grand sac contenant 400 po, petit sac contenant 200 pp, grand sac contenant 400 pc, et une **potion de forme gazeuse**.

36. SALLE DU TRÔNE :

Cette pièce spacieuse est large, propre et flamboyante de lumière et de couleurs. Le plafond est haut de 9 mètres, soutenu par de grandes arches. Des puits de lumière colorés le long du bord du plafond permettent à la lumière d'illuminer pendant la journée. Des tapisseries recouvrent les murs, avec des candélabres ornés de chandeliers flamboyants surmontés de bougies qui semblent fraîchement allumées. Le sol est en marbre blanc moucheté de couleur : de vert le long de l'allée de l'entrée à l'estrade, et de rouge ailleurs. Deux trônes ornés sont posés face au nord sur l'estrade, flanqués de trois petits trônes de chaque côté. À gauche et à droite de l'estrade se trouvent une unique statue de taille humaines stylisée avec des bras en forme de poteaux et pignons. Deux rangées de quatre statues courtes et ornées jalonnent le chemin de la porte aux trônes, dont une neuvième se dresse devant l'une d'elles à l'entrée.

Les statues sont des nains habillés de vêtements de cour ornés, avec des épées et des heaumes, et pratiquant un salut. Le neuvième était le meneur et inspectait le bouton de la veste de l'un d'eux quand ils ont été pris par la première vague de magie et transformés en pierre.

L'une des statues humaines avec les bras en poteaux est positionnée pour bloquer au moins

partiellement la porte secrète. La porte secrète s'ouvre vers le nord et la statue l'empêche d'être ouverte, de sorte qu'une seule personne à la fois peut sortir.

Les bougies dans les candélabres sont des faux artistiques qui ne sont pas amovibles ; elles brillent grâce à un effet de lumière continue.

37. SALLE DE GARDE :

Contrairement à la plupart des pièces de ce donjon, cette pièce n'est actuellement pas éclairée. Le Maître de Jeu doit en tenir compte dans la description de la pièce.

C'est évidemment une salle de garde. Une arcade ouverte est centrée dans le mur est. Une armurerie entièrement vide occupe les 6 mètres est du mur nord ; elle semble avoir été construite pour contenir des épées longues, des épées courtes, des armes d'hast et des arcs. Une table entourée de six chaises se trouve dans le coin sud-ouest. Un bureau est situé du côté est de la pièce, près du mur sud. Un homme est assis derrière le bureau, la tête penchée sur les bras. Ses vêtements sont très ébouriffés.

L'« homme » derrière le bureau est un revenant. Il se lèvera et attaquera immédiatement s'il est approché.

Revenant : CA 15 (touché seulement par armes d'argent ou magiques), DV 3*, Mv 9m, #At 1, Dom drain d'énergie, Sv G3, MI 12

PV 10 □□□□ □□□□

38. SALLE DE BIÈRE :

Contrairement à la plupart des pièces de ce donjon, cette pièce n'est actuellement pas éclairée. Le Maître de Jeu doit en tenir compte dans la description de la pièce.

Cette pièce est pratiquement vide, mais le long du mur est se trouvent plusieurs étagères chargées de fûts de bière. Une grande arcade ouverte est centrée dans le mur ouest.

À part les fûts de bière, il n'y a rien de valeur dans cette pièce.

39. SALLE DE GARDE :

Dans cette petite pièce, il y a quatre statues de soldats en armure de cotte de mailles, assis autour d'une table à laquelle, apparemment, ils jouent aux cartes. Chaque statue a une petite pile de pièces de monnaie devant lui, et au centre de la table se trouve une plus grande pile de pièces.

Vous remarquez qu'une des statues semble avoir une carte cachée dans sa botte.

Les cartes dans les mains des statues sont en pierre blanche fragile, mais les cartes sur la table sont en papier rigide ; la table est une table ordinaire en bois, et les chaises sont tout aussi normales. Il y a un total de 72 pa et 13 po sur la table. La pièce est éclairée par une **lumière continue**, projetée dans l'air.

40. LA CHAMBRE DU DUC :

Cette pièce est évidemment une chambre à coucher. Elle est simplement meublée et décorée, mais l'ameublement est de très haute qualité. Un grand lit est centré sur le mur nord, avec un grand coffre au pied. Une armoire se trouve dans chacun des coins ouest. Un lavabo occupe l'angle sud-est. La chambre est éclairée par deux lanternes fantaisies suspendues à des crochets au plafond, l'une au-dessus du lit et l'autre au-dessus du lavabo.

Les armoires contiennent les vêtements du duc, avec sa tenue la plus chic dans l'armoire nord-ouest et les vêtements de tous les jours dans l'armoire nord-est. Le coffre contient des draps supplémentaires ; il a un faux fond, détecté comme une porte secrète, sous lequel se trouve une **épée +1** et une pochette contenant 50 PP.

Les lanternes sont illuminées par des sorts de lumière continue.

Sortie Secrète : Sur le mur est, près de l'extrémité nord, il y a une porte secrète de 1 mètre de large sur 1 mètre 80 de haut. Elle est très bien cachée et difficile à détecter des deux côtés. La porte est épaisse et renforcée par des barreaux qui ne se rétractent que lorsqu'elle est déverrouillée. En appuyant sur une section carrée bien cachée de 5 centimètres du côté gauche du mur, les barres de verrouillage se rétracteront, puis la porte s'ouvrira facilement. Ainsi, à moins que la magie ne soit utilisée, ou que la porte ne soit cassée (une proposition difficile et bruyante), cette porte secrète nécessite deux lancers séparés avant de pouvoir

être ouverte : un pour trouver la porte, et un autre pour découvrir le mécanisme de verrouillage.

La porte secrète qui s'ouvre sur le hall principal est tout aussi bien cachée de l'extérieur (face est), mais il y a un interrupteur évident à l'intérieur qui ouvre la serrure.

Accrochées à l'intérieur du couloir, les portes secrètes renferment trois manteaux, trois épées ordinaires dans des gaines, trois poignards, une poche de 100 pa et 100 po, une outre d'eau vide, un pot en céramique bouché rempli d'eau, une poche d'une semaine de ration sèche, trois paires de chaussures et trois tenues de vêtements unis.

41. SALLE DE REPOS :

La première chose que vous remarquez dans cette pièce, c'est le son de la musique... bien que vous ne puissiez pas identifier la source, vous pouvez simplement entendre des instruments à cordes jouer une marche majestueuse.

Cette pièce est meublée comme un salon, avec plusieurs chaises confortables, une petite table sur laquelle repose un livre, un grand tapis, et une variété de peintures et de tentures murales. De plus, vous voyez une paire de statues représentant une petite fille aux cheveux bouclés jouant avec un chien de chasse.

Les statues sont une fille, Shiali, fille du sculpteur Lirekos, et l'un des chiens de chasse du duc. Ils ont été transformés en pierre par la magie de Khaadk.

La musique provient d'une peinture enchantée d'un quatuor à cordes qui joue quand vous applaudissez et dites « Jouez » et s'arrête quand vous applaudissez et dites « Stop ». Elle joue depuis que les occupants ont été transformés en pierre. Les instructions pour démarrer et arrêter la musique sont écrites sur une feuille de papier collée au dos du tableau.

Le livre sur la table est un roman d'amour, sans valeur particulière pour les aventuriers.

42. SALLE DE BAINS :

Cette chambre semble être une salle de bain. Une paire de paravents divise la pièce en deux, et vous pouvez voir qu'une grande baignoire est placée de l'autre côté. Le côté le plus proche de la pièce contient des porte-serviettes avec des serviettes encore dessus ainsi qu'une armoire.

Si les aventuriers passent devant le paravent, ils voient :

La grande baignoire contient des statues de deux femmes nues, positionnées comme si elles prenaient un bain. La baignoire est pleine d'eau.

Les statues sont Corena, épouse du sculpteur Lirekos, et Saril, son accompagnateur. L'eau est froide.

43. TOUR DE GUET :

Suspendu par des lanières de cuir au plafond de cette salle est un ensemble de trois grandes cornes en laiton de différentes sortes. Les tables et les chaises sont dans les coins et loin des ouvertures ; assis dans un nid douillet de chaises et une table dans le nord-ouest sont deux statues. Des statues d'hommes d'armes en cotte de mailles portant des haches ou des épées regardent par les fenêtres, qui sont des ouvertures de 1 mètre 20 de hauteur et de 1 mètre 80 de largeur. Les volets sont suspendus aux fenêtres, verrouillés à l'écart.

Les cornes sont utilisées pour signaler différentes choses : une petite corne sonnera seulement assez fort pour être entendu à l'intérieur et dans la zone générale, et les deux plus grandes peuvent être entendues de loin mais ont des tonalités différentes. La plus petite peut être portée par un homme, mais les plus grandes sont destinées à être laissées en place et trop grandes pour être facilement déplacées.

Les statues sont toutes des soldats transformés en pierre. D'après les marques d'usure sur les planchers devant les fenêtres, on peut déduire que les soldats se tiennent debout devant les fenêtres qui donnent sur la campagne et les maisons environnantes. Les deux statues assises au nord-est ont des coupes entre elles et l'une d'elles soulève une bouteille de vin, qui s'est épuisée et ne se répand plus.

44. LABORATOIRE :

Les murs de cette salle sont bordés de longues et lourdes tables de travail, qui sont chargées de papiers, d'objets en verre obscurs et de divers objets utiles à la recherche magique. Au milieu de la pièce se trouve la statue d'une belle femme portant une armure de cuir bien ajustée, une épée longue gainée sur sa ceinture.

La statue est de Kylene, et elle a été enchantée par le magicien de Vadarin Stephan DeSant (dont

c'est le laboratoire). La magie de Khaadk a corrompu l'enchantement ; la statue attendra 1d4 rounds avant de s'animer, puis attaquera n'importe qui dans la pièce.

Statue Vivante de Fer : CA 18, DV 4*, Mv 3m, #At 2, Dom 1d8/1d8 + spécial, Sv G4, MI 12

PV 26 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

45. ENTREPÔT :

Cette petite pièce est bordée d'étagères, et les étagères sont remplies de pots, de boîtes, de sacs et de bouteilles. Chaque article a une étiquette, mais les étiquettes sur les articles les plus proches de la porte sont écrites dans une langue inconnue.

Les matériaux dans la pièce sont des substances rares et variées utilisées par le magicien dans ses recherches. Les étiquettes sont en fait écrites en code, et Stephen DeSant est la seule personne qui connaît le code. Si le contenu de cette salle est perturbé, le Maître de Jeu est invité à faire preuve de créativité avec les résultats.

46. LA SALLE DU MAGICIEN :

C'est apparemment une chambre à coucher, bien qu'elle soit si encombrée qu'il est difficile de le dire. Il y a un grand lit centré sur le mur sud, qui est à moitié couvert de piles de livres et de papiers. Une armoire est ouverte dans le coin sud-ouest, avec des robes et d'autres vêtements accrochés dessus. Un bureau se trouve dans le coin nord-ouest, également empilé haut avec des livres, des papiers, des bouteilles d'encre et des piquants de porc-épic, ces derniers étant pour la plupart en lambeaux ou cassés. Une lanterne, apparemment éclairée par une **lumière continue**, repose sur une table de nuit à côté du lit.

Allongé sur un coffre au pied du lit, il y a un chiot très mignon. Quand vous ouvrez la porte, il saute sur ses pattes, la langue pendante, très excité. Lorsque vous entrez, le chiot reste sur le dessus du coffre, même s'il semble vouloir courir et sauter sur vous.

Voici la chambre de Stephan DeSant, le sorcier en résidence du Duc. Le chiot est son familier ; il porte un collier magique qui lui permet de se transformer en loup affreux, ce qu'il fera si quelqu'un tente d'approcher le coffre de Stephan ou de toucher ses affaires (y compris le mobilier). Une fois qu'il se transforme, il se battra jusqu'à la mort tant que

quelqu'un reste dans la pièce, mais si tous les intrus quittent la pièce, il reviendra à la forme de chiot.

Loup Noir : CA 14, DV 4, Mv 15m, #At 1, Dom 2d4, Sv G4, MI 9

PV 22 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
□□

47. SALLE DE BAIN :

Cette pièce est éclairée par une lanterne suspendue au-dessus de la tête par un sort de lumière continue. Un plateau en céramique sur une table à côté du lavabo contient un petit tas de cendres ; un parfum persistant suggère que les cendres étaient de l'encens. Un simple écran se trouve à côté du lavabo.

Derrière l'écran se trouve un pot de chambre vide.

48. ÉTUDE :

Des étagères remplies de livres bordent les murs de cette pièce étroite. Un petit bureau avec une chaise est placé dans le coin intérieur à droite de l'escalier, avec quelques papiers, une bouteille d'encre et une plume d'oie au sommet. Un fauteuil d'allure confortable avec une petite table latérale occupe l'extrémité opposée de la pièce, entourée de fenêtres sur trois côtés.

Tout dans cette pièce est magique. Les chaises sont magiquement animées et malveillantes (voir les statistiques ci-dessous). Si quelqu'un s'assoit sur l'une ou l'autre chaise, elle se referme comme une souricière. La victime est autorisée à sauvegarder contre Effet Mortel, et le succès indique qu'elle s'est levée de la chaise juste à temps. Sinon, la victime subit des dégâts automatiques comme indiqué ci-dessous (1d4 ou 1d6) à chaque round de combat. Après le premier tour, la victime peut tenter une fois par round de s'échapper en tentant de rouler une « porte ouverte ». Si une chaise est attaquée alors qu'une victime est prise au piège, la victime a 50% de chances de subir la moitié des dommages lancés (mais la chaise subit toujours des dommages normaux).

Si aucun personnage n'est assis sur une chaise, après six tours, elles vont à la fois s'animer et attaquer.

De plus, une fois qu'une chaise a attaqué (en piégeant un personnage ou en s'animer), les livres seront lancés par une force invisible. Une attaque sera faite par round, sur un personnage non piégé

au hasard, attaquant comme un monstre de 2 dés et infligeant des dégâts de 1d4 points sur un toucher. Dix livres seront lancés de cette façon, puis la bouteille d'encre et la plume d'oie seront lancés ; chacun fera 1d3 points de dégâts sur un toucher.

Si les aventuriers partent avant que les chaises ne s'animent, elles s'animeront toujours après six rounds et poursuivront le groupe. Les portes s'ouvriront automatiquement lorsque l'une des chaises maudites s'approchera. Cependant, dans ce cas, il n'y aura pas de livres jetés ou d'autres objets pour ennuyer les aventuriers.

Chaise de Bureau Animée : CA 13 (1/2 dommages de toute arme sauf une hache), DV 1, #At 1, Dom 1d4, Mv 3m, Sv G1, MI 12

PV 8 □□□□□ □□□

Fauteuil Animé : CA 13 (1/2 dommages de toute arme sauf une hache), DV 2, #At 1, Dom 1d6, Mv 3m, Sv G2, MI 12

PV 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

49. PIÈCE DE L'ALCHIMISTE :

Cette pièce semble être un laboratoire d'alchimie ; des tables de travail chargées d'engins alchimiques jalonnent les murs, à l'exception de la paroi diagonale où l'on voit un lit, une armoire et un casier à pieds. L'alchimiste lui-même est ici, travaillant à l'une des tables éloignées. Il se tourne vers vous et dit : « Bienvenue ! J'avais peur d'être le seul homme encore en vie ici ! »

L'« alchimiste » est en fait un doppelgänger. Le vrai alchimiste est mort après avoir été tué par le doppelgänger et mis dans son propre casier. Il commence à sentir, et tous les Elfes ou Demi-Elfes du groupe ont une chance égale à 1 sur 1d10 de remarquer l'odeur de viande pourrie dans la pièce ; si le casier est ouvert, l'odeur sera évidente pour tous.

Le double fera tout ce qu'il peut pour convaincre le groupe qu'il est en fait l'alchimiste Marcus ; il n'a pas étudié son sujet très longtemps, mais comme les personnages ne connaissent pas Marcus personnellement, il est peu probable qu'ils comprennent qu'il a été remplacé. Le double fera semblant d'être plus que disposé à aider, et partagera le peu qu'il sait (quelque part dans la forteresse se trouve une prison-démon avec le puissant démon Khaadk ; la prison s'affaiblit et le pouvoir de Khaadk s'échappe) dans l'espoir que le

groupe lui dise ce qu'ils savent ? ou qu'il puisse lire dans leurs pensées ce qu'ils savent. Il veut libérer Khaadk, comme la plupart des monstres de la forteresse, mais il est prêt à attendre son heure et même à faire semblant d'aider à contenir le démon afin d'avoir la chance de le libérer.

Doppelgänger : CA 15, DV 4, #At 1, Dom 1d12, Mv 9m, Sv G4, MI 10

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□

50. SANCTUAIRE :

Des statues peintes sont éparpillées dans cette pièce en divers gestes gracieux, avec parfois un grand tapis jonché d'oreillers. Des tables avec des vases pleins de fleurs fanées sont disposées le long des murs. Des carillons à vent peuvent être entendus à partir de la zone des fenêtres. En regardant autour de vous, vous êtes surpris par un son THOCK terne, comme celui du bois qui frappe le bois. Après un bref instant, vous l'entendez à nouveau.

Le son rythmique provient d'une horloge à eau en bambou à l'extrémité ouest de la pièce. L'horloge à eau est simple - une section de bambou articulée de telle sorte qu'elle est normalement presque verticale, remplie d'eau à partir d'un petit tuyau s'étendant depuis le mur. Au fur et à mesure qu'il se remplit d'eau, il finit par se renverser et gifler un rocher, renversant l'eau pour qu'elle remonte à la verticale dans le courant d'eau qui recommence à le remplir. La piscine dans laquelle il se vide a des poissons et des plantes et s'écoule très lentement par un trop-plein.

Les carillons à vent sont en métal fin et en cristal et sonnent lorsqu'une brise passe par les fenêtres ouvertes. On en accroche un à chacune des quatre fenêtres, et chaque carillon vaut 100 po ; cependant, ils sont très fragiles.

Ce sanctuaire est destiné à la détente, à la méditation et au culte. Les statues ne sont pas vraiment éparpillées, mais plutôt disposées avec soin pour offrir des espaces agréables d'intimité. Les tapis sont épais et les riches oreillers doux.

51. CHAPELLE :

Ce petit sanctuaire est occupé par six gobelours, qui ont apparemment saccagé l'endroit. En vous voyant entrer, ils sortent leurs armes et se préparent à se battre.

Note : Lancez la surprise normalement et modifiez ce qui précède au besoin si les gobelours sont surpris.

Après avoir géré les gobelours, lisez la description suivante :

Un sanctuaire des dieux trinitaires (Prolethra, En-Teare et Aturahs) occupe le mur est de cette pièce. Le sanctuaire se compose d'une table étroite près du mur, bordée de petites statues et d'icônes des dieux. Une peinture représentant les trois dieux sur le portique de la légendaire Maison des Dieux orne le mur au-dessus de la table.

Le sanctuaire est encastré dans la porte secrète ; la table y est en fait fixée, bien qu'elle ne semble pas l'être avec un simple coup d'œil. Il y a un levier caché sous le dessus de la table qui ouvre la porte secrète.

6 Gobelours : CA 15, DV 3+1, Mv 9m, #At 1, Dom 1d8+1, Sv G3, MI 9

PV 13 □□□□□ □□□□□ □□□
 12 □□□□□ □□□□□ □□
 20 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 13 □□□□□ □□□□□ □□□
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □
 19 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□

52. CABINET SECRET :

Ce placard étroit est très poussiéreux et sent la moisissure. Un sac en cuir avec une bandoulière se trouve dans le coin nord-est de la pièce.

À l'intérieur du sac en cuir il y a 397 pa et 13 pe.

53. SALLE DE JEU :

Au centre de cette pièce, vous voyez une table ronde couverte de papiers et de bibelots. Cinq chaises sont disposées autour ; une autre chaise identique a été repoussée contre le mur sud. Plusieurs petites étagères bien garnies sont éparpillées dans la pièce, et les murs sont tapissés d'affiches aux couleurs vives annonçant divers spectacles musicaux.

Les papiers sur la table sont regroupés près de chaque chaise ; quatre chaises n'ont que quelques morceaux de papier, tandis que la cinquième a une pile importante. De plus, des statuettes en métal peintes de couleurs vives sont éparpillées autour de la table, ainsi que de nombreux dés usés et peints à la main. Au milieu du tableau se trouve une grande carte d'un pays inconnu.

Les papiers représentent un jeu étrange, peu familier aux personnages des joueurs, qui implique en quelque sorte des musiciens dans un monde imaginaire (représenté par la carte). Les papiers devant les quatre chaises portent les noms de Davy, Peter, Micky et Michael, ainsi que des statistiques incompréhensibles et des notes griffonnées.

Les étagères contiennent une variété d'œuvres de fiction. Il n'y a pas de véritable trésor dans cette pièce, ou quoi que ce soit d'autre de valeur pour les personnages du joueur.

54. SALLE DE BAL :

Cette grande salle est évidemment une grande salle de bal. De nombreuses petites tables, dont chacune est entourée de quatre chaises, bordent les parties est et sud de la pièce ; chaque table est ornée d'un chandelier simple contenant une

bougie neuve. Dans le coin sud-est de la piste de danse se trouve un groupe de statues blanches assises, un quatuor à cordes apparemment.

Après que les personnages aient été dans la salle 1d4, lisez ce qui suit :

Soudain, on entend de la musique. De la musique faible et fantomatique, qui se renforce d'instant en instant. Un brouillard s'échappe brièvement de la piste de danse, puis se dissipe pour révéler des danseurs fantomatiques qui exécutent une danse majestueuse.

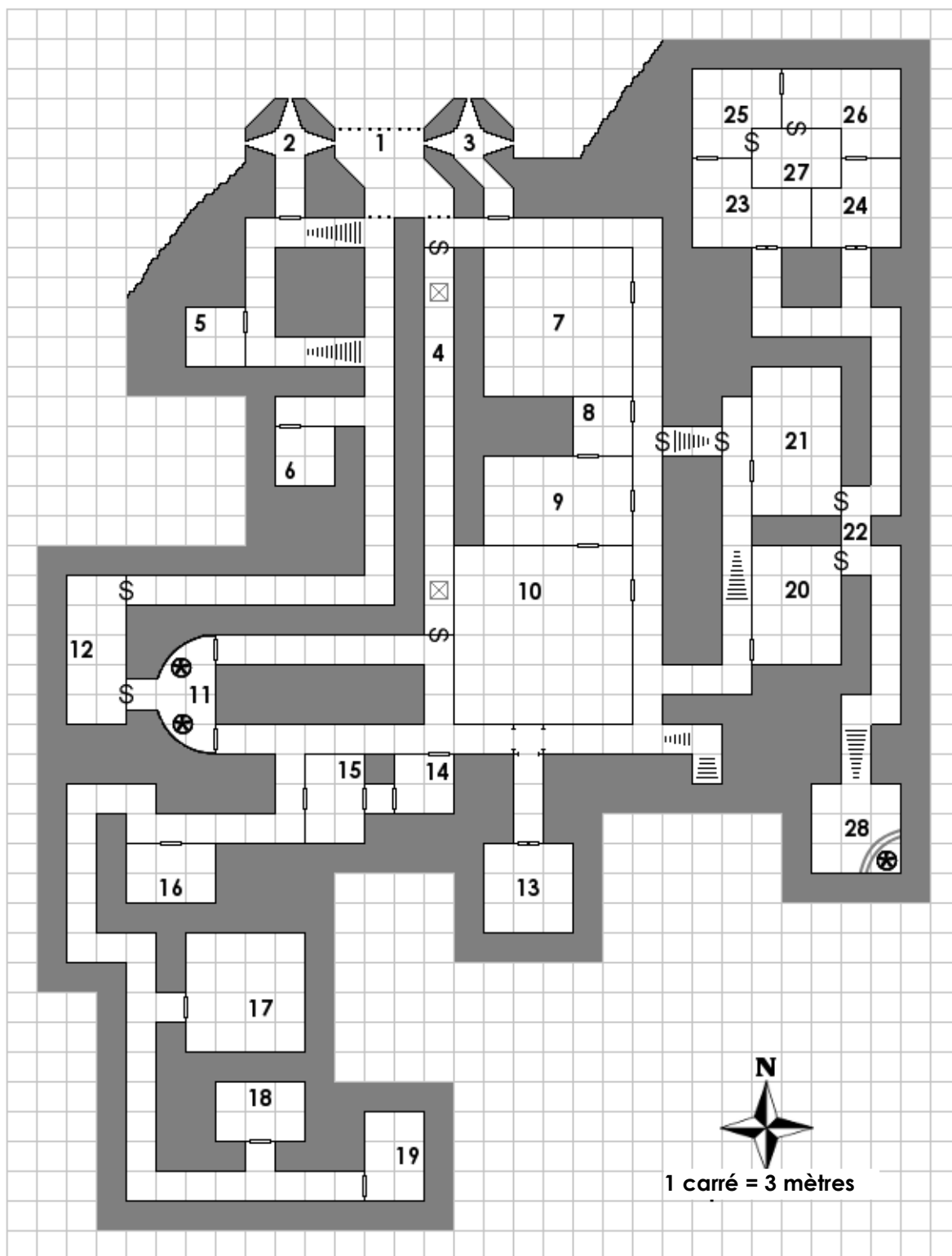
Tous les spectateurs doivent faire un jet de Sauvegarde contre Baguettes ; quiconque échouera à la Sauvegarde commencera à danser, étant rejoint par un partenaire fantôme du sexe opposé. Après un round, le personnage affecté deviendra un fantôme incorporel comme les autres danseurs. Si un personnage affecté est jeté au sol avant de devenir incorporel, un deuxième jet est accordé ; s'il échoue, le personnage devient immédiatement un fantôme, mais s'il réussit, le personnage est libéré du sort.

Tout personnage qui fuit la pièce avant que les danseurs n'apparaissent n'a pas besoin de faire une sauvegarde, même si le personnage se tient juste derrière la porte et continue à regarder.

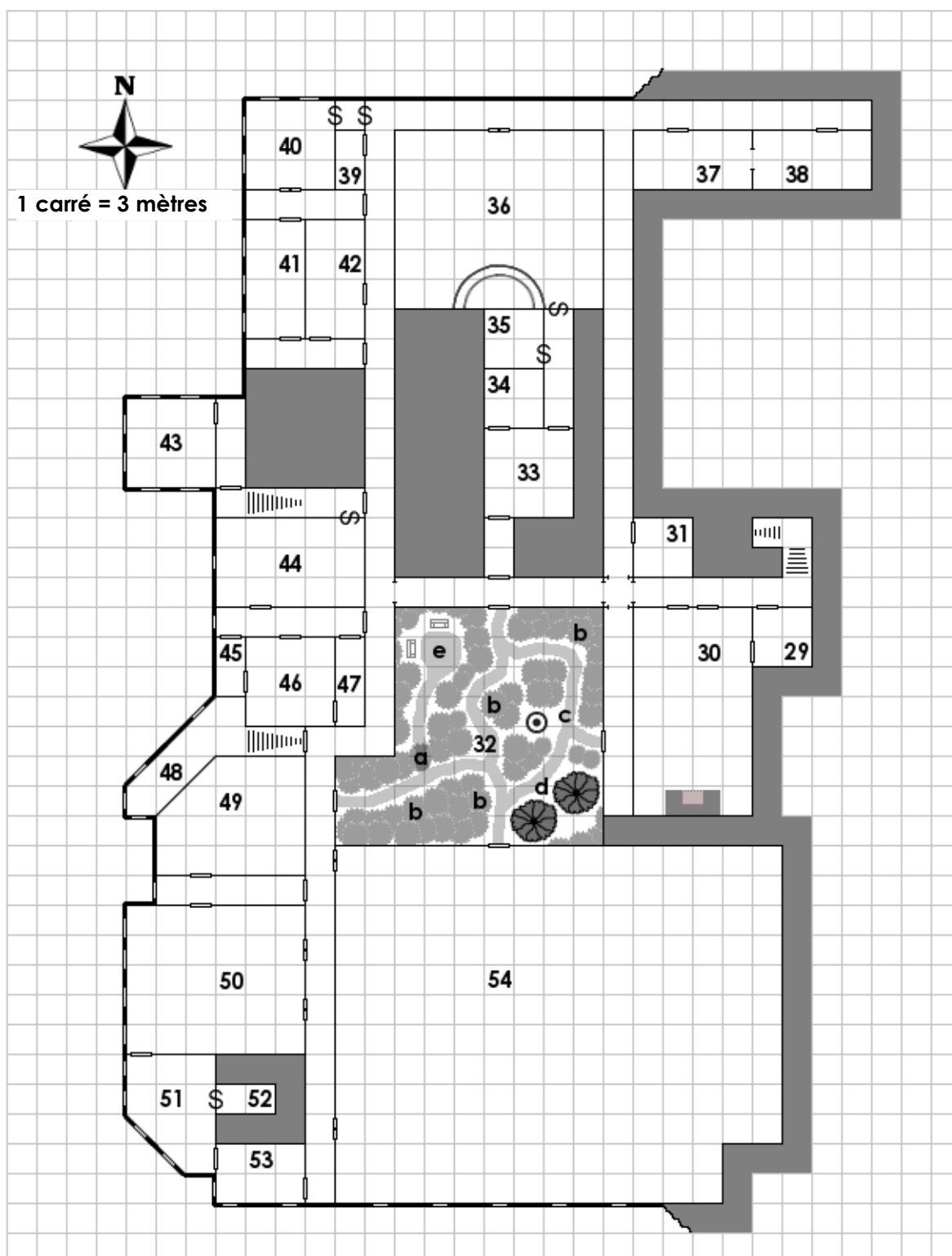
Un personnage n'a besoin d'effectuer qu'une seule sauvegarde pour être à l'abri de l'effet ; les sauvegardes répétées ne sont pas nécessaires, même si l'on quitte la pièce et qu'on y entre de nouveau.

À chaque fois, que Khaadk soit contenu ou libéré, les personnages transformés en fantômes seront restaurés dans leurs formes précédentes.

Carte Niveau Inférieur



Carte Niveau Supérieur



Le Tombeau de Karsma Megalos

Background Destiné aux Joueurs

Le MJ devrait lire ou paraphraser l'information ci-dessous pour les joueurs. Idéalement, ces informations devraient être données aux joueurs quelques aventures/sessions à l'avance. Le MJ devra, bien entendu, modifier ces informations en fonction de sa campagne.

Il y a longtemps, des explorateurs et des missionnaires du Grand Empire Thanamorain ont débarqué sur les rives de la région aujourd'hui connue sous le nom d'Enterone. Les Serenhai autochtones étaient heureux de commercer avec les nouveaux arrivants, mais à mesure que les explorateurs et les missionnaires étaient lentement remplacés par des colons, les autochtones sont devenus moins amicaux.

Finalement, les Serenhai se soulevèrent contre les colons. L'empereur Thanamoran a rapidement envoyé des troupes dans la région pour protéger les colons, et le soulèvement est devenu une guerre à part entière.

Au début, les Serenhai étaient plus nombreux que les colons, mais les troupes thanamoranes étaient beaucoup mieux entraînées et mieux équipées, avec l'équipement le plus avancé (épées et cotte de mailles, par exemple). Les hommes armés de Serenhai, sans armure, n'avaient que peu de chances en conflit direct.

Les tribus des Serenhai avaient toujours été farouchement indépendantes, mais leur ennemi commun les forçait à s'unir. Ils ont choisi un jeune mais accompli chef nommé Karsma et en ont fait leur grand chef.

Karsma savait aussi bien que quiconque que leur cause était perdue, et on dit qu'il a fait un pacte avec les puissances obscures pour assurer la liberté de son peuple. Un mois seulement après son couronnement, il a mené ses troupes à leur première victoire et, sous sa direction, elles sont devenues invincibles ; on dit qu'il connaissait le prochain mouvement de l'ennemi avant eux. Les Thanamorans l'appelaient « Karsma Megalos ». (qui signifie « Karsma le Grand »).

Lorsque les Serenhai ont finalement repoussé les Thanamorans dans leurs citadelles au bord de la mer, les Thanamorans ont parlementé pour la paix.

Karsma accepta de les laisser conserver leurs forteresses et suffisamment de terres pour soutenir de petits centres commerciaux, et après l'échange des prisonniers, la paix fut déclarée.

La domination de Karsma au cours des années qui suivirent fut relativement sans incident ; bien qu'il y ait eu des escarmouches occasionnelles entre les patrouilles adverses, aucune bataille d'aucune importance n'eut lieu. Karsma commença à faire de moins en moins d'apparitions personnelles, déléguant une grande partie de son autorité à son mage en chef Canas, lui accordant le titre de chef régent. Après peut-être trente ans de règne, Karsma n'a été vu que pendant les trois jours du Festival, lorsque le début de la nouvelle année est célébré. On ne sait pas où il est allé et ce qu'il a fait le reste du temps, mais il a régné de cette façon pendant plus de 1 600 ans, vieillissant avec une lenteur incroyable. Canas a vécu une vie normale, et ses descendants masculins ont pris sa place comme chef régent après lui.

On pense que Karsma est mort dans le grand cataclysme, quand le sol a tremblé et le feu est tombé du ciel. La magie qui protégeait le peuple des Serenhai mourut apparemment avec lui, car en quelques décennies, ils avaient été conquis par l'armée d'Oberon, qui fonda la nation d'Enterone sur des terres autrefois détenues par les Serenhai.

Informations pour le MJ

La nuit du couronnement de Karsma, il se retira tôt dans sa tente pour réfléchir aux terribles défis qui l'attendaient. Il appela son chef mage, Canas, qui avait combattu à ses côtés dans de nombreuses batailles, pour le conseiller.

Dans sa tente, Karsma trouva un étranger, un vieil homme qui se prétendait prêtre de Syn-Cheron, dieu de la haine. Le vieil homme, parlant avec la voix du dieu, a négocié avec Karsma, lui offrant la promesse de liberté pour son peuple aussi longtemps que Karsma les gouvernait. Naturellement, le dieu des ténèbres attendait le remboursement, sous la forme de l'âme de Karsma, et des âmes de ses enfants pour les trois générations suivantes.

Karsma était profondément troublé par la nature du marché, mais Canas lui dit d'accepter l'offre pour

le bien de son peuple. L'accord a été conclu, et le vieil homme a disparu dans la nuit.

Le lendemain matin, Karsma se réveilla et découvrit qu'il connaissait l'emplacement et le nombre des troupes thanamoranes. Chaque matin, à partir de ce jour-là, Karsma se réveilla avec de nouvelles informations, et se prépara ainsi à conduire ses armées à la victoire après la victoire, comme on le dit.

Karsma était marié, mais il n'a jamais eu d'enfants, car son contrat avec Syn-Cheron signifiait que tout enfant était condamné dès sa naissance.

Canas est resté son lieutenant en chef pendant toute la durée des batailles et, après la déclaration de la paix, il a élaboré un nouveau plan. Karsma savait que sa mort signifiait la fin pour son peuple, car ils n'auraient plus la connaissance préalable des mouvements des Thanamorans. Canas lui a offert une alternative.

De nombreuses années auparavant, Canas avait acquis un puissant objet magique unique, l'amulette Méduse, qui pouvait être utilisée trois fois par jour pour transformer des créatures en pierre, ou restaurer des créatures pétrifiées à la vie. Canas a proposé de créer un bunker secret et sûr et d'y placer Karsma sous la forme d'une statue de pierre pour la majeure partie de l'année. Karsma, bien que réticent, fut d'accord.

Le bunker a été construit sous la forme d'un tombeau, placé dans une zone densément boisée (pour les plaines - les habitants de Serenhai craignent de tels endroits). Canas engagea des nains pour construire le tombeau, puis l'a protégé avec une puissante magie. Chaque année, Canas (ou son descendant) se rendait au tombeau avec un cheval de secours et partait en compagnie de Karsma ; et trois jours plus tard, Karsma rentrait seul.

Canas, en tant que chef régent, était le chef de facto du Serenhai, et ses descendants aussi après lui. Karsma pouvait être récupéré quand il le fallait pour mener le combat contre un adversaire, mais le reste du temps, il était à l'écart et Canas pouvait régner comme il le voulait.

Karsma n'a pas péri dans le cataclysme, mais le chef régent actuel l'a fait, emportant avec lui dans sa tombe la connaissance du bunker secret de Karsma. Quand le peuple Serenhai réalisa finalement que Karsma avait disparu pour de bon,

leur alliance s'effondra et, sans lui, ils ne purent se tenir devant les armées d'Oberon de Roslane.

La Venue du Dragon

Entre le Cataclysme et l'époque actuelle, une dragonne verte nommée Moldenarthan fit une tanière près du bunker. La dragonne aimerait avoir l'éventuel trésor à l'intérieur du « tombeau » mais ne peut pas passer par les couloirs de 1 mètre 50 de large ; elle a donc conçu un plan pour attirer quelques aventuriers au tombeau, les conduire à l'intérieur, et attendre qu'ils sortent un trésor. Moldenarthan a déjà essayé ce plan deux fois - la première fois, elle a accidentellement tué le groupe, et la deuxième fois le groupe s'est échappé sans jamais voir la tombe. Ils ont raconté leur histoire à tous ceux qui les écoutaient, et depuis, personne n'a eu le courage d'entrer dans la forêt. Jusqu'à présent...

La Tombe

Avant toute chose, le MJ doit veiller à garder secrète la véritable nature de la « tombe », en évitant d'utiliser le mot « bunker » dans toute description.

Moldenarthan est plus qu'un challenge pour les personnages joueurs, il est à espérer qu'ils comprendront que la fuite est leur seul espoir. En effet, le dragon pourrait même dire des choses telles que « Fuyez, si vous le pouvez, minuscules fourmis » pour encourager un tel résultat. Elle ne veut pas tuer ou affaiblir excessivement les PJ's avant qu'ils n'entrent dans la tombe, mais si elle y est forcée, elle pourrait souffler sur un ou deux d'entre eux pour les forcer à reconsidérer leur décision.

La porte secrète de la première pièce doit être tenue secrète à tout prix, de même que la porte secrète similaire de la cage d'escalier avant la pièce 11. Ces portes sont les raccourcis utilisés par Karsma et Canas (et les descendants de Canas) pour éviter les nombreux pièges. Cependant, si l'une ou les deux voies secrètes sont trouvées par les personnages du joueur... ainsi soit-il. Un si bon jeu ne devrait pas être pénalisé.

Sauf indication contraire, tous les plafonds ont une hauteur de 3 mètres 50 au niveau du sol et de 3 mètres au niveau du donjon. Toutes les portes, à l'exception de celles qui ont été signalées autrement, sont des portes en chêne renforcées par

du fer ; malgré leur âge extrême, elles sont encore solides, ce qui indique probablement que la magie a été utilisée pour les préserver.

Comme cette aventure s'adresse à des personnages qui ont de l'expérience, le texte encadré nomme simplement la plupart des monstres plutôt que de les décrire.

Enfin, notez qu'il n'y a pas de rencontres aléatoires dans ce donjon.

Les Pièges

Si vous avez déjà regardé la carte, vous avez remarqué le grand nombre de statues indiquées. La plupart des pièces marquées de cette façon contiennent des pièges similaires, comme suit :

Tout d'abord, les statues elles-mêmes sont en fait des monstres transformés en pierre par l'**Amulette de la Méduse**. Deuxièmement, un **effet magique de dissipation** programmé couvrira la pièce lorsque le premier membre du groupe traversera le point médian de la pièce.

Cet effet de **dissipation de la magie** réussira toujours à transformer les créatures pétrifiées en chair et en général, elles attaqueront immédiatement (mais voir la description de chaque pièce pour les détails). Il est possible que les créatures soient surprises, c'est pourquoi une vérification normale de la surprise devrait être effectuée. Les personnages peuvent également être surpris la première fois qu'ils se mettent dans un tel piège, mais il est peu probable qu'ils soient à nouveau surpris par ces pièges.

Cependant, vous devez lire attentivement la description des pièces car certains pièges ne sont pas exactement tels que décrits ici !

La dissipation affectera également les objets magiques de tous les personnages de la pièce. En général, lancez 1d20 pour chaque objet magique ; si le résultat dépasse le niveau de lanceur de sort de l'objet, considérez que la magie de dissipation a réussi.

Une dissipation réussie contre une potion ou un parchemin le détruit. Les sorts ou potions actuellement actifs sur les membres du groupe seront annulés, et les objets magiques permanents (même ceux qui ont des charges) seront supprimés (inutiles) pendant 1d4 rounds.

Pour ce faire, utilisez les niveaux de lanceurs suivants :

Parchemin.....	Niveau de lanceur minimum +1
Baguettes	6
Bâton.....	8
Autres Objets.....	10

Notez que cet effet n'est pas le même que le sort magique normal de **dissiper la magie**. C'est un effet spécialisé créé pour ce donjon par ceux qui l'ont construit.

L'effet de dissipation remplit toute la pièce, y compris les alcôves de 3mx3m qui peuvent être présentes (aux portes d'entrée ou de sortie) mais qu'il ne passe pas par une porte dans une pièce adjacente.

Ceux qui sont dans la pièce lorsque l'effet est déclenché ont l'impression qu'un choc les a traversés, mais ne sont pas autrement blessés.

Pnjs et Monstres Majeurs

Moldenarthan, Dragon Vert

Classe d'Armure	19	
Dés de Vie	9** (AB +8)	
Points de Vie	49	<div> <div>□□□□□ □□□□□ □□□□□</div> <div>□□□□□ □□□□□ □□□□□</div> <div>□□□□□ □□□□□ □□□□□</div> <div>□□□□□</div> </div>
Attaque	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue	
Dommages	1d6/1d6/3d8 ou souffle/1d6	
Mouvement	9m Vol 24m (C)	
Sauve comme	G9	
Moral	8	

Moldenarthan parle Commun et Elfe en plus de Dragon, mais elle ne lance pas de sort.

Karsma Megalos

Guerrier Humain Homme 17, CA 18 (**armure de cuir +2, petit bouclier +1**), AB +9, Attaque: **lance +3** (AB +14 pour 1d6+5 dommages) ou **dague +2** (AB +12 lancée pour 1d4+2 dommages ou AB +13 mêlée pour 1d4+4 dommages), Mv 12m

PV 65

□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

□□□□□



Clés au Niveau du Sol

1. ENTRÉE :

L'ensemble du bâtiment semble avoir été construit en granit ordinaire, généralement de couleur grise et recouvert de vignes et de mousse. La seule ouverture dans toute la construction est un duo de grandes portes en bronze recouvertes de vert-de-gris encastrées dans le côté sud.

Les portes étaient autrefois verrouillées ; tout voleur vérifiant les pièges ou examinant la serrure découvrirait les marques laissées par un autre voleur qui les a ouvertes. Elles sont lourdes mais s'ouvrent relativement facilement.

2. GRAND HALL :

Cette grande pièce a un plafond de 6 mètres de haut et est dominée par une statue plus grande que nature d'un homme armé d'une lance. La statue se dresse sur une estrade à deux marches de hauteur au centre de la pièce et représente un homme plus âgé mais encore musclé d'origine sérenhai, vêtu d'un habit traditionnel et d'une simple couronne en forme de bande. La statue entière est faite de marbre noir avec très peu de veinage et est extrêmement bien faite.

Le MJ devrait veiller à ne pas révéler la présence d'une porte secrète ici. La statue n'a rien de spécial et il n'y a rien de dangereux dans la pièce ; cependant, notez que le dragon peut entrer dans cet espace. Moldenarthan donnera aux personnages le temps de se reposer, quelques heures ou peut-être une nuit, avant d'entrer dans la pièce pour voir s'ils sont passés dans la pièce suivante ; s'ils ne l'ont pas fait, la dragonne va essayer de les encourager à fuir dans cette direction.

3. MINOTAURES :


Une statue en pierre blanche d'un minotaure se dresse dans chaque coin de cette pièce ; ils se tiennent dans des poses agressives face à l'intérieur. La pièce a un plafond d'environ 3 mètres 50 de haut, et le plancher, les murs et le plafond sont tous faits de pierre gris clair.

Il s'agit de la première salle de piégeage « standard » du donjon, comme décrit ci-dessus ; **l'effet de dissipation** frappera lorsque le premier personnage traversera le centre de la salle. Les minotaures sont :

2 Minotaures avec Grande Haches : CA 14, DV 6,
#At 1 grande hache, Dom 1d10+2, Mv 12m, Sv G6,
MI 11

PV 33 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐
20 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

2 Minotaures Sans Arme : CA 14, DV 6, #At 1 corne/
1 morsure, Dom 1d6/1d6, Mv 12m, Sv G6, MI 11

PV 30 
 35 



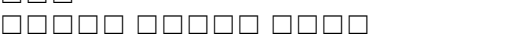



4. GORILLES CARNIVORES :

Cette pièce ressemble fortement à la dernière, avec des statues de pierre blanche dans chaque coin ; cependant, ces statues sont des gorilles carnivores, les griffes levées et les bouches ouvertes dans des cris silencieux de rage.

Si vos joueurs sont raisonnablement intelligents, ils se méfieront déjà... surtout qu'ils le devraient, car cette salle est une autre salle de piège « standard » comme décrit ci-dessus.

4 Gorilles Carnivores : CA 14, DV 4, #At 2 griffes, Dom 1d4/1d4, Mv 12m, Sv G4, MI 7






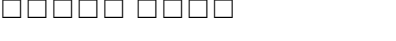

PV 27 
 23 
 14 
 17 

5. PIÈCE DE ZOMBIES :

Les murs extérieurs de cette pièce sont bordés de statues blanches d'hommes en lambeaux, les yeux fermés.

Il s'agit d'une fausse piste ; les « statues » sont en fait des zombies qui ont été peints en blanc. C'est pourquoi leurs yeux sont fermés, et c'est aussi un indice qu'ils ne sont pas pétrifiés. Ils attaqueront lorsque le premier membre du groupe traversera le centre de la pièce, tout comme dans le piège standard, mais cette pièce n'a aucun effet de dissipation.

7 Zombies : CA 12*, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MI 12


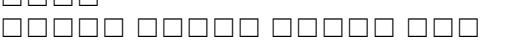

PV 12 
 10 
 15 
 9 
 15 
 11 
 9 

6. FAUX PASSAGE :

Trois statues de chouettes en pierre blanche, en poses d'attaque, bordent le mur gauche de cette pièce.

Cette pièce est un peu différente du piège standard ; les statues d'hibours sont des créatures pétrifiées, mais la dissipation ne s'active que lorsque la fausse porte est ouverte. Elle s'ouvre facilement, mais de l'autre côté, il n'y a qu'un mur de pierre massif. Cela devrait attirer plus de membres du groupe dans la salle, ce qui permettra à la dissipation d'en affecter un plus grand nombre et d'en faire des victimes potentielles pour ces monstres.

3 Hibours : CA 15, DV 5, #At 2 griffes/1 morsure + 1 étreinte, Dom 1d8/1d8/1d8 + 2d8, Mv 12m, Sv G5, MI 9

PV 24 
 18 
 22 

7. PIÈCE SECRÈTE :

Quatre immenses statues d'ogres en pierre blanche dominent cette pièce.

C'est une salle de piégeage standard. Notez que le premier personnage sera très proche de deux ogres au moment où il ou elle traversera le centre de la pièce.

4 Ogres : CA 15, DV 4+1, #At 1 arme, Dom 2d6, Mv 9m, Sv G4, MI 10

PV 20 
 19 
 16 
 20 

8. COULOIR :

Ce couloir sinueux mène à une autre porte en chêne, renforcée de fer.

Dès que la porte menant à la pièce 9 est touchée, tout le monde et tout ce qui se trouve dans le couloir est instantanément téléporté dans la pièce 7, ce qui n'arrive qu'une seule fois ; la prochaine fois que le groupe tente d'ouvrir la porte de la pièce 9, elle s'ouvre normalement.

9. GOBELOURS :

Cinq statues de gobelours en pierre blanche ornent les murs de cette pièce.

Une autre salle de piègeage standard. Ces gobelours peuvent ne pas être aussi hostiles que les habitants pétrifiés des premières pièces, et peuvent même être prêts à parlementer, mais les personnages joueurs doivent le découvrir par eux-mêmes.

5 Gobelours : CA 15, DV 3+1, #At 1 arme, Dom 1d8+1, Mv 9m, Sv G3, MI 9

PV 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 19 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 16 □□□□ □□□□ □□□□ □
 19 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

10. COULOIR SECRET :

Ce court couloir relie le Grand Hall à l'escalier menant au niveau inférieur.

Clé au Niveau du Donjon**11. GNOLLS :**

Le long du côté droit de cette salle se trouvent huit statues de gnolls en pierre blanche, chacune armée pour la bataille.

C'est une salle de piègeage standard. Ces gnolls particuliers ont une haine intense des elfes, et concentreront leurs attaques sur n'importe quel elfe du groupe. S'il n'y a pas d'elfes, on peut négocier avec eux (avec un bon jet de réaction) ; les plus grands des gnolls peuvent parler un peu en commun. Ils ne se joindront pas au groupe, mais accepteront de partir si le groupe les dirige vers la sortie. Ce qui se passe quand les gnolls rencontrent Moldenarthan dépend du MJ.

8 Gnolls : CA 15, DV 2, #At 1 arme, Dom 2d4, Mv 9m, Sv G2, MI 8

PV 11 □□□□ □□□□ □
 6 □□□□ □
 5 □□□□
 9 □□□□ □□□□
 5 □□□□
 5 □□□□
 6 □□□□ □
 12 □□□□ □□□□ □□

12. COULOIR TRUQUEUR :

Ce couloir bifurque vers la gauche et vers la droite ; la branche droite mène à une porte apparemment revêtue d'or et gravée d'une couronne stylisée. L'autre porte est une simple porte en bois, renforcée de fer, comme toutes les autres portes de ce donjon.

Tenter d'ouvrir la porte d'or entraîne le dégagement d'un nuage rougeâtre de gaz toxique, qui remplira les 3 mètres du couloir (deux carrés sur la carte) le plus proche de la porte en un seul round et avancera dans le couloir de 3 autres mètres chaque round jusqu'à atteindre le coin, où le gaz s'arrête.

A chaque round, n'importe quel personnage dans une case concernée ayant une initiative de 3 ou moins (c'est-à-dire à mi-chemin du round) doit sauvegarder contre le poison ou subir 1d12 points de dégâts.

13. STATUES VIVANTES :

Trois statues de pierre font face aux portes menant à cette salle. Les statues sont sculptées pour ressembler à d'anciens sages serenhai.

À moins que les aventuriers n'attaquent en premier, les statues restent immobiles jusqu'à ce que le groupe essaie de quitter la pièce ; ainsi les statues attaqueront par-derrière. Si les aventuriers décident de ne pas attendre et d'attaquer tout de suite, ils gagnent automatiquement l'initiative au premier round.

3 Statues Vivantes de Pierre : CA 16, DV 5**, #At 2 jet de lave, Dom 2d6/2d6, Mv 6m, Sv G5, MI 12

PV 28 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 □□□□ □□□
 16 □□□□ □□□□ □□□□ □
 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

14. STATUES ORDINAIRES :

Cette salle est bordée de statues, quatre de chaque côté. Les statues sont des hommes, portant une armure archaïque en cotte de mailles et armés d'épées ; tous sont en posture de garde.

Cette pièce est un autre faux-fuyant ; les statues ne sont que des statues ordinaires, et les personnages des joueurs n'ont rien à craindre ici. Mais ils ne le savent pas, bien sûr.

15. DOPPELGÄNGERS :

Cette salle est bordée de statues, trois de chaque côté. Les statues sont des hommes, portant une armure archaïque en cotte de mailles et armés d'épées ; tous sont en posture de garde.

Comme la dernière chambre, hein ? Mais ces statues sont en fait des Doppelgängers. Ils proposeront de parlementer dès qu'ils seront restaurés, et bien sûr ils trahiront les personnages à la première occasion.

6 Doppelgängers : CA 15, DV 4, #At 1, Dom 1d12, Mv 9m, Sv G4, MI 10

PV 21 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 □
 17 □□□□ □□□□ □□□□ □□
 22 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 □□
 16 □□□□ □□□□ □□□□ □
 19 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 19 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

16. RATS-GAROUS :

Cette pièce est bordée de statues, neuf en tout. Les statues sont des hommes, portant une armure de cuir et armés d'épées courtes ; tous sont en garde.

Ces statues sont en fait des rats-garous, et des voleurs ; ils offriront de parlementer dès leur restauration, mais ils ne parlent que le thanamoran.

Clôture de l'aventure

Malheureusement, il n'y a pas de grand trésor à sortir pour la dragonne ; Moldenarthan sera plutôt mécontente de ce fait. Cependant, la dragonne a entendu parler de Karsma Megalos ; s'il est avec le groupe, il déclarera son identité à la dragonne, et elle décidera que la discrétion est la meilleure option pour rester en vie et partira avec diligence.

Bien sûr, si Karsma n'est pas avec le groupe, ils devront peut-être combattre le dragon après tout.

9 Rats-Garous : CA 13, DV 3, #At 1 morsure ou 1 épée, Dom 1d4 ou 1d8, Mv 12m, Sv G3, MI 8

PV 14 □□□□ □□□□ □□□□
 9 □□□□ □□□□
 10 □□□□ □□□□
 10 □□□□ □□□□
 17 □□□□ □□□□ □□□□ □□
 10 □□□□ □□□□
 14 □□□□ □□□□ □□□□
 17 □□□□ □□□□ □□□□ □□
 8 □□□□ □□□□

17. SALLE DU TRÔNE :

Cette pièce est dominée par la statue d'un homme assis sur une estrade. La statue est en pierre blanche, mais le trône sur lequel elle repose est en marbre noir. La statue semble représenter le même homme que la plus grande statue à l'étage. Autour du cou de la statue se trouve un grand médaillon d'or sur une chaîne.

Le médaillon est l'**Amulette de la Méduse**, et elle transforme en pierre quiconque rencontre le « regard » du visage gravé (la sauvegarde habituelle contre les sorts s'applique toujours). Il peut également être utilisé une fois par jour pour restaurer ceux qui ont été transformés en pierre, si les mots de commande gravés au dos sont prononcés pendant que le médaillon est tenu face à l'individu pétrifié. Les mots de commande sont écrits dans l'ancienne langue Thanamoran ; traduits, ils disent « soyez changés ! »

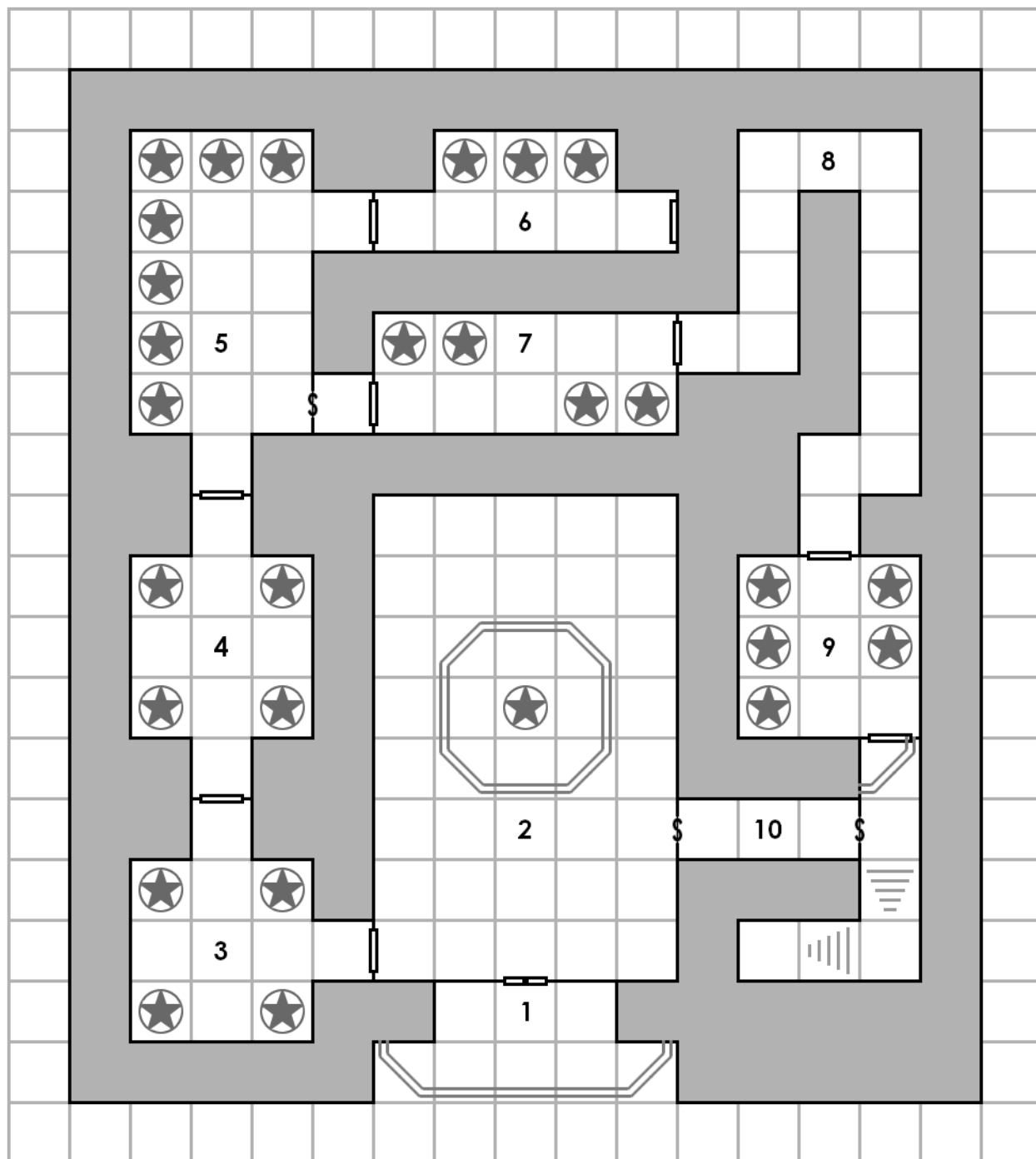
La statue est, bien sûr, Karsma Megalos. S'il est restauré, il sera surpris de voir des membres non serenhai dans le groupe. C'est un tacticien expert et il se rendra compte qu'il doit jouer le jeu avec le groupe, donc il n'engagera pas les hostilités s'il peut l'éviter.

Notez que ses statistiques sont données dans l'introduction.

18. COULOIR SECRET :

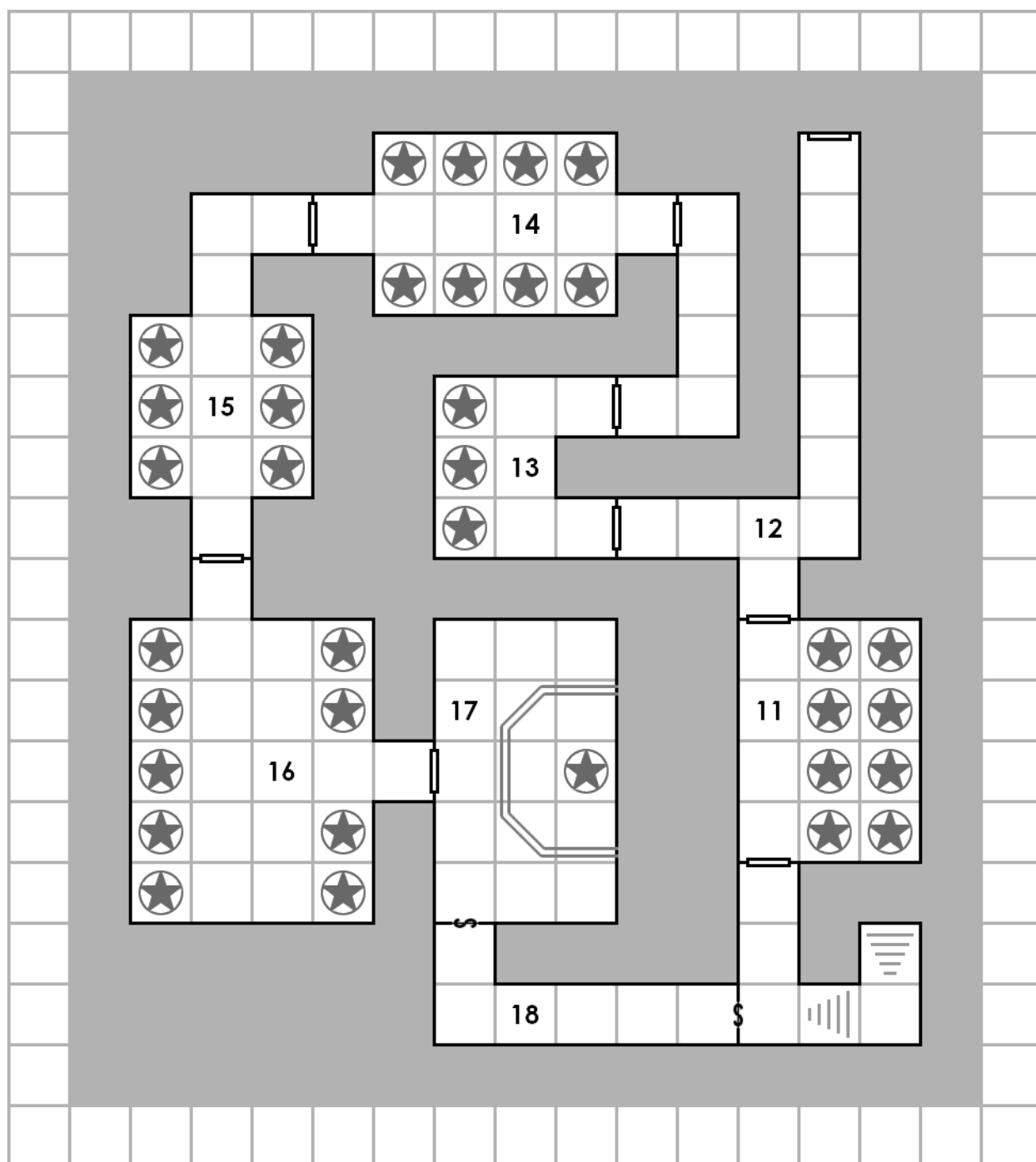
Ce couloir en forme de L relie la salle du Trône à l'escalier menant à l'étage supérieur.

Le Tombeau de Karsma Megalos Carte du Niveau Supérieur



1 carré = 1,5 mètre

Le Tombeau de Karsma Megalos Carte du Niveau Inférieur



1 carré = 1,5 mètre

La Tour de la Roche Tordue

L'Histoire du Rocher

Il y a plusieurs milliers d'années, avant l'avènement des hommes et même avant les elfes, les hommes lézards avaient une civilisation couvrant une grande partie du continent. Dans cet âge ancien, le Roi Dragon, dieu des dragons, fut tué par son compagnon (c'est du moins ce qu'on raconte), et à partir d'une de ses écailles de platine, les hommes lézards forgèrent une arme puissante : Sashra, tueur de dragons, une épée intelligente dont le but final était de détruire tous les dragons. Les dragons maléfiques de cet âge cherchaient à régner sur les hommes lézards, et le plus grand champion des hommes lézards emmena Sashra au combat contre eux. L'épée fut transmise de génération en génération, jusqu'au jour où les dragons furent peu nombreux et ne cherchèrent plus à régner ; puis l'épée fut placée dans le temple sacré des hommes-lézards, au pied du grand rocher.

Le temps passa, les elfes se levèrent (ou arrivèrent, selon qui raconte l'histoire), et les hommes lézards retombèrent dans la barbarie. L'épée se trouvait à l'intérieur du sanctuaire le plus profond du temple, et les inondations saisonnières recouvraient lentement le temple de la terre elle-même. Le niveau du sol s'est élevé depuis lors, et est plus haut de 12 mètres qu'il ne l'était dans l'antiquité du temps des royaumes lézards.

De nombreuses années plus tard, dans un pays lointain au-delà du Grand Désert, la Reine Dragon

prit le pouvoir. Elle est devenue un tyran terrible, choisissant le plus grand de ses sujets lézards pour sa nourriture. Une fois de plus, les hommes lézards doivent se lever et renverser le règne d'un dragon, et pour cela ils ont besoin de Sashra.

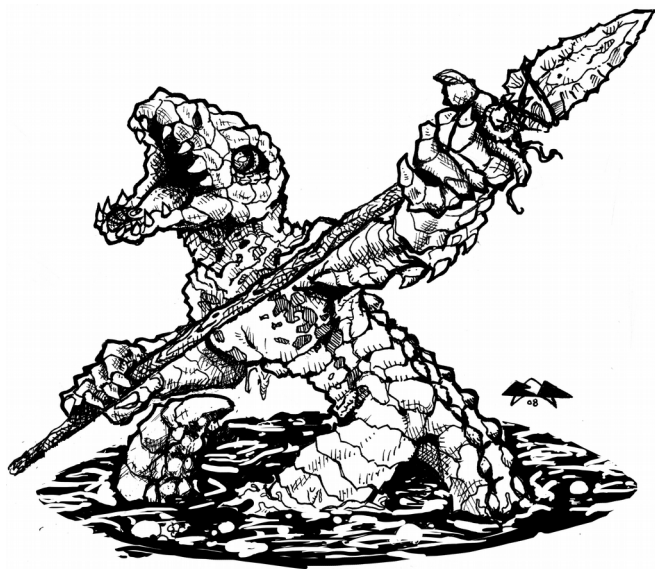
L'Histoire de la Tour

Inconscient de l'ancien temple enterré à proximité, le célèbre Sorcier des Horloges est venu sur le rocher et a fait ériger une grande tour sur lui. Sous la tour, ses ouvriers creusèrent un tunnel à travers la roche, puis construisirent un donjon sous le sol adjacent. Dans le donjon, le magicien a créé une usine de fabrication pour ses hommes-horloges et d'autres appareils, et il a continué son travail tranquillement pendant de nombreuses années jusqu'à sa disparition soudaine. Personne ne sait ce qu'il est devenu.

Quelques siècles plus tard, le magicien Garand Walgren apprit l'existence de la tour et, croyant qu'une armée d'hommes-horloges se cachait sous le sol, il vint à la tour pour la piller. Il n'a jamais découvert le chemin secret vers le deuxième niveau du donjon, bien qu'il ait capturé un homme-horloge solitaire. Il essaya tout ce qu'il savait pour forcer l'horloger à révéler la voie secrète, essayant même de la torturer ; mais la machine vivante était toujours fidèle à son maître et refusa de dire à Walgren ce qu'il voulait savoir.

Walgren a appris que l'homme-horloge était contraint d'agir pour sauver les humains chaque fois que c'était possible, alors il s'est rendu dans un village voisin et a enlevé une femme avec son jeune fils et sa fille. Il a dit à l'homme-horloge qu'il épargnerait la vie de ses captifs en échange du secret du donjon ; quand l'homme-horloge a refusé, Walgren a tué la mère. Encore une fois, il exigea une réponse, et l'homme-horloge refusa à nouveau avec regret. Walgren tua la fille et menaça le garçon, mais quand l'homme-horloge refusa encore une fois, il réalisa que cela ne servait à rien. Alors il a épargné la vie du garçon, faisant de lui un esclave à la place.

Cela entraîna sa chute dix ans plus tard, alors que le garçon, devenu un homme, tua Walgren de ses propres mains dans un accès de rage soudain. L'homme-horloge a été laissé là, partiellement démantelé et immobilisé, car l'assassin de Walgren



l'accusait encore en partie de la mort de sa mère et de sa sœur. Le jeune homme a quitté la tour et a vécu dans diverses villes voisines pendant de nombreuses années, jusqu'à ce qu'on découvre qu'il enlevait et tuait de jeunes mères de garçons. Il a été capturé et pendu, et ses derniers mots ont été : « Walgren, je reviens pour toi ! »

Le Groupe d'Hommes-Lézards

Un groupe d'hommes lézards sont venus à la tour à la recherche de Sashra, et ils vivent actuellement dans la tour. Ils n'ont pas découvert l'escalier menant au 1er niveau du donjon, mais ils l'ont cherché, ainsi que dans le reste de la tour, à la recherche d'indices sur l'emplacement de leur temple disparu. Ils sont très superstitieux et ont soigneusement évité de déranger quoi que ce soit dans la tour. S'ils sont confrontés, ils se défendront, mais leur chef essaiera de discuter avec le groupe le plus tôt possible. Il parle Commun aussi bien que n'importe quel paysan.

8 Hommes-Lézards : CA 20 (plate partielle et bouclier +1), DV 2, Mv 6m, #At 1, Dom 1d8+2, Sv G2, MI 11

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□
 9 □□□□□ □□□□
 10 □□□□□ □□□□□
 10 □□□□□ □□□□□
 12 □□□□□ □□□□□ □□
 7 □□□□□ □□
 5 □□□□□
 9 □□□□□ □□□□

Chef Homme-Lézard : CA 21 (plate partielle +1 et bouclier +1), DV 3, Mv 9m, #At 1, Dom 1d8+3 (17 en Force et épée +1), Sv G3, MI 11

PV 17 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□

L'Histoire du Chef Léopard

S'il a l'occasion de parler, le chef des l'hommes-lézards, Slurra Roshia, racontera l'histoire suivante :

Nous avons quitté le pays du Roi Dragon, traversé Glash maudit et le terrible désert, évité les esclavagistes de Kel et les chasseurs de Derympi. Nous avons volé un radeau pour porter notre armure et avons traversé à la nage le Dya dans l'obscurité de la lune. En remontant la rivière de nuit, nous avons combattu des hommes et d'autres monstres jusqu'à ce que nous atteignions les grandes plaines arides. En suivant les manuscrits

anciens, nous avons trouvé le grand rocher, et nous avons trouvé cette abomination d'une tour au sommet d'elle. Pourtant, nous savons que la grande épée Sashra est enterrée quelque part près du rocher.

Slurra est prêt à s'associer avec les personnages, leur permettant de garder tout ce qu'ils trouvent avec l'assurance que le groupe n'essaiera pas de prendre Sashra (ou d'empêcher les hommes-lézards de le faire). Mais les hommes-lézards ne font pas confiance aux « primates » (comme ils appellent en privé les humanoïdes autres que les hommes-lézards et les troglodytes). Les hommes-lézards peuvent tenter de tuer le groupe s'ils pensent que les « primates » sont affaiblis ou désavantagés.

Hommes-Horloges

Il y a un certain nombre d'hommes-horloges dans le donjon. Les hommes-horloges sont des constructions, des machines animées et contrôlées par la magie. La plupart sont mentalement limités. Ils sont immunisés contre les sorts qui affectent spécifiquement les créatures vivantes et/ou les créatures ayant un esprit, et sont naturellement immunisés contre le poison. La plupart des formes de dommages physiques s'appliquent cependant à eux.

Un homme-horloge spécifique, appelé Numéro Un, est spécial. Il était, en effet, le « contremaître » de l'usine de fabrication (niveau 2 du donjon) ainsi que le mécano de tout l'équipement de la tour et du donjon ; s'il est réparé (voir salle 10 au 1er niveau), il va tenter de reprendre ces fonctions.

S'il est réparé, Numéro Un ne dira pas aux personnages où se trouve la porte secrète qui donne accès au 2ème niveau, et il ne tombera pas non plus dans le piège d'un subterfuge évident destiné à le tromper et à le révéler. S'il croit que les personnages vont essayer d'entrer au 2ème niveau, il inspectera les mécanismes du 1er niveau, en évitant le bloc cellulaire mais en visitant toutes les autres pièces ; il ne sait pas ce que Walgren a changé et sera très mécontent de ces changements. Lorsqu'il aura inspecté tout le niveau, si le groupe est toujours présent et n'a pas trouvé le 2ème niveau, il montera à la tour et commencera à réparer l'ascenseur (voir salle de la tour T6 pour les détails).

Si le groupe découvre la porte secrète et commence à descendre, il descendra avec eux, et

dès qu'il atteindra le 2ème niveau, il commencera à réactiver les hommes-horloges et autres machines. Numéro Un sait qu'il est extrêmement improbable que son maître soit encore en vie, mais étant une machine, il ne peut s'écarter de ses directives ; il se comportera comme si le Sorcier des Horloges était sur le point de rentrer chez lui à tout instant, et il le

fera à jamais. Il n'attaquera pas les personnages, même s'ils commencent à endommager l'équipement, mais il les suppliera d'arrêter s'ils endommagent quoi que ce soit ; en effet, il ne combattra aucune créature du tout. Dans le cadre de ces contraintes, il sera amical et se conformera à toute demande raisonnable.

Clé de la Tour

Au lieu d'un escalier ou d'une échelle, cette tour contient un dispositif de levage ingénieux, mais actuellement non fonctionnel. Il s'agit d'une poutre en acier d'une taille prodigieuse qui glisse de haut en bas dans un canal creusé dans la roche ; les côtés de la poutre ont des dents arrondies qui engagent un mécanisme à cliquet dans la zone T6, et sur le dessus de la poutre il y a une plate-forme circulaire. Le cliquet était actionné par deux hommes-horloges, mais ils ont été détruits il y a longtemps ; le mécanisme lui-même a rouillé et est bloqué, et la plate-forme est à mi-chemin dans la salle T3, comme décrit ci-dessous. La poutre est munie d'une échelle intégrée destinée à un usage d'urgence qui peut être utilisée par des personnages ou des monstres se déplaçant autour de la tour.

Les hommes-lézards sont les seuls « monstres errants » de la tour. Lancez 1d6 à chaque tour, avec un 1 indiquant que les hommes-lézards approchent. 50 % du temps, ce sera par le haut et 50 % par le bas. En raison des trous ouverts dans le plancher et le plafond de chaque pièce, les hommes-lézards ne seront probablement pas surpris... seulement vérifiez la surprise pour eux si le groupe est particulièrement silencieux. Le groupe peut être surpris comme d'habitude.

T1. GRAND HALL :

Le hall d'entrée occupe tout le rez-de-chaussée de la tour. Juste devant vous se trouve un mécanisme désaffecté, agissant d'une façon ou une autre autour d'un puits carré qui semble s'élever jusqu'au sommet de la tour et descendre dans la terre. À l'est, qui est votre droite lorsque vous vous tenez dans l'entrée, vous pouvez voir les cadavres de quatre gobelours. Ils semblent avoir été tués ces dernières heures.

Au moins un personnage pourra comprendre que le « mécanisme désaffecté » est un ascenseur. Ce sera le nain ou le gnome le plus intelligent du groupe. S'il n'y a ni nain ni gnome dans le groupe, ce sera le personnage le plus intelligent. Les joueurs ne pourront pas faire fonctionner l'ascenseur et devront monter ou descendre dans le puits. Voir T6, ci-dessous, pour plus de détails sur l'état de l'ascenseur.

Les gobelours morts étaient des monstres errants qui sont arrivés et ont commencé à fouiner dans le donjon. Les hommes-lézards les ont tués, et ont mis les cadavres ici parce qu'ils ont des puces. Tout personnage fouillant les cadavres a 90 % de chance d'attraper des puces lui-même (ce que le personnage qui fait la recherche remarquera 1d6+9 rounds plus tard). L'infestation de puces est inconfortable, génératrice de gratouilles et inesthétique, mais n'a aucun autre effet en termes de jeu. Elle peut être arrangée de la façon la plus commode qui soit avec une **guérison des maladies**. De toute façon, les cadavres ne valent pas la peine d'être fouillés, n'ayant rien d'intéressant ou de valeur sur eux.

T2. ATELIER :

Une table est encombrée de jouets en métal à ressort. Il s'agit d'un cheval et d'une calèche, où le cheval a une seule roue au lieu de pieds, un sifflet sur trois roues, un bateau avec une figure mécanique tenant des rames, et un rat métallique avec une seule roue. Une multitude d'autres pièces (engrenages, roues et chutes de métal) sont éparpillées sur le banc, ainsi que quelques outils à main simples tels que des tournevis. Au-dessus de l'établi se trouvent plusieurs étagères, chargées de bouteilles, de sacs et de pots.

Des odeurs bizarres assaillent votre nez lorsque vous entrez dans la pièce, un mélange d'odeurs musquées, sucrées et âcres.

Un tic-tac mécanique continu remplit cette pièce autrement silencieuse. Sur le mur sud, une horloge fantaisiste en laiton d'environ 1 mètre de diamètre cliquette doucement.

Si on entre dans la chambre en journée :

Des toiles d'araignées pendouillantes flottent dans l'air et brillent dans la lumière du jour qui pénètre par les fenêtres.

Si on entre dans la chambre la nuit :

Des toiles d'araignées pendouillantes flottent dans l'air, brillent dans la lumière qui s'échappe d'un globe rond de marbre de 15 cm de diamètre, placé dans un luminaire en laiton au plafond.

Les articles à remontoir ici peuvent se déplacer d'environ 36 m en une minute sur un seul bobinage. Ils sont évalués entre 10 et 100 po chacun. Le sifflet a un piston à l'intérieur qui force l'air à entrer et à sortir pour le faire siffler lorsqu'il roule. Le bateau flotte (s'il est testé) et quand il est remonté, les avirons vont d'avant en arrière et de haut en bas selon les besoins pour tirer le bateau dans l'eau. Le rat, s'il est enroulé, roule dans des directions aléatoires ; le moyen par lequel il s'équilibre sur sa roue n'est pas apparent.

L'horloge en laiton ne fonctionne que si elle reste là où elle est ; c'est une expérience de sources d'énergie et d'engrenages magiques.

Si l'orbe incandescent est enlevé ou affecté par **dissiper la magie**, il cesse de briller et devient non-magique ; l'appareil peut être fermé pour éteindre la lueur de l'orbe si l'obscurité est souhaitée.

Les étagères sont remplies de bouteilles et de sacs contenant des spécimens organiques de toutes sortes. Certaines solides urnes en céramique contiennent une variété de minéraux, la plupart inoffensifs probablement du charbon finement broyé, de la craie ou du marbre broyé.

T3. CHAMBRE D'ACCUEIL :

Si le groupe regarde dans cette pièce :

Une sorte de plate-forme en bois bloque la goulotte qui va du haut vers le bas de la tour.

La plate-forme en bois servait à se tenir debout lorsque le mécanisme de levage fonctionnait. Un engrenage s'est cassé il y a longtemps, gelant la plate-forme en place, et elle a rouillé par la suite. Un poids de plusieurs tonnes sur la plate-forme (bien plus qu'un groupe de personnages en armure complète !) serait nécessaire pour la déplacer. Si elle est néanmoins déplacée avec succès, les engrenages et les mécanismes se cisilleront et se briseront, et la plate-forme s'écrasera sur le sol dans la salle T6, projetant des fragments partout. Toute créature qui se trouve sur la plate-forme au moment où cela se produit subirait 6d6 de dégâts (sauvegarde contre Effet Mortel pour la moitié). Toute créature qui se trouve sous la plate-forme subira des dégâts de 10d6, encore une fois avec une Sauvegarde contre Effet Mortel réduisant de moitié les dégâts.

Si le groupe monte dans la pièce :

Près du centre de cette pièce, il y a une table ronde avec quatre tabourets. Un jeu de cartes d'une sorte ou d'une autre a été abandonné, et les mains des cartes se trouvent face contre terre sur la table avec une autre pile de cartes au centre. Il y a aussi une peinture sur chaque mur.

Si le jeu de cartes fait l'objet d'une enquête, il y aura 48 cartes dans le jeu. Ils sont disposés en 6 formes (kobolds, gobelins, orcs, hobgobelins, gnolls, gobelours) de huit cartes chacun (louveteau, petit, femelle, guerrier, garde, sergent, shaman, chef). À chaque place il y a une petite pile de pièces de monnaie (3d6 pa).

Les tableaux sont les suivants :

Mur ouest : Titre du tableau : La tentation de Sathrena. Orientation portrait.

La scène est une cour royale. Une paysanne en robe brune unie et un tablier se tient à gauche de l'image. Son bras est tendu avec la paume de la main vers l'extérieur dans un geste de refus, et sa tête est détournée, refusant de regarder. Au centre, un roi est assis sur un trône. Il porte une couronne ornée de bijoux, un sceptre et un globe, et une épée à ses côtés. Il fait face à la femme et l'appelle. À droite, un personnage à capuchon murmure à l'oreille du roi.

Ce tableau vaudrait 30 po pour un collectionneur.

Mur nord : Titre du tableau : Le Doppelgänger. Orientation paysage.

Ce tableau représente une scène intérieure d'une maison en feu. Un barbare bien musclé, nu mais sans pagne, se tient à l'arrière-plan. Son visage est perplexe, son front plissé. Au premier plan, deux femmes vêtues de peaux de tigre se font face. Elles sont identiques, installées en miroir, mais dans des poses différentes. L'une a la bouche ouverte pour parler, et l'autre a une main sur son poignard.

Ce tableau rapporterait 40 po sur le marché libre grâce à sa valeur en cheesecake. Il ne vaut pas plus de 10pc pour un collecteur.

Mur sud : Titre du tableau : La bibliothèque de Lixi. Orientation portrait.

À côté d'une fenêtre dans une bibliothèque, une demoiselle blonde en robe de damas est assise en train de lire. Ses jambes sont fanées et elle semble être infirme. A l'extérieur se trouve une prairie verdoyante au printemps.

Si l'on examine attentivement la peinture, on peut voir que le titre du livre qu'elle lit est « Main dans la main ». L'œuvre est techniquement bien exécutée et vaudrait 50 po pour un collectionneur.

Mur est : Titre du tableau : La Grue et la buse. Orientation paysage.

Une buse picore une grue. La grue a une expression très humaine, aux yeux larges et émerveillés.

N'importe quel personnage alphabétisé reconnaîtra ceci comme une scène d'une fable d'enfant bien connue. Ce tableau vaudrait 65 po pour un collectionneur.

Si le groupe passe plus de deux tours dans cette pièce, les huit hommes-lézards sur le toit les entendront ou les verront (voir page 43 pour leurs statistiques). Les hommes lézards lâcheront des cordes du toit et essaieront de descendre tranquillement jusqu'à ce qu'ils soient en position de se balancer dans la pièce (les bouches des hommes-lézards sont assez grandes pour qu'ils puissent tenir leurs armes dans leurs dents tout en faisant cela).

Si un membre du groupe regarde la goulotte, alors les hommes-lézards ne seront pas en mesure d'obtenir la surprise et le groupe sera en mesure de les attaquer alors qu'ils sont encore sur les cordes. Ils répondront en remontant sur le toit ou dans la pièce T4, selon celle qui est la plus proche.

Si aucun membre du groupe ne regarde la goulotte, ils ne remarqueront pas les hommes-lézards jusqu'à ce qu'ils entrent dans la pièce. Dans ce cas, les hommes-lézards obtiendront la surprise sur un jet de 1-3 sur 1d6.

Les hommes-lézards sont à la recherche de captifs qui peuvent leur dire comment entrer dans le donjon, pas de la viande à manger, de sorte qu'ils ne tenteront pas initialement de tuer les membres du groupe. Ils chercheront à s'emparer et à dominer les membres du groupe qui portent une armure légère ou sans armure, tout en tenant les autres à distance. Si l'un des hommes-lézards est tué, ils tueront immédiatement tout membre du groupe qu'ils retiennent captif avec des coups de poignard ou des morsures à la gorge, et ils se battront ensuite pour tuer.

T4. LA SALLE DES SORCIERS :

Un lit luxueux avec un auvent de satin rouge est placé contre le mur sud ; il est couvert de poussière et de toiles d'araignées. Un lavabo et une commode se trouvent de chaque côté du lit. La commode contient des articles de toilette comme ceux qu'un homme utiliserait (un peigne, une paire de ciseaux, un pot de cire à moustache maintenant durcie, une tasse à raser et un blaireau, et un rasoir rouillé). Une grande armoire à deux portes s'ouvre contre le mur ouest, entourée de divers vêtements qui reposent sur le sol.

Une caisse en bois le long du mur est contient de nombreux livres et manuscrits.

Les livres et les parchemins de la mallette couvrent des sujets sur les machines et le travail des métaux, y compris des travaux sur la forge, la métallurgie et la fabrication d'alliages, les engrenages et les machines automatisées, ainsi qu'un tome décrivant une partie de la théorie derrière les dispositifs actionnés par la magie. Ce dernier travail est en fait de peu d'utilité pour un magicien qui tente de reproduire le travail du Magicien des Horloges, car il est rempli d'erreurs ; le magicien l'a gardé pour le prêter à ceux qui voulaient apprendre ses secrets (qu'il ne voulait en fait pas partager).

Il y a un globe de marbre de 15 cm de diamètre dans un luminaire en laiton au plafond. Le projecteur peut être fermé pour éteindre la lueur de l'orbe ; s'il est enlevé ou affecté par **dissiper la magie**, l'orbe cesse de briller et devient non magique. Cette pièce sent faiblement les herbes et

les épices. La fragrance provient d'un pot-pourri sur un support en fer à repasser à côté de la porte.

T5. TOIT :

Le groupe a peut-être déjà rencontré les hommes lézards dans la salle T3. Si ce n'est pas le cas, ils seront tous ici, auquel cas ils agiront comme décrit dans la salle T3 : essayer d'emmener un prisonnier du groupe si possible.

Les hommes-lézards rôdent au sommet de la tour afin de pouvoir surveiller qui entre dans le donjon. Ils seront probablement déjà au courant de la présence du groupe, donc à moins que les personnages n'aient pris des précautions inhabituelles pour ne pas être vus à l'approche, les hommes-lézards ne peuvent être surpris.

À part les hommes lézards, il n'y a rien d'intéressant ou de valeur ici.

T6. LE SOUS-SOL DE LA TOUR :

Cet espace contient l'équipement qui actionne l'ascenseur. Deux manivelles sont reliées par des engrenages à un ingénieux mécanisme à cliquet qui pouvait être manœuvré dans les deux sens mais qui ne tournait pas librement lorsqu'il était relâché. Toutefois, comme nous l'avons mentionné précédemment, l'équipement est très rouillé et gelé sur place. Un jet d'un 1d6 « ouverture des portes »

réussi peut libérer le mécanisme, mais il y a 10 % de chances qu'un tel succès casse le dispositif à cliquet et fasse chuter l'ascenseur vers le bas. Si cela se produit, toute personne se tenant sous l'ascenseur doit sauvegarder contre Effet Mortel (avec bonus de Dextérité ajouté) pour éviter d'être touchée pour des dégâts 2d6 ; en plus des dégâts infligés, toute personne qui échoue à la sauvegarde sera clouée sur place. Un autre jet « ouverture des portes » doit être fait par quelqu'un qui n'est pas coincé pour soulever l'ascenseur et libérer la (les) victime(s).

Le jet initial pour libérer le mécanisme peut être assisté par un second personnage, ajoutant un +1 effectif au bonus de Force du personnage le plus fort pour le jet. Jusqu'à quatre personnages peuvent essayer de bouger l'ascenseur s'il tombe en panne, chaque personnage supplémentaire ajoutant +1 au bonus de Force du personnage le plus fort. Un 6 naturel échouera toujours.

Si l'ascenseur est dégagé et qu'il ne se brise pas, il continuera à émettre un fort bruit de grincement s'il est utilisé. Il n'y a normalement pas de monstres dans cette pièce ; cependant, si l'ascenseur est utilisé (ou s'il se casse), le bruit peut attirer l'attention des monstres encore actifs dans la tour.

Notez que les escaliers de cette zone sont reliés à la zone 1 du premier niveau du donjon.

Clé du Donjon Niveau 1 (Sous-Sol de la Tour)

1. SALLE D'ENTRÉE :

Cette zone est remplie de toiles d'araignées épaisses et poussiéreuses qui remplissent la pièce, sauf jusqu'à 1 mètre 20 au-dessus du plancher de la pièce. Sur le sol, le cadavre d'une araignée géante est rabougri, une veuve noire semble-t-il, à côté d'elle se trouve le cadavre d'une abeille géante. Plusieurs autres cadavres d'insectes pendent des toiles, regroupés dans des filaments supplémentaires. Vous pouvez voir deux énormes araignées translucides dans les filaments à proximité, et peut-être une autre plus loin.

Les araignées translucides sont en fait les enveloppes des araignées vivantes (en tant que telles, elles restent immobiles). Les vraies araignées se cachent profondément dans les toiles d'araignée, utilisant leur peau de caméléon pour se rendre encore plus difficile à détecter.

Brûler les toiles d'araignée sature la totalité de la zone dans des fumées noires nocives qui obligent toutes les victimes à sauvegarder contre le poison ou souffrir de cécité temporaire due à une irritation des yeux pendant 1d6 rounds. Les araignées à l'intérieur s'éloignent des flammes et se déplacent vers la zone 12 (car la zone 2 contient des abeilles géantes).

3 Araignées Crabes Géantes : CA 13, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 12m, Sv G2, MI 7

PV 7 □□□□□ □□
10 □□□□□ □□□□□
9 □□□□□ □□□□□

2. SALLE CORRIDOR :

Lorsque le groupe s'approche de cette pièce, dites aux joueurs qu'ils peuvent entendre des bourdonnements forts devant eux.

Le plafond de cette pièce est garni d'un nid d'abeilles géantes. Une alcôve dans le mur nord mène à des portes doubles en chêne à ferrure laiton garnie de cuivre.

En entrant dans la zone, six abeilles géantes s'envolent vers vous dans l'obscurité.

Les portes ne sont pas en chêne, mais en bois de Sylvarbre. Tout personnage qui touche la porte sera maudit par de terribles cauchemars et ne pourra pas dormir tranquillement pendant trois jours, bien

qu'il ne s'en rende pas compte immédiatement. (Cet effet empêche les lanceurs de sorts de préparer des sorts.) Une fois que le groupe a franchi la porte, elle tente de se refermer. Toute tentative raisonnable d'empêcher cela (comme caler la porte ouverte) réussira, mais si de telles précautions ne sont pas prises, elle se fermera et se scellera par magie pendant trois jours.

Toute personne portant le symbole du dieu des morts-vivants, Reubeus, ne sera pas affectée par la malédiction et pourra franchir les portes à tout moment, même si elles sont déjà scellées.

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

PV 3 □□□ 1 □
2 □□ 3 □□□
4 □□□□ 4 □□□□

3. ANTICHAMBRE DE LA CHAPELLE :

Des tapisseries d'un rouge profond tapissent les murs à gauche et à droite ; chacune est brodée d'un symbole de trident noir.

Le trident noir est le symbole de Reubeus, dieu des morts-vivants. Tout clerc d'une divinité opposée voudra naturellement les détruire, mais ils sont magiquement préservés et ne peuvent être coupés ou brûlés (**dissiper la magie** peut enlever la protection, permettant la destruction des tapisseries).

4. CHAPELLE DE REUBEUS :

Un énorme feu rugissant brûle sur l'estrade, bien qu'il n'y ait pas de combustible à brûler.

Le feu rugit si fort que les personnages dans la pièce devront crier pour être entendus. Le feu brûle tout personnage ou créature normale qui le touche, faisant 1d6 de dégâts avec une touche ou 2d6 si un personnage tombe ou y est poussé. Les créatures non-mortes ne sont pas blessées par les flammes, et en fait toute créature non-morte qui entre dans les flammes reçoit 2d6 points de « guérison ».

5. ENTREPÔT :

Cette pièce semble servir d'entrepôt ; une pile de caisses en bois est empilée au milieu de la pièce. Vous remarquerez que le plafond de cette pièce est plus haut que dans le couloir, probablement pas loin de 9 mètres.

Chaque boîte fait 60 cm x 60 cm et 30 cm de profondeur, et il y en a vingt. Si le groupe effectue une recherche, le contenu est le suivant :

1. 50 carreaux d'arbalète (tous avec pointes rouillées)
2. 60 flèches (toutes avec pointes rouillées)
3. 12 poignards (tous rouillés)
4. 20 petits casques (tous rouillés)
5. 5 justaucorps en cuir (tous moisis)
6. 50 coques de protection (tous rouillés)
7. 1 000 clous (tous rouillés)
8. 40 pointes de lance (toutes rouillées)
9. 10 bois d'arc court (sans cordes, tous pourris)
10. 2 petits sacs de haricots (abîmés)
11. 2 petits sacs de farine (trempés)
12. 25 bois de cerf (pour la fabrication de manches de couteaux, etc.)
13. 100 peaux en cuir (toutes moisis)
14. Un échiquier en bois avec des pièces d'ébène et d'ivoire - valeur 50 pc une fois nettoyé
15. 22 boules de cuir farcies de chiffons
16. Un côté de porc (pourri) (voir ci-dessous)
17. Chaussures assorties de différentes tailles, toutes usées et en attente de réparation
18. 12 lampes à main en céramique
19. 4 toisons de mouton
20. 30 mètres de corde

Dès que la boîte #16 est ouverte, 2 mille-pattes géants (voir ci-dessous) se précipiteront vers l'extérieur et remonteront les bras ou les jambes du personnage qui ouvre. Au premier round, ils peuvent être attaqués normalement à condition que le groupe ne soit pas surpris et gagne l'initiative. Sur leur numéro d'initiative, ils seront physiquement sur le personnage qui a ouvert le coffre, après quoi si

quelqu'un les attaque et les rate, le personnage sur lequel ils rampent subira des dégâts lancés en fonction du type d'arme. Ils ne s'arrêteront pas pour mordre après le premier round, mais au deuxième round, ils tenteront de monter dans les manches du personnage qui ouvre, de passer par le trou de col de son vêtement ou de se mettre à l'intérieur de son armure ou de ses vêtements. S'ils réussissent (et ils le feront à moins que le groupe ne les en empêche d'une manière ou d'une autre), alors s'ils sont attaqués, le personnage sur lequel ils rampent subira des dégâts lancés selon le type d'arme que l'attaquant touche ou rate. De l'intérieur du vêtement, ils continueront à mordre jusqu'à ce que leur cible cesse de se tortiller.

2 Mille-Pattes Géant : CA 11, DV ½, #At 1, Dom Poison (sauvegarde à +2), Mv 12m, Sv GN, MI 7
PV 1 ☐ 1 ☐

Il faudra un peu d'ingéniosité pour que le groupe puisse retirer les boîtes de la pile en toute sécurité. Si toute la pile tombe (et c'est au MJ de déterminer la probabilité que cela se produise, en fonction de la façon dont le groupe récupère les cases), alors n'importe quel personnage qui se trouve en dessous subira 2d4 points de dégâts.

Il faudra un peu d'ingéniosité pour que le groupe puisse retirer les boîtes de la pile en toute sécurité. Si toute la pile tombe (et c'est au MJ de déterminer la probabilité que cela se produise, en fonction de la façon dont la partie récupère les cases), alors n'importe quel personnage qui se trouve en dessous subira 2d4 points de dégâts.

6. ANTRE DES GUERRIERS :

Dans cette pièce, vous voyez un bureau, une chaise, une armurerie et un grand coffre.

Cette salle est la première de trois salles autrefois occupées par Achron, le garde du corps et chasseur de Walgren. Le coffre est vide sauf pour une paire de sandales d'homme, dont l'une a une courroie cassée ; elles sont pourries et inutilisables. Une bouteille d'encre desséchée, une vieille plume pourrie à sec et quelques feuilles de parchemin cassant sont les seules choses que l'on trouve dans le tiroir du bureau. Achron a tranquillement déserté Walgren quand il l'a découvert en train de tuer des femmes et des enfants, et Walgren ne l'a jamais remplacé.

Une ouverture de 12 cm de haut sur 18 cm de large est visible au niveau du sol au centre du mur sud. Elle est destinée à servir de drain ; une grille de cuivre l'a recouvert, mais la grille s'est détachée, permettant aux petites créatures de pénétrer dans la pièce. Six serpents à crête se cachent dans cette chambre, entrant et sortant par l'égout, et vivant sous le lit ; ils surprendront le groupe de 1-3 sur un 1d6 en raison de leur dissimulation.

6 Serpents à Crête : CA 15, DV 1+2, #At 1 morsure, Dom 1d3 + poison soporifique, Mv 15m, Sv G1, MI 7

PV 9 □□□□□ □□□□
 10 □□□□□ □□□□□
 8 □□□□□ □□□
 6 □□□□□ □
 7 □□□□□ □□
 10 □□□□□ □□□□□

7. LA CHAMBRE DU GUERRIER :

C'est ici qu'Achron dormait. Les draps de lit sont pourris (tout comme le cadre du lit, si quelqu'un essaie). La porte de la zone 8 est à moitié ouverte.

8. ARMOIRE DU GUERRIER :

Cette pièce semble vide. Vous voyez des vrilles grises, qui suintent de la bave pendre du plafond, et en levant les yeux vers le haut, vous pouvez voir un champignon gris maladif recouvrant le plafond.

La bave grise peut être confondue avec de l'exsudat gris, mais elle est inoffensive, tout comme l'excroissance de moisissure qui occupe une grande partie du plafond.

9. SALLE EN OS :

Les murs de cette pièce sont tapissés de sacs et de ballots ; on voit des os qui dépassent de certains d'entre eux, et quelques piles d'os et de crânes qui reposent ici et là sans être enveloppés.

Chaque «paquet» est plein d'os, chacun contenant les os d'un seul humain ou d'un humanoïde. Walgren les gardait ici comme matières premières, pour les animer s'il avait besoin de gardes ou d'ouvriers subalternes. Il en a laissé sept comme gardes, ordonnant de rester en tas jusqu'à ce que quelqu'un d'autre que lui entre dans la pièce... aussi ils se lèveront avec un bruit cliquetant 1d4 rounds après l'entrée dans la salle et attaqueront avec leurs poings osseux.

7 Squelettes : CA 13 (½ dommages des armes coupantes), DV 1, Mv 12m, #At 1, Dom 1d8, Sv G1, MI 12

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

10. SALLE DE TORTURE :

Vous voyez une table sur laquelle est attaché un ensemble d'objets d'horlogerie fait pour ressembler à un homme. Ses bras et ses jambes ont été démontés aux genoux et aux coudes, et vous voyez ce que sont apparemment les parties manquantes empilées sur le sol à côté de la table.

L'homme-horloge est immobile, mais il est toujours opérationnel et écoute attentivement tout ce que dit le groupe ; s'il les croit dignes de confiance, il leur parlera d'une voix teintée par le grincement des engrenages, les suppliant de le libérer et de réparer ses jambes et ses bras. L'homme-horloge est marqué du chiffre « 1 » gravé sur le haut de sa poitrine. Il est, en fait, Numéro Un, comme décrit ci-dessus, et il peut instruire tout personnage désireux de le réparer dans la réinstallation des pièces manquantes.

La pièce contient également un fouet pourri, un brasero rouillé avec deux tisonniers en fer rouillé et deux jeux de vis à oreilles en laiton.

11. QUARTIER DE CELLULES :

Le cliquetis des pics contre la pierre est audible de l'extérieur, même lorsqu'elles sont fermées.

Les doubles portes s'ouvrent sur un couloir de 3 mètres de large qui s'étend vers le sud sur 15 mètres. Les 3 premiers mètres du corridor sont sans caractéristiques ; puis, à l'extérieur du mur est se trouvent quatre cellules de 3 mètres de côté chacune, avec des portes à grille donnant sur le corridor. Dans le mur ouest, il y a une porte à 3 mètres au sud de l'entrée. Au bout de la quinzaine de mètres, le couloir tourne à l'ouest.

Le bruit de maçonnerie s'arrête brusquement, et vous pouvez voir dix squelettes animés autour du coin à l'extrémité du couloir. Ils tiennent de gros pics du type de ceux utilisés pour la maçonnerie.

Les squelettes attaqueront, bien sûr. Les pics qu'ils portent sont émoussés, mais font quand même des dégâts comme s'ils étaient des masses.

Note importante : Si le groupe tente de retourner ces squelettes, ils échoueront, à moins que les tapisseries de trident noir dans la salle #3 (l'antichambre de la chapelle) aient été détruites, auquel cas la chance de tourner est normale.

10 Squelettes : CA 13 (½ dommages des armes coupantes), DV 1, Mv 12m, #At 1, Dom 1d8, Sv G1, MI 12

PV	3	□□□	8	□□□□□ □□□
	7	□□□□□ □□	2	□□
	3	□□□	3	□□□
	5	□□□□□	8	□□□□□ □□□
	5	□□□□□	6	□□□□□ □

11a : Le couloir n'est pas terminé et les squelettes étaient apparemment en train de travailler à l'agrandissement du complexe lorsque le groupe les a interrompus. Un personnage nain ou gnome observera que la pierre à cet endroit est extrêmement dure, et le sol est jonché de petits morceaux de métal arrachés des outils des squelettes.

11b-11d : Il s'agissait autrefois de cellules de détention contenant des créatures qui devaient être sacrifiées à Rubeus.

11b : Contient ce qui ressemble à un squelette humanoïde, sauf que certains os sont apparemment en bois. Ce sont les os d'une dryade. Un personnage elfe devrait recevoir 100 XP pour les enterrer avec les bons rites.

La porte secrète au fond de cette pièce est depuis longtemps désaffectée ; les escaliers auxquels elle mène sont ceux que Walgren a cherché en vain, menant au niveau de la fabrication. Si le groupe a détruit les tapisseries de trident noir dans la salle #3, alors les dieux de la lumière accorderont au groupe une bénédiction : un personnage joueur choisi au hasard trébuchera et tombera contre le mur est, creusant avec un coup de poing un trou révélant la présence d'un espace au-delà. La porte secrète s'ouvre en pressant une pierre descellée à 1 mètre 80 du sol sur le mur, qui peut être détectée avec le jet habituel ; si la pierre descellée ne peut être trouvée, le groupe peut casser la porte avec des outils pris aux squelettes.

11c : Contient un squelette de centaure. L'articulation osseuse où la colonne vertébrale humaine rejoint la colonne vertébrale du centaure, juste au-dessus du premier des deux bassins du centaure, est appelée os sacrum antérieur et elle a

diverses utilisations magiques. Un sorcier ou une sorcière pourrait payer 100 pc pour l'os.

11d : Contient le squelette d'un hibours. Une inspection minutieuse révélera que quelqu'un a coupé dans la capite de la fovéa droite (le morceau nouveau au sommet de la cuisse) et a fait une paire de dés d'os. Les dés sont sur le sol juste à côté du squelette. Ils sont légèrement magiques. S'ils sont lancés, chaque dé portera toujours le chiffre 1. Si les deux sont lancés ensemble, une voix chuchotera « yeux de serpent », et ils disparaîtront ; dans ce cas, le prochain lancer de sauvegarde du lanceur sera automatiquement réussi.

12. SALLE CORRIDOR :

Des éraflures sur le plancher indiquent que des étagères d'une profondeur d'environ 30 à 60 centimètres ont peut-être déjà tapissé le mur ouest de ce recoin maintenant vide.

En dehors des choses décrites ci-dessus, cette zone est vide.

13. STIRGES :

Un ensemble désordonné de poutres de bois s'appuie contre le mur et s'entasse en piles dans le coin sud-ouest, avec des outils miniers, des barils de bois et d'autres articles.

La pile de poutres abrite un essaim de stirges frénétiquement agités par la famine. Ils grincent furieusement les uns contre les autres et se lancent dans l'air, attaquant tout ce qui entre dans la pièce.

Écouter dans cette pièce laisse entendre des crissements de rats.

Sur le mur derrière un baril (trouvé même lors d'une fouille superficielle) se trouve le numéro 836.

10 Stirges : CA 13, DV 1, #At 1 morsure, Dom 1d4 + 1d4/round drain de sang, Mv 3m Vol 18m, Sv G1, MI 9

PV	8	□□□□□ □□□	7	□□□□□ □□
	4	□□□□	3	□□□
	7	□□□□□ □□	6	□□□□□ □
	2	□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□

14. COMPTE À REBOURS :

Dans cette pièce, centrée sur le mur du fond, se trouve un cadran circulaire (semblable à une horloge d'apparence). Il est recouvert d'un matériau transparent solide, ressemblant à du verre mais aussi résistant que l'acier trempé. Le chiffre 10 se trouve en haut du cadran et les chiffres diminuent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de là. Il y a à l'intérieur une seule aiguille pointant vers « 10 ». Sous l'horloge sur le mur se trouve un bouton en laiton marqué d'une flèche incurvée pointant dans le sens des aiguilles d'une montre.

1d4 rounds après l'entrée dans la pièce, une série de barres d'acier descendront du plafond juste à l'extérieur de la porte (ce qui nécessite une sauvegarde contre Effet Mortel ajusté par la Dextérité pour éviter, si un personnage se trouve à cet endroit). Le cadran commence alors à compter à rebours, en faisant un tic-tac fort et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il passera d'un numéro à l'autre une fois par round, de sorte que dix rounds ramèneront le cadran au nombre supérieur (10). Si le bouton est enfoncé, le cadran revient rapidement à 10, puis recommence immédiatement le décompte.

Si jamais le cadran compte à fond et revient à 10 sans appuyer sur le bouton, les barres se rétracteront dans le plafond, et l'ensemble de l'assemblage sera réinitialisé une heure plus tard.

Après avoir été autorisé à compter complètement à rebours, les joueurs curieux peuvent découvrir que le cadran entier peut être tourné. S'il est tourné vers la droite jusqu'à ce que 8 soit en haut, puis vers la gauche jusqu'à ce que 3 soit en haut, puis vers la droite jusqu'à ce que 6 soit en haut, une porte secrète de 1m x 1m sous le cadran s'ouvre. À l'intérieur se trouve un coffre en bois verrouillé contenant 2 554 po.

15. SALLE DE SQUELETTES :

Une table ronde est au centre de cette pièce, avec un lustre blanc éclatant au-dessus de la tête, qui brille de mille feux. Assis à la table, cinq squelettes, jouent apparemment aux cartes.

Au moment où quelqu'un entre ou parle, un squelette lève les yeux et bavarde, « Envie d'une partie de Twelve Hand Slap ? » Les squelettes se lèvent alors et attaquent. Le « lustre » se déplie du plafond pour révéler qu'il s'agit d'un squelette dont

le crâne est sous l'effet d'une **lumière continue** et qui s'éteindra s'il est détruit.

6 Squelettes : CA 13 (demi dommages des armes coupantes), DV 1, #At 1, Dom 1d6 ou par arme, Mv 12m, Sv G1, MI 12

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

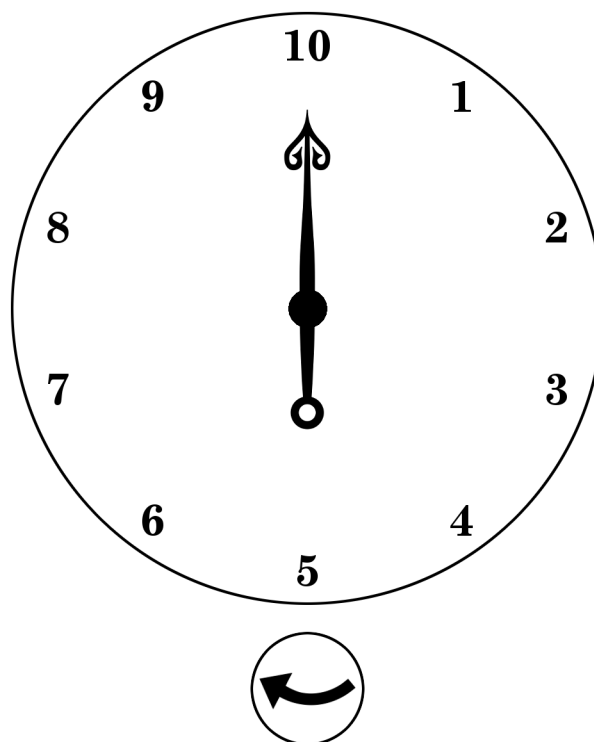
16. CAVE À VIN :

Cette pièce est apparemment une cave à vin. Les casiers à vin couvrent tout l'espace mural disponible. Cependant, il n'y a que quelques bouteilles de vin ici. Il y a du verre cassé sur le sol juste à gauche de la porte.

Chacune des 15 bouteilles de vin a 20% de chance de valoir 5d10 po ; les autres sont sans valeur.

17. SALLE EN OS :

Des étagères en bois d'environ 60 à 90 centimètres de profondeur s'alignent sur les murs de cette pièce. Ils sont remplis avec des os triés par type et longueur. Une poubelle en bois au centre contient un fouillis d'os qui attendent d'être triés.



Dès que la pièce est perturbée, les os non triés s'animent et attaquent.

7 Squelettes : CA 13 (demi dommages des armes coupantes), DV 1, Mv 12m, #At 1, Dom 1d8, Sv G1, MI 12

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

18. PIÈCE ZOMBIES :

Note : Écouter à partir de la porte de cette pièce révèle un bruit continu de grattement qui semble venir de l'intérieur de la pièce. La source du bruit ne peut cependant pas être trouvée à l'intérieur de la pièce, car la porte est mangée de l'intérieur vers l'extérieur par les larves de coléoptères. On peut le découvrir en écoutant la porte des deux côtés. La porte peut être écrasée assez facilement (ajoutez 1 à la plage d'ouverture des portes, c'est-à-dire 1-2 sur 1d6 pour les personnages sans bonus de Force, 1-3 pour un bonus de +1, et ainsi de suite).

Cette pièce est vide à l'exception des tables qui longent les murs. Sur huit d'entre elles se trouvent ce qui semble être des formes humaines recouvertes de draps poussiéreux.

Lorsqu'un personnage entre dans la pièce ou qu'on dérange quoi que ce soit dans la pièce, quatre des personnages en linceul se lèvent des tables et attaquent.



4 Zombies : CA 12 (½ dommages des armes contondantes), DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MI 12

PV 7	□□□□□□
9	□□□□□□
10	□□□□□□
11	□□□□□□

19. PIÈCE ZOMBIES :

À l'approche des PJs, la porte de cette pièce s'ouvre comme si quelqu'un sortait, mais personne ne le fait.

Cette pièce est meublée comme un bureau, avec un bureau, une chaise derrière lui, et un grand fauteuil confortable devant. Un personnage solitaire se tient derrière le bureau.

Le personnage est un zombie. Une corde de pendu, coupée courte, pend autour du cou. Il est sale, ses mains déchiquetées et osseuses montrent qu'il s'est frayé un chemin à partir d'une tombe.

1 Zombie : CA 12 (½ dommages des armes contondantes), DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MI 12

PV 10 □□□□□□

20. ANTICHAMBRE DE LA CRYPTÉ :

Cette pièce semble vide, à l'exception d'une énorme paire de portes doubles centrées sur le mur sud. Elles sont simples mais bien faites, et sécurisées par un grand sceau d'or.

Les zombies dans cette pièce sont regroupés contre le mur à gauche de la porte, et sont parfaitement immobiles (bien sûr). Ils n'attaqueront que lorsque quelqu'un entrera dans la pièce, surprenant de 1-3 sur 1d6.

Après l'attaque des zombies, lisez ce qui suit :

Le sceau circulaire massif en or est gravé de symboles étranges et peu familiers. Il irradie une sensation de froid que l'on peut ressentir à plusieurs mètres de distance.

Le sceau doit être enlevé avant l'ouverture des portes. Si un sort de **détecter la magie** ou de **détecter le mal** est utilisé, le sceau sera détecté comme irradiant d'une mauvaise magie. Cependant, la magie sur le sceau est inactive ; elle n'est là que pour décourager quiconque de déranger les portes.

Le sceau peut être retiré des portes en utilisant le même jet de dé que pour forcer une porte coincée. Les portes restent bloquées et doivent également être forcées.

6 Zombies : CA 12 (½ dommages des armes contondantes), DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 6m, Sv G2, MI 12

PV 9 □□□□□ □□□□
 11 □□□□□ □□□□□ □
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □
 9 □□□□□ □□□□
 10 □□□□□ □□□□□
 13 □□□□□ □□□□□ □□□

21. LA CRYPTÉ DE WALGREN :

Quatre monstrueux humanoïdes morts-vivants montent la garde autour d'un sarcophage. Le

plafond et les coins de la pièce sont recouverts de toiles d'araignées.

Les morts-vivants sont des zombies ogres. Malgré les toiles d'araignées, il n'y a pas d'araignées particulièrement dangereuses ici.

Dans le sarcophage se trouvent les restes mortels de Garand Walgren. Il n'y a pas de trésor ici.

4 Ogres Zombies : CA 12 (½ dommages des armes contondantes), DV 5+1, #At 1, Dom 2d6, Mv 6m, Sv G5, MI 12

PV 23 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□
 26 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□□□ □
 23 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□
 20 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Clé du Donjon Niveau 2 (Atelier de l'Usine d'Horlogerie)

22. SALLE D'ENTRÉE :

Vous êtes au pied d'un escalier en colimaçon, d'où part un couloir de 3 mètres de large qui s'étend sur 12 mètres au sud et se termine par une paire de portes doubles. Dans les murs est et ouest du corridor, deux petits sanctuaires sont encastrés. Chacune consiste en une statuette d'une figure humanoïde, d'environ 30 centimètres de haut, dans une petite alcôve à hauteur de taille. Les alcôves sont peintes de scènes religieuses. Les doubles portes à l'extrémité sud du couloir sont en chêne à renforts en laiton avec garnitures décoratives en cuivre, et elles ont l'air très luxueuses.

La figurine dans le mur est est masculine. Elle porte une toge et une cape à plumes particulière. Les scènes peintes dans l'alcôve derrière lui sont agréables et pastorales, représentant une communauté agricole en été accomplissant ses tâches quotidiennes. Si la figurine est soulevée, elle se trouvera être creuse et ouverte à la base. À l'intérieur, il y a un flacon en poterie contenant quelques gouttes d'un liquide aigue-marine. Le liquide est épais et visqueux et, s'il est goûté, a un goût vaguement réglissé. Le goûter n'aura pas d'autre effet. On dirait une dose unique de potion.

Si le liquide est bu, le buveur se transforme en oréade (sorte de nymphe ressemblant à une dryade, mais qui vit dans les montagnes). L'oréade conserve toutes ses capacités, mais perd un point de Force et un point de Constitution, gagnant aussi un point de Dextérité et un point de Charisme. Elle acquiert également la capacité magique de lancer des sorts de **charme** une fois par jour (comme le sort de Magicien de premier niveau). La transformation durera 1d6 jours. Notez que les personnages masculins seront temporairement féminins par cette magie.

La figurine du mur ouest est une femme. Elle porte une stola et une couronne florale. Les scènes peintes dans l'alcôve derrière elle sont tranquilles et aquatiques, représentant un groupe de pêcheurs et de femmes au bord d'un lac en été. Cette figurine est également creuse et ouverte à la base, contenant quelques gouttes d'un liquide rosé et translucide. Ce liquide a un léger arôme de miel et, s'il est goûté, a vaguement le goût du miel. Le goûter n'aura pas d'autre effet, et il semble qu'il s'agisse d'une dose unique d'une potion.

Si le liquide est bu, le buveur sera transformé en centaure. Le centaure conserve toutes ses capacités, mais perd un point d'Intelligence et un

point de Sagesse, gagnant à la place un point de Force et un point de Constitution. Il peut aussi courir à la vitesse d'un cheval de course. La transformation durera 1d6 jours. Notez que les personnages féminins deviendront temporairement masculins par cette magie.

Si le même personnage boit les deux liquides, il ou elle prendra **forme gazeuse** pendant 1d6 tours, pour ensuite revenir à son état initial.

Lisez ce qui suit lorsque le groupe ouvre les portes à l'extrémité sud du corridor 22 :

Les portes s'ouvrent vers l'arrière pour révéler un couloir de trois mètres de large s'étendant de l'est à l'ouest. À votre gauche (qui est à l'est), le corridor continue sur 3 mètres, après quoi il s'arrête à un croisement en T avec un autre corridor de 3 mètres de largeur qui s'étend du nord au sud. À votre droite (qui est à l'ouest), le couloir continue sur 3 mètres et s'élargit ensuite en une grande chambre. Vous pouvez sentir un fort courant d'air souffler de cette chambre vers l'est. Vos narines s'enflamment lorsque vous sentez une légère odeur métallique, et vous pouvez entendre un bourdonnement bas qui peut venir de l'ouest.

Si un personnage est sous forme gazeuse, il ou elle sera transporté(e) sans défense vers l'est par le courant d'air à son entrée dans le couloir. Au croisement en T, il ou elle peut être transporté(e) vers le nord ou vers le sud, avec une chance égale pour chacun, et sera forcé(e) de 1d4x3m dans cette direction avant de s'arrêter. Un personnage sous forme gazeuse ne peut pas se déplacer contre la brise.

23. SALLE DU VENTILATEUR :

Lisez ce qui suit lorsque le groupe s'approche de l'entrée de cette pièce :

La pièce devant nous fait 18 mètres d'est en ouest sur 9 mètres du nord au sud, s'effilant à l'extrémité proche. Au centre de la pièce se trouve un abreuvoir de 9 mètres de long contenant un liquide quelconque. Le fluide s'évapore et dégage une puanteur métallique.

Il y a cinq grilles dans les murs, une directement en face de l'entrée et deux dans chacun des murs nord et sud. Chaque grille mesure 3 mètres de large et 3 mètres de haut. Une forte brise s'écoule dans la pièce à partir de chaque grille. Ce sont ces grilles

qui émettent le bourdonnement que vous avez entendu plus tôt.

Si un personnage s'approche d'une grille, il ou elle entendra un léger cliquetis en plus du bourdonnement. Derrière chacune des grilles se trouve un énorme ventilateur, d'un diamètre de 3 mètres, qui est actionné par une étrange créature en pièces d'horlogerie en forme d'homme qui se tient dans une alcôve voisine. Dans chaque alcôve se trouve une grande manivelle et une série complexe d'engrenages qui actionnent le ventilateur voisin.

Il est possible, mais difficile, de détacher une grille du mur. Si les personnages décident d'essayer, expliquez que les barres sur la grille ont environ deux centimètres et demi d'épaisseur et sont espacées d'environ deux centimètres et demi. Il faudra un total combiné de 50 points de force pour arracher les grilles de leurs emplacements. Il y a d'autres façons de contourner les grilles, comme couper à travers les barres, par exemple ; bien qu'il soit peu probable que le groupe ait les bons outils sous la main, il peut être capable de trouver des outils ailleurs dans ce niveau.

Si une grille est enlevée, le ventilateur derrière elle bloquera également le passage. Bien que les ventilateurs ne soient pas tranchants, ils sont gros et lourds et tournent trop vite pour les éviter. Expliquez-leur qu'ils se déplacent si vite que les lames ne sont qu'un flou. Tout personnage qui tente de passer entre eux subira 3d6 points de dégâts (pas de jet de sauvegarde). L'espace entre les lames et le mur d'enceinte n'est que de 10 centimètres de chaque côté.

Il est possible d'arrêter les ventilateurs, soit en les coinçant avec un objet suffisamment grand et solide, soit en se mettant derrière eux et en endommageant le mécanisme.

Si un ventilateur est arrêté, l'homme-horloge associé cessera de tourner la poignée. Il s'efforcera d'éliminer tout obstacle et de réparer tout dommage aux ventilateurs, puis de reprendre le tour de manivelle. Si un membre du groupe s'immisce dans cette activité ou attaque l'homme-horloge, il le prendra comme cible.

L'homme-horloge est programmé pour attaquer en mêlée toutes les cibles désignées. S'il y a le choix de la cible, l'homme-horloge attaquera d'abord la cible la moins bien armurée, en continuant à attaquer jusqu'à ce que la cible soit au sol. Il

attaquera alors la cible suivante sur sa liste. S'il n'y a plus de cibles debout, l'homme-horloge reprendra sa tâche.

5 Hommes-Horloges Énormes: CA 22, DV 8 #At 2, Dom 2d4/2d4, Mv 6m, Sv G8, MI 12

PV 40 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 40 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 40 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 40 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 40 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Le fluide dans l'abreuvoir est le fluide magique qui sert de lubrifiant et de carburant aux créatures horlogères. C'est, pour ainsi dire, leur « nourriture », et tous les assemblages d'horlogerie du donjon doivent y revenir périodiquement. Si un liquide est aspiré, l'auge se remplira comme par magie en un seul passage.

Le fluide est acide et dégage des fumées nocives. Un personnage s'approchant à moins de 30 cm de l'auge doit sauvegarder contre le poison ou tomber inconscient au sol pendant 1d4 rounds. Si le personnage n'est pas rapidement retiré des fumées, il peut subir des dégâts cérébraux : à chaque round, le personnage doit lancer un autre jet de Sauvegarde contre Poison, avec un échec entraînant la perte permanente d'un point d'Intelligence.

Une éclaboussure d'acide est légèrement nocive pour les matières organiques (1d2 points de dommage). Immerger un membre dans l'auge causera 1d6 points de dégâts, tandis qu'immerger tout le corps dans l'auge causera 1d12 dégâts par round. Ces dommages s'ajoutent aux effets des fumées.

Si plus de deux ventilateurs sont désactivés, les vapeurs toxiques dans cette pièce commenceront à s'accumuler. Trois tours après la désactivation du troisième ventilateur, toute personne se trouvant dans la pièce doit faire des Sauvegardes pour éviter l'inconscience et la perte d'Intelligence qui s'ensuit. Si les cinq ventilateurs sont désactivés, alors au cours de la prochaine journée de jeu, le niveau entier se remplira de vapeurs toxiques. De très petits événements dissimulés dans ce niveau (menant directement à des fentes étroites dans la roche au-dessus, et de là

à l'extérieur) empêchent les fumées de s'échapper vers d'autres niveaux du donjon.

Le fluide est opaque, les personnages ne pourront donc pas voir le cercle d'acier au fond. Ce cercle, appelé la **Couronne des Horloges**, était un dispositif expérimental réalisé par le Sorcier des Horloges. Il s'est avéré peu fiable, et dans un coup de colère il l'a jeté dans l'abreuvoir et l'a oublié.

Si un personnage porte la Couronne des Horloges, il doit lancer 5d6 à chaque round et comparer le résultat à son Intelligence. Si le résultat est égal ou inférieur à l'Intelligence du personnage, il ou elle peut contrôler une créature en assemblage d'horlogerie dans un rayon de 30 mètres. Ce contrôle comprend la capacité de « voir » à travers les yeux de l'horloge et de contrôler ses mouvements et ses attaques, bien que si cela est fait, le personnage ne peut pas prendre d'autre action ce round-ci.

Si le résultat est supérieur de 1 ou 2 points à l'Intelligence du personnage, alors le contrôle échoue, mais il ou elle ne reçoit aucun effet néfaste. Si le résultat est supérieur de 3 points, il ou elle croit qu'un assemblage d'horlogerie est sous contrôle, mais il ne l'est pas. Si le résultat est supérieur de 4 ou 5 points, l'assemblage d'horlogerie le plus proche prend le personnage comme cible et se déplace pour l'attaquer, en continuant ses attaques jusqu'à ce que l'assemblage soit détruit ou que le personnage repose sur le sol. Si le jet est de 6 ou 7 points plus haut, alors tous les assemblages d'horlogerie dans un rayon de 30 mètres prennent le personnage comme cible. Si le résultat est supérieur de 8 points ou plus, toutes les horloges du donjon prennent le personnage comme cible et ce personnage s'évanouit pendant 1d6 rounds.

24. SALLE D'USINAGE :

Le centre de cette pièce est dominé par plusieurs immenses tables en acier surmontées d'un mécanisme d'horlogerie compliqué. Des piles de tôle soignées sont disposées sur les bords de la pièce, tandis qu'une vaste gamme d'engrenages et de roues dentées sont suspendues à des chevilles d'acier encastrées dans le mur nord. La machinerie est froide, silencieuse et poussiéreuse, et la pièce est calme.

Le plafond est arqué et voûté, s'étendant jusqu'à au moins 9 mètres au-dessus du sol. Près de

l'extrémité est de la pièce se trouve ce qui semble être une horloge circulaire d'environ 1 mètre 50 de diamètre suspendue au plafond, mais les marques sur l'horloge ne sont pas familières et au lieu des aiguilles habituelles des heures, minutes et secondes, il y a cinq aiguilles de différentes formes et couleurs. L'horloge s'est arrêtée et tous les pointeurs sont verticaux, l'équivalent de midi sur une horloge conventionnelle.

Si la machinerie est examinée, on découvrira qu'elle se compose de meules abrasives, de disques de coupe et d'autres dispositifs pour la fabrication de pièces d'horlogerie. Les mécanismes n'ont pas été entretenus et sont maintenant tous bloqués de façon permanente par la rouille sur les mécanismes internes. Il n'y a aucun moyen de redémarrer les machines. Cependant, les disques de coupe et les meules abrasives sont faits d'un alliage magique et ont conservé leur éclat et leur tranchant.

Si le groupe veut les récupérer, un nain ou un gnome pourra utiliser des outils de voleurs ou d'autres équipements appropriés pour extraire deux disques de coupe et deux meules abrasives. Ils mesurent 60 centimètres de diamètre et sont assez lourds (au moins le double du poids d'un grand bouclier), et ils ne peuvent pas être utilisés efficacement comme armes. L'alliage est précieux et chaque disque vaudrait 500 pc pour un artisan haut de gamme ou un alchimiste. Alternativement, un forgeron nain ou un gnome expert pourrait faire de chaque roue un bouclier de +1. Le groupe devrait payer 1000pc par bouclier en main d'œuvre et matériaux.

Les engrenages et les pignons sont en laiton, en bronze ou en acier. Ceux en acier sont rouillés et inutiles. Les cuivres et les bronzes ont potentiellement de la valeur, mais les extraire du donjon est probablement plus difficile qu'ils n'en valent. Leur taille varie de plus petit qu'un ongle jusqu'à 1 mètre de diamètre. Les engrenages et les roues dentées de cette pièce ont une valeur de revente potentielle de 2 po par kilo.

Les tôles d'acier, si elles sont examinées, seront considérées comme rouillées et d'une très faible valeur.

Si le groupe examine l'horloge, il verra qu'elle est suspendue au plafond par une chaîne en acier, à environ 7 mètres 50 au-dessus du plancher. Une grande clé en laiton dépasse de l'arrière de

l'horloge. Si on lance un **détecter la magie**, alors l'horloge rayonne de magie mais pas la clé.

Un personnage avec un score d'Intelligence de 15 ou plus pourra déduire ses marques particulières. Le Magicien des Horloges travaillait à la recherche d'un système décimal de mesure du temps, et cette horloge utilise un de ses systèmes expérimentaux.

Si le groupe tente de grimper jusqu'à l'horloge, il constatera que la chaîne d'acier à laquelle l'horloge est suspendue est rouillée et détériorée, et si elle doit supporter 25 kilos de plus que l'horloge, il y a 75 % de chances qu'elle casse. L'horloge s'écrasera alors au sol, infligeant 5d6 points de dégâts à n'importe quel personnage directement en dessous (sauf sauvegarde contre Effet Mortel pour la moitié des dégâts). L'horloge se brisera lorsqu'elle heurtera le sol, projetant des fragments de verre et des éclats de métal dans les airs dans un rayon de 6 mètres. Tout personnage se trouvant dans cette fourchette subira un autre montant de dégâts égal à 25 moins sa CA.

Si le groupe atteint l'horloge en toute sécurité et tente de remonter la clé, celui qui la remontera constatera qu'une araignée minuscule mais extrêmement venimeuse a fait sa tanière dans le mécanisme. Elle va attaquer et mordre. Si le personnage porte des gants en cuir ou mieux, cela n'aura aucun effet, mais s'il n'a que des gants en tissu ou des mains non protégées, il ou elle doit faire une Sauvegarde contre Poison ou mourir en 1d6 tours. Si le lancer de sauvegarde est réussi, alors le personnage sera seulement rendu inconscient.

Si l'horloge est remontée d'une manière ou d'une autre, elle commencera à fonctionner à un rythme particulier. Le tic-tac continuera pendant 4 tours, augmentant en volume et devenant plus erratique. À la fin des 4 tours, ou plus tôt si l'horloge est perturbée (par exemple, en essayant d'enlever la clé), le tic-tac s'arrête et quelques instants plus tard, l'horloge explose et asperge tout le monde dans la pièce de shrapnels comme ci-dessus (inflige des points de dégâts égal à 25 moins la CA du personnage).

Si l'horloge explose pour une raison quelconque et que les personnages fouillent dans les débris qui en résultent, ils découvriront que l'un des tubes de l'horloge est en fait un tuyau magique (ressemblant à une flûte). Il s'agit d'un objet magique unique appelé une Flûte de Rouille. Si quelqu'un essaie de souffler dans la flûte, qu'il sache ou non comment la

jouer, la flûte émettra une mélodie envoûtante et, trois rounds plus tard, un oxydien apparaîtra. Si on continue à jouer de la flûte, alors le personnage qui la joue a une chance de le contrôler : le monstre doit sauvegarder contre la magie ou être sujet aux simples commandes télépathiques du joueur de flûte. S'il réussit son jet de sauvegarde, il deviendra libre et le joueur ne pourra pas reprendre le contrôle de la situation.

Chaque fois que le tuyau est utilisé, le MJ doit secrètement lancer 1d6. Sur un « 1 », le tuyau est hors charge et ne fonctionnera plus jamais. Sur tout autre résultat, il a des charges supplémentaires et peut être réutilisé, sauf qu'en aucun cas le tuyau ne peut invoquer plus d'un oxydien dans une période de 24 heures.

25. SALLE D'ENCHANTEMENT :

Lorsque les aventuriers s'approcheront de cette pièce, ils entendront un bourdonnement électrique fort et, à l'occasion, un claquement de décharge électrique, et sentiront une odeur de métal chaud.

Dans cette salle, vous pouvez voir une variété d'équipements pour l'enchantelement du métal, y compris un petit four qui brille encore aujourd'hui, ainsi qu'un grand creuset suspendu sur un rail de plafond devant un grand four apparemment froid. Il y a de plus petits fours avec de longs creusets accolés près d'eux, éparpillés sur les murs.

Des lingots de métal brut sont empilés dans le coin nord-ouest ; des chariots remplis de sable bordent le mur sud. Un certain nombre de barils en bois sont éparpillés le long du mur nord, ainsi que des paniers en bois remplis de débris de verre brisé et un certain nombre de moules inversées de pièces de carrosserie et de machines. Plusieurs grands bacs de charbon et de bois bordent les autres murs. De longues pinces en fer, de lourdes cisailles en fer et d'autres outils sont suspendus aux murs ou reposent sur des tables.

Un homme-horloge squelettique incomplet est suspendu au plafond au-dessus d'un établi centré sur le mur sud. Ses yeux de verre bougeront pour suivre n'importe qui dans la pièce, mais il n'interagira d'aucune autre façon.

Le petit four est chauffé par une force inconnue mais puissante, et contient un récipient en céramique rempli d'aluminium fondu qui brille blanc chaud.

Le grand creuset est à moitié plein d'acier froid ; le grand four est totalement froid.

Un plus petit seau à long manche qui repose à côté d'un four froid est rempli de verre refroidi, et sur une table voisine se trouvent des douzaines d'yeux ronds en verre. Une autre zone a des piles de poudre blanche fine, à côté de plusieurs plaques de céramique.

Les barriques sont partiellement remplies d'eau stagnante. Le message « Groo wuz heer ! » a été gravé sur l'un des tonneaux, apparemment à l'aide d'un poignard.

L'homme-horloge est trop incomplet pour être utile. En particulier, seule une partie de son mécanisme de « réflexion » a été installée.

26. SALLE DE FORGE :

Plusieurs forges sont visibles dans cette pièce, chacune avec un grand soufflet en cuir sur le sol à côté. Un lourd bloc d'acier se trouve comme une table sous un cylindre métallique qui s'étend d'un mécanisme fixé au plafond. Plusieurs petits établis sont éparpillés sur les murs de la pièce, jonchés d'outils à main et de pièces métalliques.

Cette pièce sert de lieu de fabrication des alliages métalliques et des pièces métalliques connexes qui doivent être minces et résistantes, ou élastiques et durables. On trouve ici des parties de corps aléatoires pour les hommes-horloges (pour le cadre et la « peau » en particulier), bien que les mécanismes d'horlogerie les plus complexes soient fabriqués ailleurs.

Il y a deux pédales placées dans le plancher à côté du banc métallique, reliées par des câbles au mécanisme du cylindre. Il s'agit d'un marteau pilon, et le fait d'appuyer sur les pédales fait monter et descendre le cylindre en acier ; la vitesse et la force sont contrôlées par la quantité de pression sur les pédales. Une pédale pousse le cylindre vers le bas, l'autre le retire. Pour sortir la machine de cette pièce, il faudrait la démonter ; il est peu probable qu'elle fonctionne à nouveau si elle est ainsi traitée.

On y trouve un certain nombre de jeux de pinces et de marteaux simples, ainsi que des barils de lingots de fer et de petits morceaux de charbon. Plusieurs ressorts finis et semi-finis jusqu'à 8 cm de long et 2,5 cm de diamètre sont sur une table à côté d'une forge ; ils sont solides et durables. Une machine à fileter les vis est sur une table. Il y a également des

formes pour mettre des têtes sur les rivets, les vis et les clous. Une petite boîte en bois sur un autre banc contient des roulements à billes en acier de différentes tailles, jusqu'à 2,5 cm de diamètre. La fouille complète de la pièce prendra 2d4 tours ; le MJ devrait espacer la découverte des objets ci-dessus sur cette période de temps, comme il ou elle le juge bon.

27. SALLE DE MONTAGE :

Une rangée de longues tables prend le centre du plancher de cette pièce. Des outils, des vis et des restes de métal sont éparpillés le long des tables.

Si un membre du groupe lève les yeux, lisez ceci :

Le plafond de cette pièce est tapissé de toiles d'araignées épaisses.

Il y a plusieurs énormes araignées gris foncé qui se cachent dans les toiles. Elles ressemblent à des araignées veuves noires géantes, mais un peu plus petites.

3 Araignées Géantes : CA 13, DV 2*, #At 1 morsure, Dom 2d4 + poison, Mv 6m Toile 12m, Sv G2, MI 8

PV 10 □□□□ □□□□
13 □□□□ □□□□ □□□
7 □□□□ □□

Clé du Donjon Niveau 3 (Le Temple Perdu des Hommes-Lézards)

Note importante : Le troisième niveau du donjon est un vieux temple d'homme lézard de l'époque où ils avaient une grande civilisation. Si le groupe coopère avec le chef homme-lézard Slurra Rosha, il pourra contrôler tous les golems et toutes les statues vivantes de ce niveau du donjon ; il leur ordonnera de rester immobiles dès qu'il les verra. D'autres monstres (en particulier le basilic et la momie) ne seront pas sous son contrôle.

Il a l'intention de récupérer Sashra à tout prix. Après avoir l'épée dans les mains, il ordonnera aux golems et aux statues vivantes d'attaquer le groupe des aventuriers, pendant que lui et ses guerriers s'échapperont.

28. CHAOS :

Un globe lumineux au plafond illumine une pièce d'environ 9 mètres de haut. Cette pièce est une scène de chaos. Ce qui semble être la statue gravement endommagée d'un grand lézard à deux pattes avec une tête massive pleine de dents se dresse au milieu des ruines de deux gros tas de machines tordues et vrillées - engrenages, châssis, têtes coupées et autres pièces difficiles à identifier. De nombreux fragments de pierre de différentes tailles sont éparpillés sur le sol, les plus gros ayant la taille d'un melon ; ils semblent être de la même sorte de pierre que la statue.

Dans le mur ouest se trouve une porte ornée de toiles d'araignées et de poussière, d'environ 1 mètre 20 de large sur 2 mètres 10 de haut, et ornée d'un revêtement de laiton. Les murs de cette salle sont construits en blocs de grès jaune.

Dans le mur nord se trouve une porte en planches de chêne massif renforcées par des bandes de fer.

Le long du mur est, une demi-douzaine de bandes de papier d'environ 60 cm de large et 1 mètre 50 de long sont accrochées.

La statue est un Golem de Pierre, fait pour ressembler à un Tyrannosaurus Rex. Ce monstre est lourdement endommagé (il avait à l'origine 60 points de vie) par une ancienne lutte avec les deux creuseurs hommes-horloges ; leurs restes reposent sur le sol. Le golem de pierre attaque lorsque deux ou plusieurs personnages (ou créatures) entrent dans la pièce.

L'orbe rougeoyant est une forme fragile de magie qui échoue si l'orbe est perturbé ou dissipé.

Peu de bandes de papier sur le mur est sont encore lisibles, car le papier s'est détérioré dans l'air humide. Elles semblent avoir été des affiches ou des bannières de nature religieuse peintes à la main. Les bannières sont écrites dans la langue « perdue » des hommes-lézards ; comme il n'y a pas de locuteurs vivants de cette langue, un sort de **lire les langages** ne fonctionnera pas pour les déchiffrer.

Golem de Pierre : CA 25 (arme +1 ou mieux pour toucher), DV 14 (+11), #At 1 + spécial, Dom 3d8, Mv 6m, Sv G7, MI 12

PV 10 □□□□ □□□□

29. LA CHAMBRE DE LA MOMIE :

La porte menant à cette pièce est fermée à clé et piégée par un piège magique. Un voleur, un nain ou un gnome ne trouvera pas le piège, mais un **détecter la magie** révélera une aura. La clé est introuvable, la serrure doit donc être déverrouillée si l'on veut que le groupe entre dans la pièce. Si quelqu'un réussit à crocheter la serrure :

Lorsque la serrure s'ouvre, la porte s'ouvre vers l'intérieur, ce qui n'est pas suffisant pour que le doigt d'un halfelin ne glisse entre la porte et le linteau, et des milliers de petits scarabées noirs commencent instantanément à se répandre par la fente. C'est comme si la pièce au-delà était complètement remplie de scarabées.

Quiconque se tient devant la porte doit sauter en arrière immédiatement, sinon il y aura des coléoptères qui ramperont partout sur lui. Ces coléoptères particuliers sont des charognards et ne mordent pas la chair vivante, mais ils rampent rapidement sur tout le personnage, dans les sacs à dos et les poches. Ils consommeront et abîmeront tout ce qui est comestible, ou toute forme de chair morte, en possession du personnage dans un délai de 1d3 rounds.

Il n'est pas possible de fermer la porte. En l'ouvrant, tous les coléoptères se ruent à l'extérieur. Sinon, les coléoptères continueront à se répandre pendant environ une heure (six tours), pendant laquelle environ cinq millions de coléoptères se répandront. Ils se disperseront dans le donjon, mais ces coléoptères sont éternellement affamés par magie ; ils mourront de faim dans les six autres tours, après quoi leurs cadavres disparaîtront et retourneront sur leur plan.

Les coléoptères étaient un châtiment divin pour l'une des femmes les plus méchantes qui aient jamais existé. Elle s'appelait Zul-Rukha, surnommée « Pandemonica » et « Entropy's Fist ». Les dieux punirent sa méchanceté en déclarant que les coléoptères dévoreraient sa chair pour l'éternité, mais que son corps guérirait instantanément leurs morsures, et qu'elle souffrirait de la douleur de chaque morsure. C'est maintenant une momie. La façon dont elle a été inhumée dans un ancien temple de lézard n'est pas claire ; en fait, elle ne le sait même pas.

Une fois les coléoptères disparus, la chair de Zul-Rukha perdra ses propriétés régénératrices et elle

pourra être détruite comme toute autre momie. Elle attaquera, dans l'espoir que le groupe la tuera rapidement avant que les dieux ne puissent imaginer un autre supplice.

Si Zuk-Rukha est tué, alors le personnage qui la détruit sera légèrement maudit pour avoir contrecarré la volonté des dieux. Le personnage sera forcé de s'excuser auprès de tous ceux qu'il ou elle blesse à partir de ce moment, jusqu'à ce qu'il ou elle ait passé une journée dans un temple dans la prière contrite et la méditation.

Quand le groupe entre dans cette pièce :

La pièce est peinte sur les quatre murs avec des scènes de ce qui semble être la vie d'une femme maléfique. Beaucoup de mauvaises actions sont dépeintes, dont le mur ouest est le pire. La femme est dépeinte comme un général à la tête d'une armée victorieuse ; les vaincus sont vendus comme esclaves et les acheteurs sont d'horribles chauves-souris anthropomorphisées venues des profondeurs de la terre. Ces créatures sont comme des hommes au corps de fourrure et à la tête de chauve-souris, et elles sont représentées comme aveugles, avec des cicatrices là où se trouvaient leurs yeux, comme si chacun avait eu les yeux arrachés. Une fois pris sous terre, les esclaves sont dévorés vivants par les créatures chauves-souris. Toute la scène est dégoûtante et dérangeante.

Il n'y a pas de trésor dans cette pièce, et en effet le groupe ne reçoit aucune récompense (sauf l'expérience) pour avoir tué la momie. Si, cependant, elle n'est pas tuée, mais d'une manière ou d'une autre renvoyée de force dans cette pièce et que la porte est à nouveau verrouillée, alors le personnage qui a suggéré cette ligne de conduite gagnera définitivement un point de Sagesse (qui sera perdu si jamais le groupe ouvre à nouveau la porte). Dans ce cas, les dieux remplaceront les coléoptères et le tourment de Zul-Rukha reprendra.

Zul-Rukha, Pandemonica, Entropy's Fist: Momie, CA 17, DV 5, #At 1, Dom 1d12 + maladie, Mv 6m, Sv G5, MI 12

PV 25 ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐☐☐☐

30. CORRIDOR :

Ce couloir en forme de L permet un accès central aux autres pièces principales. Le plafond fait environ 6 mètres de haut. Devant vous se trouve une estrade dans un coin et, sur l'estrade, une statue cristalline étincelante d'un homme-lézard. La statue porte une coiffure à plumes et est armée d'une lance et d'un bâton à tête de pierre ; ses bras sont levés comme s'ils faisaient appel aux pouvoirs d'en haut, la gueule carnivore grande ouverte comme si elle criait. A votre droite, en bas du couloir, vous pouvez voir une autre dais avec une statue identique ; le couloir tourne à gauche à cet endroit.

Note : Les portes qui relient ce couloir sont chacune décrites dans la pièce dans laquelle elles s'ouvrent.

Les statues sont des statues vivantes en cristal, faites pour ressembler à des prêtresses lézards (bien que les hommes non lézards aient du mal à les reconnaître comme des femmes). Chacune contient un diamant de 500 pc, que l'on ne peut trouver qu'en fouillant les éclats après leur destruction. Cette recherche est similaire à la recherche d'une porte secrète. Si un elfe fait partie du groupe, le MJ peut permettre à l'elfe de trouver automatiquement l'une de ces pierres précieuses afin d'inciter les personnages à chercher dans les autres tas de tessons. Bien sûr, tout doit être détruit avant qu'une telle recherche puisse être entreprise. Elles attendront que deux ou plusieurs hommes non-lézards atteignent l'angle du couloir (ou bien sûr, lorsqu'elles sont elles-mêmes attaquées) pour attaquer.

3 Statues Vivantes de Cristal : CA 16, DV 3, #At 2, Dom 1d6/1d6, Mv 9m, Sv G3, MI 12

PV 13 □□□□□ □□□□□ □□□
 14 □□□□□ □□□□□ □□□□
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

31. BASILIC :

Quand on s'approche de cette pièce, lisez ce qui suit :

Les portes de cette pièce sont sculptées de représentations stylistiques de dragons se tordant autour de la lame d'une épée enveloppée dans des flammes.

Si on entre dans la pièce :

Le centre de cette pièce est dominé par une statue réaliste d'un grand lézard, entourée de statues tout aussi réalistes d'hommes-lézards en position défensive.

La « statue » du grand lézard est en fait un basilic qui dort tranquillement. À moins que le groupe ne soit très calme, il se réveillera en un seul round et attaquera. Les statues d'hommes-lézards sont, bien sûr, victimes de son regard. Les plantes de la jungle sont fausses, du plâtre peint et du tissu sur des cadres en bois.

Il est probable que le groupe sera distrait par la bataille avec le basilic. Quand ils auront le temps d'inspecter la pièce correctement, lisez la description suivante :

Les murs de cette pièce ont été peints avec des peintures murales, mais l'environnement humide a causé la décomposition de la peinture ; peu de choses peuvent être vues du sujet original.

Les portes qui s'ouvrent dans le couloir sont sculptées des deux côtés avec des représentations stylistiques de dragons se tordant autour de la lame d'une épée enveloppée dans des flammes.

Les immenses portes en bronze enchâssées dans le mur diagonal sont décorées de bas-reliefs d'hommes-lézards et d'autres créatures lézardes qui s'entrelacent. D'anciennes racines mortes ont poussé sous le cadre, se frayant un chemin de l'extérieur vers l'intérieur.

Notez que les portes par lesquelles le groupe est entré et l'autre paire sont sculptées de façon identique.

Les portes du mur diagonal nord-ouest sont les portes extérieures originales du temple. Comme elles s'ouvrent vers l'extérieur, elles ne peuvent pas être ouvertes pour l'instant ; si elles sont démolies d'une manière ou d'une autre, le groupe ne trouvera que de la terre noire de l'autre côté.

Basilic : CA 16, DV 6, #At 1 + regard, Dom 1d10 + pétrification, Mv 6m, Sv G6, MI 9

PV 30 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
 □□□□□ □□□□□

32. GOLEM D'AMBRE :

Lorsque les aventuriers s'approchent de cette pièce, lisez ce qui suit :

Ces doubles portes sont recouvertes de plaques de cuivre verdoyantes, estampées par des lézards stylisés qui s'enroulent avec fluidité.

Tout personnage s'approchant de ces portes sentira une accumulation d'électricité statique ; ses cheveux se dresseront sur son crâne, de petites étincelles viendront recouvrir l'armure du personnage, etc. Tout personnage en armure métallique qui touche la poignée de porte subira une étincelle électrique faisant 2d4 points de dégâts (sauvegarde contre Effet Mortel pour la moitié des dégâts) ; les personnages ne portant pas d'armure métallique ne seront pas blessés.

Les portes ne sont pas verrouillées. Une fois que les personnages ont réussi à entrer dans la salle, lisez ce qui suit :

Un dais sur le côté sud de la pièce est une statue jaune-brun translucide d'un lézard géant.

Le golem est tellement chargé d'électricité statique que quiconque le frappe en mêlée avec une arme métallique souffrira d'une forte étincelle statique exactement comme celle de la poignée de porte. Il attaquera quand deux ou plusieurs hommes non-lézards entreront dans la pièce.

Golem d'Ambre : CA 21 (arme +1 ou mieux pour toucher), DV 10 (+9), #At 2 griffes/1 morsure, Dom 2d6/2d6/2d10, Mv 18m, Sv G5, MI 12

PV 44

□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□
□□□□			

Après la défaite du golem d'ambre, les aventuriers peuvent récupérer 1 000 po d'éclats d'ambre.

33. GOLEM D'OS :

Lorsque les aventuriers s'approchent de cette pièce, lisez ce qui suit :

Ces portes en bois sont sculptées d'une représentation, bordée de fleurs, d'hommes-lézards dans un marais, se battant les uns contre les autres.

Le bois des portes est vieux, fissuré et rugueux ; quiconque y passe la main nue pour vérifier s'il y a des pièges aura des écharde douloureuses, et presser une oreille pour Écouter va probablement

crever un lobe d'oreille (peut-être un jet de 5 ou 6 sur 1d6). Cela ne fait pas de dégâts réels, mais le MJ doit appliquer une pénalité de -2 sur le jet d'attaque de la victime (si sa main d'arme est ainsi affectée) jusqu'à ce que les éclats soient enlevés ou que le personnage reçoive un sort de soin. Le MJ doit déterminer si un traitement particulier pour les écharde est efficace ou non.

Lorsque les portes sont ouvertes, lisez ce qui suit :

Vous voyez le squelette d'un très grand lézard voûté au milieu d'une estrade de l'autre côté de la pièce. Il est assis face à la porte, les mains sur les genoux ; ses ormosures vides semblent vous regarder fixement. Des griffes d'ours et d'autres créatures semblables sont accrochées à une lanière sur la poitrine. Le crâne d'un lion géant repose sur sa patte osseuse comme un casque. L'odeur des plantes des marais et de la boue se répand dans votre nez, ce qui vous fait remarquer que le sol, les murs et le plafond semblent être humides.

Quand quelqu'un entre dans la pièce, le golem se lève, ses quatre bras se déploient, et il attaque avec quatre haches à tête en silex.

Golem d'Os : CA 19 (arme +1 ou mieux pour toucher), DV 8, #At 4, Dom 1d6 × 4, Mv 12m, Sv G4, MI 12

PV 38

□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□
□□□□□	□□□□□	□□□□□	□□□□□

34. L'ÉPÉE :

Lorsque les aventuriers s'approchent de cette pièce (des deux côtés), lisez ce qui suit :

Vous voyez ici une épée à deux mains flottant au-dessus d'une grande estrade, engloutie par des flammes qui s'élèvent du marbre nu de l'estrade.

C'est Sashra, évidemment. La luminosité des flammes réfléchies par la lame aveuglera tout personnage peu méfiant qui la regarde, à moins qu'une sauvegarde contre Effet Mortel ne soit effectuée. Cette cécité dure 1d4 tours. Les flammes font 3d6 de dégâts par round à tout homme qui n'est pas un homme-lézard et Sashra tentera de contrôler tous ceux qui s'en servent. Si une telle tentative échoue, et que le manieur n'est pas un lézard, Sashra résistera, faisant 2d4 points de dégâts de feu au personnage qui manipule l'arme à chaque round. Si Sashra est capable de contrôler un

personnage non homme-lézard, elle le forcera à le livrer au lézard le plus proche dès que possible.

Sashra

Épée à deux mains +3

Intelligence : 9, Pouvoir : 12, Ego : 24

Sashra a été créé par un ancien lézard-mage pour servir les intérêts de la race des hommes-lézards. Elle n'acceptera aucune autre sorte de manieur ; à l'exception de ce qui précède, tout homme non lézard qui tient Sashra subira 2d4 points de dégâts à chaque round (pas de jet de sauvegarde) jusqu'à ce que l'arme soit abandonnée. Sashra ne parle que la langue des hommes lézards.

Sashra peut utiliser les pouvoirs suivants :

- **Protection contre le mal Rayon de 3 mètres**, une fois par jour

- **Immobilisation**, trois fois par jour

35. LÉZARD DE MÉTAL :

Les portes fermées de cette pièce sont décorées de sculptures de tambours, serties au milieu d'un motif de bambous et de plantes des marais. Elles sont fabriquées en teck lustré articulé par des charnières en fer laqué noir avec une lourde poignée en fer sertie dans chacune.

Chaque poignée est un loquet : en la soulevant, on soulève une tige à partir d'un trou dans le plancher en dessous, ce qui lui permet de s'ouvrir. Le fait de le faire pivoter « fermé » signifie que la tige retombe dans le trou de verrouillage situé en dessous. Ils sont articulés pour se fermer lentement par leurs propres charnières, à moins qu'ils ne s'ouvrent par un entretoisement.

En les ouvrant et en regardant à l'intérieur, on peut lire ce qui suit :

Vous voyez une pièce décorée comme une île marécageuse, avec un monticule de terre sombre orné de plantes et d'arbustes des milieux humides. Une lumière vive brille d'un globe jaune suspendu au plafond, d'environ 9 mètres de haut. Un groupe de huttes de chaume à battants de porte en cuir brut est au centre du monticule. Assis sur des tabourets sculptés dans des troncs d'arbres, trois statues d'hommes-lézards avec des tambours en peau tenus entre les jambes écartées. Le léger grondement de l'eau se fait entendre.

Derrière les huttes, vous voyez une statue d'un énorme lézard avec un corps d'éléphant et un long cou et une longue queue. Il semble être fait de fer noir.

La « créature semblable à un lézard » est un Golem de fer, construit pour ressembler à un petit apatosaurus.

Lorsque deux ou plusieurs hommes non lézards entrent dans la pièce, les trois « statues » lézard battent un roulement de tambour tonitruant, comme si un esprit venait à leur secours. Ils ne feront rien d'autre. Ce sont de simples assemblages d'acier et de bois, recouverts d'une toile peinte de façon assez réaliste, qui ont peu de valeur réelle au-delà de la ferraille ou de la curiosité ; ils sont animés par des forces magiques et les troubler gâchent la magie. Les huttes sont des coquilles vides.

Dès que les hommes-lézards mécaniques commenceront à jouer du tambour, le golem de fer se dirigera vers le groupe et attaquera.

Le globe jaune est un grand cristal de quartz sculpté d'une valeur de 200 pièces d'or ; il est enchanté pour fournir la lumière nécessaire à la photosynthèse, ce qui permet aux plantes de pousser. Si elle est dérangée (par exemple si elle est retirée de sa place ou endommagée), la lumière s'éteint définitivement.

Le bruit de l'eau provient d'un ruisseau peu profond qui serpente dans la pièce et arrose les plantes. Les plantes sont réelles, bien qu'elles ne se portent pas bien sans soins appropriés.

Une porte du mur nord menant à la salle 36 est cachée par les plantes. Elle y est décrite.

Golem de Fer : CA 25 (arme +1 ou mieux pour toucher), DV 17 (+12), #At 1 + nuage de gaz empoisonné, Dom 4d10, Mv 6m, Sv G9, MI 12

PV 90

□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□		

36. SALLE CAVERNE :

Vous voyez une voûte de pierre d'environ 2 mètres 10 de haut sur 1 mètre 80 de large, ornée d'une grande porte entièrement faite de bois foncé. Les pierres ont été grossièrement extraites du granit et donnent un aspect de caverne à l'ouverture.

La porte est coincée. Si elle est ouverte, lisez ce qui suit :

La porte s'ouvre sur un espace sombre où seules des ombres peuvent être vues, donnant l'impression d'une grotte profonde parsemée de rochers.

Le plafond de cette pièce a une hauteur d'environ 4 mètres 50. Les murs intérieurs ont été peints en couleurs foncées. Il y a une variante du sort **ténèbres continues** à l'œuvre dans cette pièce qui n'élimine pas la lumière mais réduit même la lumière vive à l'obscurité ; cet effet peut être dissipé comme s'il était lancé par un lanceur de niveau 8.

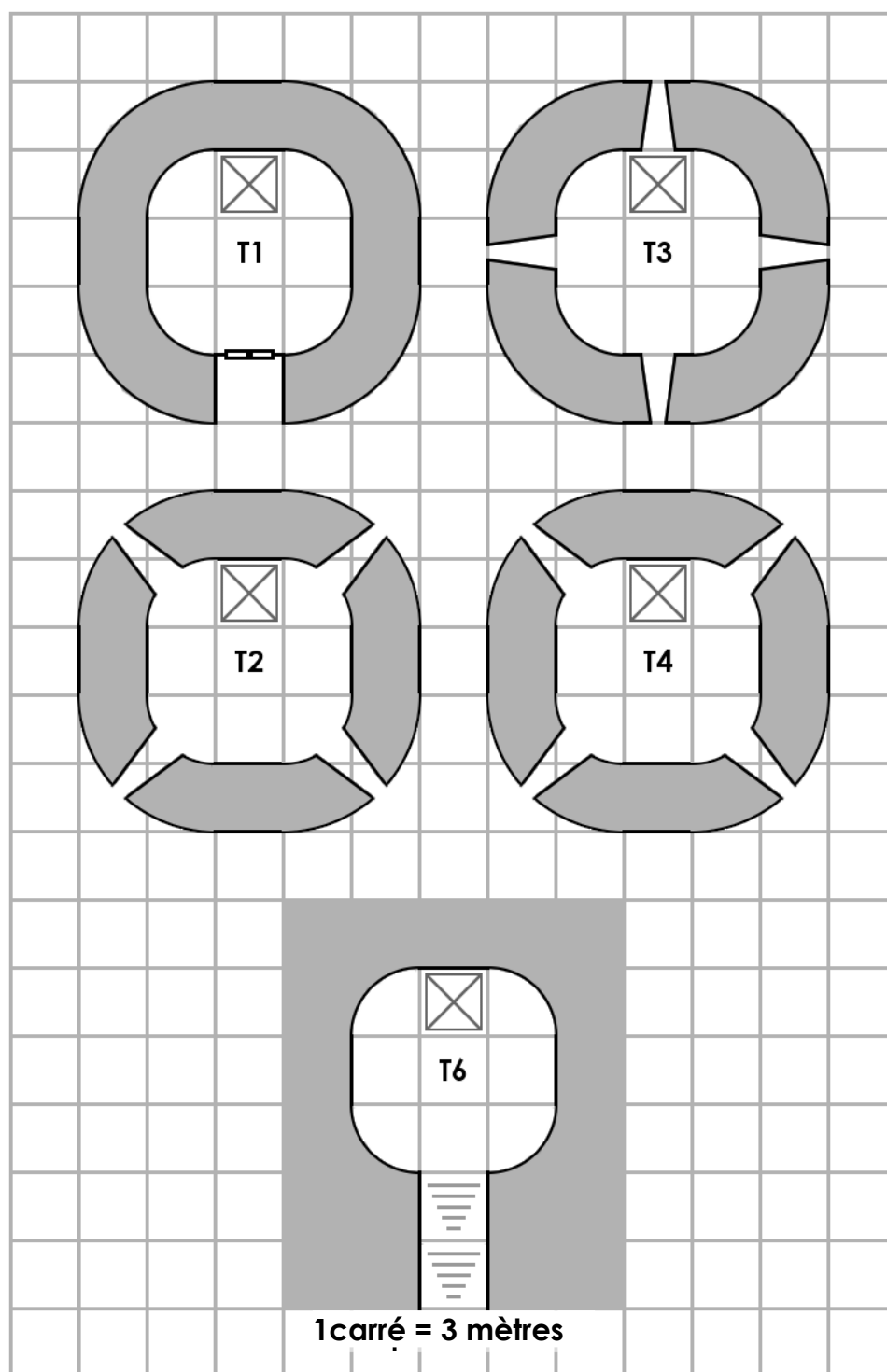
Trois statues d'hommes lézards, peintes d'une couleur sombre, verdâtre, tachetée, comme pour imiter des hommes lézards vivants, sont dissimulées derrière des blocs rocheux à intervalles réguliers avec lesquels on pourrait les confondre. Ce sont des statues vivantes en fer et elles attaquent avec des coups violents des poings griffus. Elles ne sont pas facilement visibles jusqu'à ce que quelqu'un rapproche d'une source de lumière vive ; lancez un jet de porte secrète standard pour chaque personnage, en secret, et ne révélez leur présence que si elles sont ainsi détectées.

Les statues attaqueront quand deux ou plusieurs hommes non-lézards entreront dans la pièce.

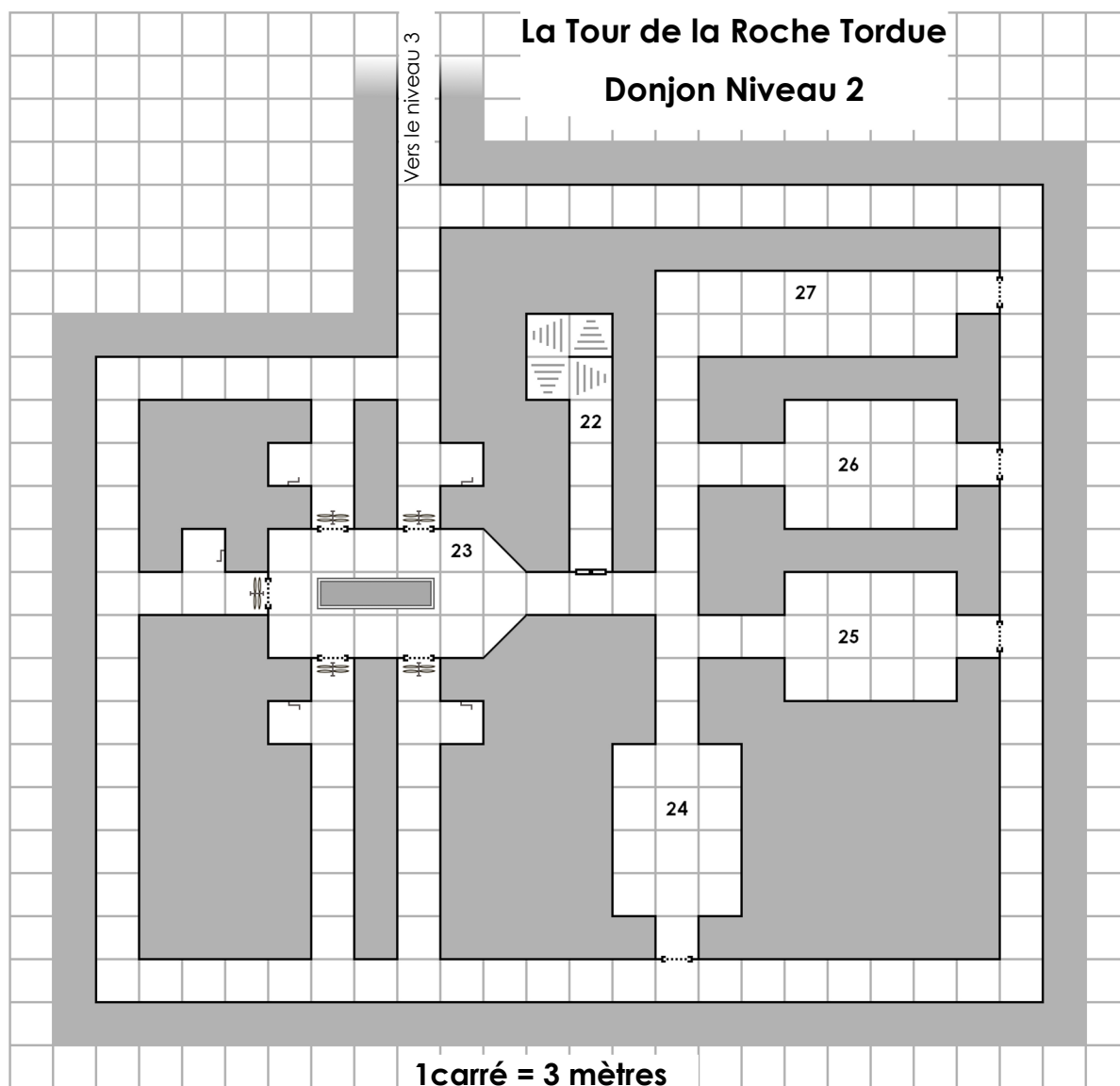
3 Statues Vivantes de Fer : CA 18 (armes non magiques se coincent dans le corps du monstre), DV 4, #At 2, Dom 1d8/1d8, Mv 3m, Sv G4, MI 12

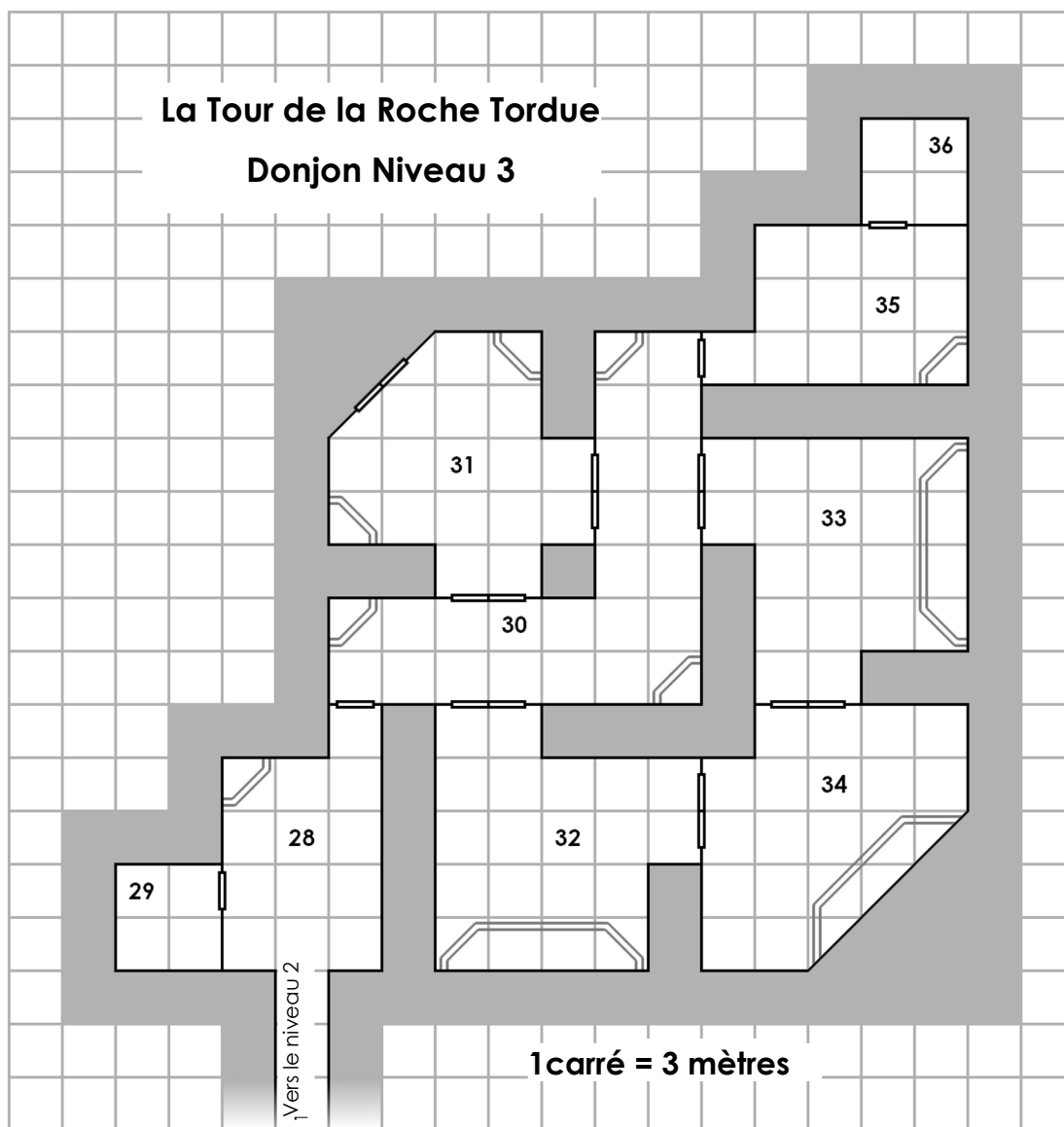
PV 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
 20 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Carte de la Tour de la Roche Tordue









Open Game License

Designation of Open Game Content: The entire text of Fortress, Tomb, and Tower: The Glain Campaign (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 par 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 par the Contributor, and means any work covered par 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 par 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 par a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License par 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 par the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: par 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 par 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 par 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.

Fortress, Tomb, and Tower: The Glain Campaign Copyright © 2006-2016 Chris Gonneman and Contributors.

END OF LICENSE