

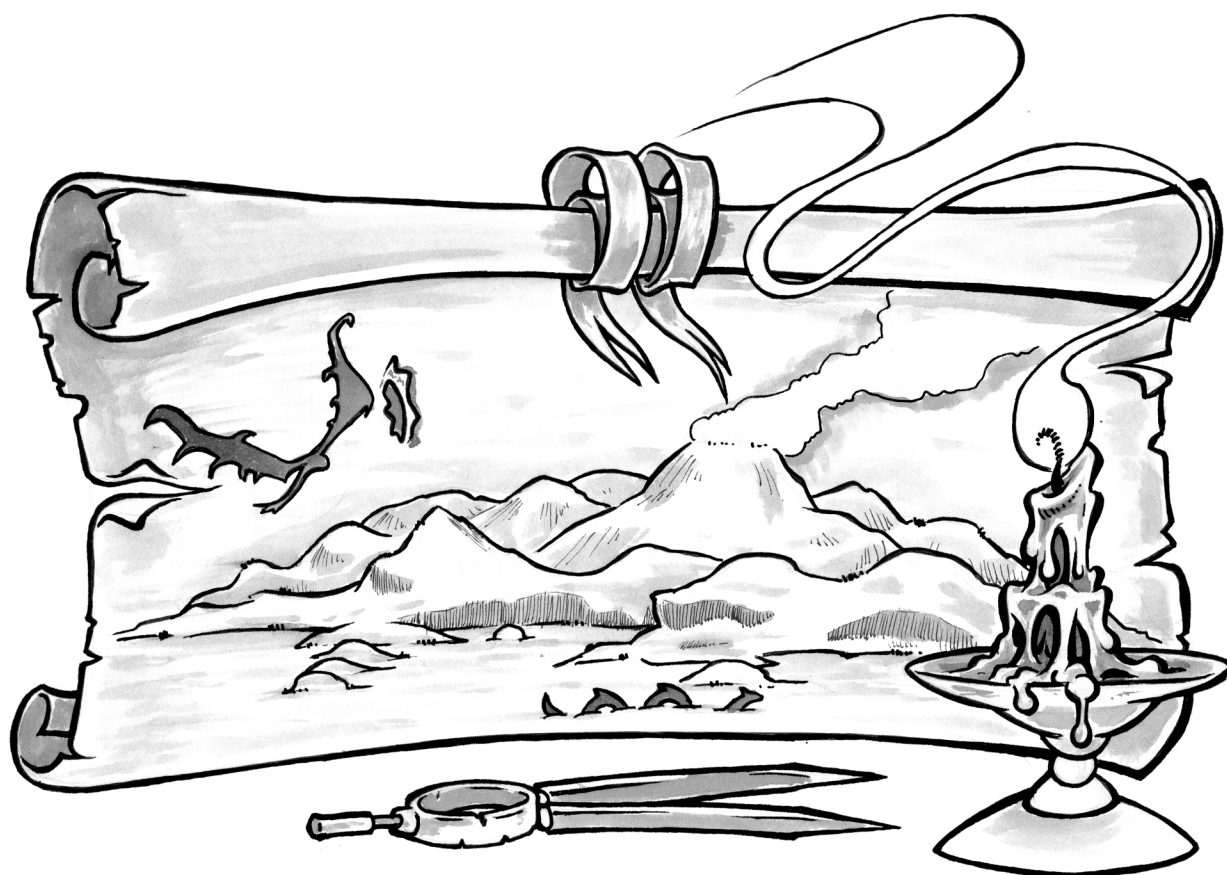
# Monkey Isle

Une Aventure pour le Jeu Basic Fantasy Role-Playing Game  
Pour Personnages de Niveaux 4 à 6

Copyright © 2009-2015 J.D. Neal  
Tous droits réservés

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

**2<sup>nd</sup> Édition (Version 18)**



De l'immense vide de l'océan bleu s'élève une île verdoyante remplie de bêtes anciennes et de ruines étranges et dispersées qui attendent d'être explorées.

**Crédits:**

Édition : Chris Gonnerman, Ray Schmidt, et James Lemon

Illustration Couverture : Cameron Dominick

Illustrations : J.D. Neal, Alexander Cook, John Fredericks, Cory "Shonuff" Gelnett, et Kevin Morton

## Introduction

**Si vous n'êtes pas un Maître de Jeu, ne lisez pas ceci !** Le faire ne fera que diminuer l'excitation de ne pas savoir ce qui se passe.

Monkey Isle est une île habitée par des bêtes préhistoriques et d'autres créatures étranges. Le module comprend du matériel de base pour le MJ (Maître de Jeu) et plusieurs aventures prêtes à l'emploi. L'intention est de donner au MJ une île à utiliser pour ses propres aventures. C'est un endroit que les joueurs peuvent visiter et revisiter comme ils le souhaitent.

Ce module a été conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle **Basic Fantasy Role-Playing Game**, disponible gratuitement sur [www.basicfantasy.org](http://www.basicfantasy.org), mais peut en fait être utilisé avec une variété de systèmes de jeux de rôles fantastiques « old school ». Si vous envisagez de l'utiliser avec un autre jeu, il peut être utile de télécharger une copie des règles de base du RPG Basic Fantasy pour référence.

Certaines des créatures utilisées se trouvent dans le **Basic Fantasy Field Guide**, également disponible gratuitement sur [www.basicfantasy.org](http://www.basicfantasy.org).

### Mise en Place

Les îles dans cette aventure sont hors des voies de navigation, rarement visitées et peu connues. Le but est de surprendre les joueurs avec quelque chose de nouveau ; il n'y a pas de rumeurs pour les avertir de ce qui se passe. Un scénario « naufrage » pourrait fonctionner, mais l'idée de base est que les personnages des joueurs sont bien préparés et auront un bateau qu'ils pourront utiliser pour faire le tour et explorer les îles.

### Les Pirates

L'une des premières étapes possibles est de faire en sorte que les personnages rencontrent une bande de pirates et s'emparent de leur petit bateau (s'ils en ont besoin). Les pirates ont été emportés loin de leur trajectoire par une tempête et ont découvert une île inconnue. Ils se concentraient sur le pillage et le butin, et non sur la rédaction de journaux intimes, de sorte que les informations qu'ils peuvent divulguer sont faibles.

Dans le sud, les pirates ont rencontré des indigènes humains amicaux qui semblaient avoir déjà rencontré des étrangers. Ils parlaient un dialecte étrange, assez éloigné, de la langue commune.

Les pirates ont tenté un peu de pillage, mais ont été chassés avec des pertes. En naviguant, ils ont rencontré des « ...maniaques tous recouverts de peinture brillante... » qui ont tenté de leur faire goûter à leur tour à la piraterie. Les pirates les ont fuis, subissant encore plus de pertes. Leur découverte principale était un temple perdu le

long du rivage, où ils ont pillé une grande partie du trésor qu'ils avaient quand les PJs les ont rencontrés.

Ils n'en savent guère plus sur la région. C'était une île tropicale normale, avec des alligators, des singes, des oiseaux exotiques et d'autres espèces de la jungle. Le temple qu'ils ont pillé avait l'air ancien. Ils en ont vu un autre sur le versant d'une haute montagne, mais ils ne voulaient pas aller à terre. Il y avait un grand volcan fumant au loin dans le lointain. Ils virent ce qui ressemblait à des dragons volant au loin, bien qu'ils étaient trop chauves-souris pour être des dragons. Le rugissement de créatures titanesques a été entendu à certains endroits.

Une partie du trésor que les pirates avaient avec eux était une collection de pièces d'or et d'argent avec des sceaux bizarres estampillés sur les visages (un buste d'un homme et une gerbe de blé sur une balance de forme curieuse). Même si les joueurs les emmènent chez les sages ou les collectionneurs de pièces, personne ne les reconnaîtra. Les experts suggèrent que (étant donné l'état des pièces et des sceaux) ils appartiennent à une civilisation ancienne et perdue.

### Bateau de commerce elfes

L'équipage du navire de commerce elfique Silverlake a entendu parler de l'île et des personnages. Si les personnages sont mauvais, ils éviteront le contact. S'ils sont bons, ils les surveilleront et les rejoindront à l'approche des îles,

offrant de les accompagner en convoi jusqu'à ce qu'ils découvrent les indigènes dans les régions du sud. Ils préfèrent le commerce à l'aventure, et bien que quelques membres de l'équipage puissent se joindre aux aventuriers, la plupart éviteront le danger.

Il s'agit d'un moyen pratique de remplacer les PJs tués. En tant que tel, la plupart des membres de l'équipage ne sont pas détaillés ; le MJ peut leur donner des classes et des niveaux adaptés à ses besoins.

## Les Îles

Il y a plusieurs îles dans cette région, mais la plus grande est l'actuelle « Monkey Isle ». Ce sont des îles tropicales couvertes de jungle luxuriante, de hautes montagnes, de ruisseaux et de rivières. Les oiseaux et les singes sont très communs. Les lézards et les insectes sont partout. Autour des établissements humains du sud, la plupart des créatures seront normales, mais en allant vers le nord, on rencontre des bêtes préhistoriques de toute nature.

L'eau douce n'est jamais un problème. Le gibier et les plantes comestibles sont courant. Les ronces et les plantes épineuses peuvent causer des problèmes. Les plantes médicinales communes comprennent : antiseptique, anti-inflammatoire, apaisante pour les brûlures et calmante pour les nerfs.

Une région de Monkey Isle est un désert. Si les PJs se renseignent, les habitants leur raconteront l'histoire d'une grande bataille menée par des sorciers qui ont détruit une grande partie de la végétation dans cette zone. Cette bataille a eu lieu il y a des centaines d'années : différentes personnes donneront des délais différents.

Seules les principales caractéristiques sont présentées. De nombreuses montagnes, rivières, etc. existeraient mais ne sont pas sur la carte. Les glaciers ne sont pas explicitement définis sur la carte, mais ils existent sur les hautes montagnes. Ils seraient le repaire de chats à dents de sabre, d'ours des cavernes, de mammoths, des rhinocéros laineux, etc. Peut-être que des géants de givre ou des dragons blancs s'y rencontreraient.

Rappelez-vous que les navires doivent longer la côte à courte distance pour voir les détails à terre. Pendant la journée, ils pourraient probablement éviter les obstacles sous-marins comme les écueils et les bancs de sable. La nuit, ils ne pourront pas voir les détails sur la terre ferme ni les obstacles marins, et risquent fort de s'écraser sur quelque chose dans l'eau.

Compte tenu de l'échelle de la carte, la plus grande partie de la côte est soit une plage, soit la fin d'une plage, facile à trouver. Les accostages y sont généralement sûrs par temps calme, mais dangereux par mauvais temps. Les navires ne sont pas protégés et une tempête peut les endommager (un ouragan les détruirait instantanément).

Zoomer plus près révélerait des zones de falaises et des zones accidentées et dangereuses avec beaucoup de rochers acérés. Essayer d'y accoster risquerait fort de couler les bateaux, d'écraser les gens sur les rochers et d'avoir des victimes qui se noient dans les vagues violentes.

Toute zone qui s'enfonce dans les terres d'environ 3 hexagones et plus autour d'elle doit être considérée comme un port. Le MJ peut prendre les devants et marquer les régions qu'il considère comme un port avant de jouer (en plaçant un « P » sur la carte à cet endroit). Les ports sont protégés des intempéries et on peut y accoster en toute sécurité par presque tous les temps. Ils protègent également les navires : les tempêtes normales ont peu de chance de faire des dommages et les ouragans ne devraient avoir qu'une faible chance si l'équipage prend des précautions (peut-être une chance sur six pendant toute la durée de l'ouragan). Les petites embarcations doivent généralement être tirées sur des terres élevées, sinon elles seront submergées par les vagues constantes pendant les tempêtes.

Le MJ pourrait envisager de permettre à des personnages intrépides de naviguer au travers de l'île à certains endroits en suivant une grande rivière ou deux. Une rivière peut émerger d'un lac ou d'une chaîne de montagnes et se diviser en deux ou plusieurs directions, par exemple. Le MJ pourrait marquer ses propres rivières sur la carte pour cela.

Les récifs océaniques offrent généralement suffisamment d'espace pour le passage d'un navire, mais à vitesse réduite pour des raisons de sécurité (environ 2/3). Les récifs en mer représentent des dangers qui empêchent un navire de s'approcher en toute sécurité près du rivage. Être conduit sur un récif par une tempête coule presque certainement un navire.

Les marées sont surtout préoccupantes dans les zones peu profondes où un grand navire peut s'échouer en raison de l'abaissement du niveau de l'eau lors des marées communes. De nombreux navires anciens étaient assez petits pour être positionnés à marée haute au-dessus d'une plage assez solide, étayés et déchargés lors du retrait de la marée. Puis ils repartaient quand la marée revenait.



## Tables de rencontres aléatoires

Voici des tableaux de rencontres aléatoires. « ‡ » après le nom indique qu'il est détaillé dans la section Nouveaux Monstres de ce module ; « \* » indique une créature détaillée dans le Basic Fantasy Field Guide. Si le MJ est submergé par la variété offerte, les listes peuvent être simplifiées. Par exemple, le MJ pourrait utiliser un Tyrannosaurus Rex au lieu des divers carnivores plus gros représentés.

Vérifiez s'il y a des rencontres aléatoires trois fois par jour (matin, midi, soir) et trois fois la nuit - une fois toutes les 4 heures (ou selon le souhait du MJ).

d100	TABLE RENCONTRES TERRE ZONE NORD
1-5	TABLE CRÉATURES FANTASTIQUES
6-10	TABLE RENCONTRES VOLANTES
11-15	SOUS-TABLE ÉVÈNEMENTS TERRESTRES
16-40	TABLE ZONE SUD
41-45	Allosaures‡ 12 DV (1d2)
46-50	Ankylosaure/Nodosaure‡ (1d2)
51-55	Baryonyx‡, Carnotaures‡, ou Mégalosaures‡ 9 DV (1d2)
56-57	Centrosaures‡ (1d3)
58-59	Chasmosaures‡ (1d4)
60-62	Diméetrodon‡ (1d4)
63	Giganotosaures‡ 24 DV (1)
64-66	Hadrosaure‡ (1d2)
67-68	Iguanodon‡ (1d2)
69-71	Dinosaures Carnivores taille homme‡ (3d6)
72-74	Pachycéphalosaures, Moyen‡ (1d6)
75-76	Sauropode, Grand‡ (1)
77-78	Sauropode, Moyen‡ (1d2)
79-80	Sauropode, Petit‡ (1d3)
81-83	Dinosaures Carnivores Petits‡ (1d6)
84-86	Spinosaures‡ 21 DV (1)
87-89	Stégosaures (1d2)
90-91	Styracosaures‡ (1d3)
92-93	Suchomimus‡ 18 DV (1)
94-96	Tricératops ou Pentacératops‡ (1d2)
97-100	Tyrannosaurus Rex 18 DV (1)
d100	TABLE RENCONTRES TERRE ZONE SUD
1-10	TABLE CRÉATURES FANTASTIQUES
11-20	TABLE RENCONTRES VOLANTES
21-25	SOUS-TABLE ÉVÈNEMENT TERRESTRES
26-27	Fourmi, Géante (1d6)
28	Antilope (3d6)
29	Ours, Grizzly (1d4)
30-31	Abeille, Géante (3d6)
32	Gorille Carnivore (1d6)
33	Ours des Cavernes (1d3)

Un résultat de 1 sur 1d6 indique une rencontre. Chaque entrée est suivie d'un nombre suggéré entre parenthèses. Certaines entrées ont un numéro de dé pour aider à différencier celles qui peuvent être variables.

La carte est divisée en zones Nord et Sud. Il y a une table de rencontre terrestre différente pour chaque zone. Les autres tables de rencontre ne varient pas selon les zones. La table RENCONTRES VOLANTES est utilisée pour les personnages volants ou au choix. Les RENCONTRES OCÉANIQUES sont conçues pour les rencontres sous ou au-dessus de la surface de l'eau.

d100	TABLE RENCONTRES TERRE ZONE SUD
34-38	Hommes des Cavernes (1d10)
39-41	Mille-pattes, Géant (3d6)
42	Crocodiles, Grand (1d3)
43	Crocodiles, Normal (1d10)
44-46	Diméetrodon‡ (1d4)
47-49	Loup Noir (1d6)
50	Éléphant (1d2)
51	Éléphant, Plateau‡ (1d2)
52-53	Grenouille, Géante (1d10)
54	Scarabée Géant, Bombardier (1d6)
55	Scarabée Géant, Flamboyant (2d8)
56	Scarabée Géant, Tigre (1d6)
57	Lézard Géant, Draco (1d4)
58	Lézard Géant, Gecko (1d6)
59	Lézard Géant, Caméléon à Corne (1d4)
60	Lézard Géant, Tuatara (1d3)
61	Araignée Géante, Crabe (1d6)
62	Araignée Géante, Tarantule (1d2)
63	Araignée Géante, Loup‡ (1d6)
64	Glyptodon‡ (1d6)
65	Hippopotame (1d3)
66-67	Hyène, Préhistorique* (1d6)
68-72	Hyène* (1d10)
73	Léopard [Lion des Montagnes] (1d6)
74-78	Lion (1d4)
79	Mammoth (1d2)
80	Mastodonte (1)
81-85	Natifs (3d6)
86	Rhinocéros (1d2)
87	Babouins des Rochers (1d10)
88-89	Chat à Dents-de-Sabre (1d2)
90	Scorpion, Géant (1d2)
91-92	Serpent, Python (1d2)
93	Oiseau de Terreur‡ (1d6)
94	Tigre (1d3)
95	Titanothere (1d2)

**d100 TABLE RENCONTRES TERRE ZONE SUD**

- 96 Crapaud, Géant (1d10)
- 97 Guêpe, Géante Fouisseuse‡ (1d2)
- 98 Guêpe, Géante Parasitaire‡ (1d3)
- 99 Loup (1d10)
- 100 Rhinocéros Laineux (1d2)

**d100 TABLE RENCONTRES CRÉATURES FANTASTIQUES**

- 1-3 Pudding Sombre (1)
- 4-6 Chien du Warp (1d6)
- 7-8 Gobelour (1d6)
- 9-11 Centaure (1d6)
- 12-13 Diffacteur (1d3)
- 14-15 Dryade (1d10)
- 16-20 Ferret, Géant (1d4)
- 21 Gargouille (1d2)
- 22 Goule (1d10)
- 23-27 Gnoll (1d10)
- 28-29 Gobelin (1d20)
- 30-32 Vaseux Gris (1d3)
- 33 Chien de l'Enfer (1d6)
- 34-36 Géant des Collines (1d2)
- 37-39 Hobgobelin (2d8)
- 40-41 Statue Vivante, Cristal (1d3)
- 42-43 Statue Vivante, Fer (1d2)
- 44 Statue Vivante, Pierre (1d2)
- 45-50 Homme-Lézard (1d10)
- 51 Méduse (1d2)
- 52-54 Minotaure (1d3)
- 55-57 Gelée Ocre (1)
- 58-62 Ogre (1d4)
- 63-65 Orc (3d6)
- 66-68 Hibours (1d4)
- 69 Pixie (1d10)
- 70-71 Oxydien (1d4)
- 72-74 Musaraigne, Géante (3d6)
- 75-77 Mouseron Hurler (1d6)
- 78 Squelette (3d6)
- 79 Farfadet (1d10)
- 80-81 Ver Pieuvre (1d6)
- 82-84 Sylvarbre (1d2)
- 85-89 Troglodyte (1d10)
- 90-92 Troll (1d3)
- 93-96 Belette, Géante (1d4)
- 97 Loup-Garou (1d2)
- 98 Revenant (1d3)
- 99 Fantôme (1d2)
- 100 Zombie (1d10)

**d100 TABLE RENCONTRE VOLANTES**

- 1-5 Sol Sous la Brume
- 6-10 Foudre d'Orage
- 11-15 Ciel Nuageux
- 16-20 Tempête de Vent
- 21-30 Chauve-souris, Géante (1d10)
- 31-40 Abeille, Géante (3d6)
- 41-45 Chimère (1d2)
- 46 Dragon, Noir 7 DV (1)
- 47 Dragon, Blanc 6 DV (1d2)
- 48-50 Gargouille (1d6)
- 51-55 Griffon (1d3)
- 56-60 Harpie (1d10)
- 61-65 Faucon, Géant (1d6)
- 66-70 Hippogriffe (1d6)
- 71-74 Nuée d'insectes 3 DV (1d6)
- 75-76 Manticore (1d3)
- 77-81 Ptéranodon (1d4)
- 82-88 Ptérodactyle (3d6)
- 89-93 Roc, Normal (1d3)
- 94 Farfadet (1d10)
- 95-99 Sturge (3d6)
- 100 Wyverne (1)

**SOUS-MARIN SUR L'EAU****d100 TABLE RENCONTRES OCÉANIQUES**

- 1-15 TABLE RENCONTRES VOLANTES
- 1-5 16-20 Morsure serpent ou piqure poison – voir Événements pour descriptions
- 21-30 Pirates - cargaison
- 31-35 Pirates - humanoïdes monstrueux
- 36-44 Marchands Sympas - cargaison
- 45-49 Calme plat pour 1d6 jours
- 50-54 Tempête
- 6-7 Anguille Commune\* (3d6)
- 8-10 Crocodile (1d10)
- 11 55-56 Crocodile, Géant (1)
- 12-13 Crocodile, Grand (1d3)
- 14 Escargot Cône Géant\* (1d3)
- 15-17 Crabe Géant (1d6)
- 18-19 Araignée Cloche Géante‡ (1d2)
- 20-25 Anguille Géante 4 DV\* (1d6)
- 26-27 Grenouille Géante (1d10)
- 28-29 Méduse Géante‡ (1)
- 30-36 57-61 Pieuvre Géante (1)
- 37-39 Piranha Géant (1d6)

SOUS-MARIN d100	SUR L'EAU d100	TABLE RENCONTRES OCÉANIQUES
40-44	62-64	Calamar Géant (1d2)
45-47		Puce d'eau Géante† (1d2)
48	65-69	Termite Géant Aquatique (1d6)
49-51		Barracuda Géant (1d4)
52	70-74	Hydre, Océan 5 DV (1d2)
53-55		Ichtyosaure, Petit† (3d6)
56-57		Ichtyosaure, Moyen† (1d3)
58		Ichtyosaure, Grand† (1)
59	75-76	Ichtyosaure, Géant† (1)
60		Baleine Tueuse (1d3)
61-63	77-81	Homme-Lézard (1d10)
64	82	Sirène (3d6)
65-67		Mosasaure, Petit† (3d6)
68-69		Mosasaure, Moyen† (1d3)
70		Mosasaure, Grand† (1d2)
71	83-84	Mosasaure, Géant† (1)
72	85	Nixie (1d10)
73-75		Plésiosaure, Petit† (3d6)
76-77		Plésiosaure, Moyen† (1d6)
78		Plésiosaure, Grand† (1d3)
79	86-88	Plésiosaure, Géant† (1d2)
80-82		Pliosauure, Petit† (3d6)
83-84		Pliosauure, Moyen† (1d4)
85		Pliosauure, Grand† (1d2)
86	89-90	Pliosauure, Géant† (1)
87	91-95	Dragon de Mer 8 DV (1)
88	96-100	Serpent des Mers (1d2)
89-91		Serpent Marin (1d3)
92		Tortue de Mer, Grande† (1d6)
93-96		Requin, Taureau (1d10)
97-98		Requin, Grand Blanc (1d2)
99-100		Requin, Mako (1d3)
d10	SOUS-TABLE ÉVÈNEMENTS TERRESTRES	
1	Chute Mortelle	
2-3	Maladie	
4	Tremblement de Terre	
5	Temps extrêmement orageux	
6	Feu	
7	Inondation Brutale	
8	Trous de Boue	
9	Perdu	
10	Morsure serpent ou piqure de poison	

### Explications sur les événements

Les aventures peuvent être truffées de périls et d'événements intéressants. Quelques-uns seulement sont suggérés ici.

**CHUTE MORTELLE.** Cela ne se produira que dans les jungles ou les forêts. Un arbre mort affaibli par une tempête s'écrase sur le groupe. Chaque membre du groupe subit des dégâts comme s'il était attaqué par un monstre de 1 dé de vie (optionnellement, utilisez une sauvegarde contre Effet Mortel modifiée par la Dextérité) et tout joueur touché subit 1d10 points de dégâts.

**MALADIES.** Tous les membres du groupe doivent sauvegarder contre le poison ou être atteints d'une maladie de la jungle. Le MJ peut en inventer un ou utiliser un système simple : la maladie dure 4d6 jours à moins qu'un sort de **guérison de la maladie** (ou une magie puissante similaire) ne soit lancé sur la victime. Ils ont droit à une autre sauvegarde une fois par semaine pour essayer de se débarrasser rapidement de la maladie. Lorsqu'ils sont malades, ils subissent une pénalité de -2 pour les jets de dé qu'ils font en utilisant des d20 (-10% pour les jets faits avec d100). Ils doivent sauvegarder contre le poison tous les jours ou subir 1d4 de dégâts (**soins légers** ou des sorts magiques similaires peuvent guérir ces dégâts mais n'arrêteront pas la maladie).

**TREMBLEMENTS DE TERRE.** Le sol tremble violemment tout autour des aventuriers. Il y a 2 chances sur 6 qu'un animal paniqué (ou un groupe d'animaux) s'enfuit aveuglément et 1 chance sur 6 qu'il fasse une chute mortelle (comme expliqué précédemment).

**TEMPS EXTRÊMEMENT ORAGEUX.** Pendant 1d6 jours, une forte tempête tropicale fouette les îles avec des vents violents et des torrents de pluie. Toute personne se déplaçant à l'extérieur a de grandes chances de se perdre (la visibilité est très faible). Toute personne qui n'a pas un bon abri sera attaquée tous les jours comme si elle avait été attaquée par un monstre de 6 dés de vie et subira 1d10 points de dommage à cause de débris volants, de glissades ou d'autres dangers.

**FEU.** Un feu de forêt ou d'herbe prend vie. Le MJ peut lancer 1d6 pour chaque plan d'action pour voir s'il a un effet : trouver de l'eau pour s'abriter,

s'enfuir devant lui, ou attendre qu'il s'éteigne. Tous ceux qui sont pris dans l'incendie subissent des dégâts de 3d8 ; une sauvegarde contre Souffle de Dragon réduit cela de moitié.

**INONDATIONS BRUTALES.** Des pluies torrentielles (localement ou dans des zones plus élevées ailleurs) provoquent un déluge soudain d'eau qui inonde les environs. Quiconque n'a pas de bateau doit se mettre à l'abri et attendre pour sortir, incapable de se déplacer pendant 1d2 jours. Il y a 1 chance sur 6 (par membre du groupe) qu'ils soient pris dans l'inondation et qu'ils doivent nager selon les règles de natation utilisées par le MJ.

**PERDU.** Le groupe d'aventuriers se perd, errant pendant 1d6 jours et se retrouvant au même endroit. Si les joueurs essaient de « s'asseoir », chaque jour les personnages ne font rien d'autre que d'ajouter au temps qu'ils perdent.

**TROUS DE BOUE.** Chaque membre du groupe doit faire une sauvegarde contre des baguettes ou ils tomberont dans une tourbière, cachée par la saleté et les feuilles. Le MJ peut faire appel à des mécaniques personnelles de jeu ou demander à ceux qui tombent de faire un autre jet de sauvegarde à chaque round pour éviter de descendre de 30 cm plus bas. Une fois que la tête est recouverte, ils se noient (en 3 minutes environ) à moins qu'un sauvetage courageux ne puisse être effectué. Utilisez la taille moyenne pour une race si elle n'a pas été choisie par un personnage. Les tentatives de sauvetage à l'aide de cordes et de bâtons empêcheront probablement quelqu'un de s'enfoncer s'il effectue une sauvegarde contre les baguettes et cela avec un bonus ; une mécanique semblable à celle de « ouverture des portes » par la Force pourrait être utilisée pour tirer quelqu'un en arrière.

**PIRATES AÉRIENS.** Si le MJ autorise l'utilisation de navires volants magiques, les aventuriers rencontrent un navire de pirates aériens (que le MJ doit composer).

**MORSURE DE SERPENT OU PIQÛRE DE POISON.** Des créatures toxiques comme les serpents, les poissons de roche et les scorpions sont partout. Ils forment un champ de mines où quelqu'un pourrait déranger la mauvaise créature de la mauvaise façon et se faire mordre ou piquer. Le venin en cause est généralement adapté pour tuer de petites proies (pour la défense) et les humains ont une chance décente de survie.

Faites un jet d'attaque comme si une créature à 1 dé de vie attaquait un membre du groupe au hasard pour voir s'il est touché. Une victime frappée doit sauvegarder contre Poison ou être affectée ; si elle est empoisonnée, elle subit 1d4 de dégâts, et le poison prend 1d6 heures pour agir, après quoi elle doit sauvegarder contre Poison à +2 ou mourir.

### Météo (pour les événements aériens):

**Sol sous la Brume :** Les pilotes ne peuvent pas voir le sol à cause du brouillard. Ils sont incapables de dire s'ils sont au-dessus du sol ou de l'eau jusqu'à ce qu'ils atteignent  $1d6 \times 3 + 2$  mètres. Ils seront perdus pour la journée.

**Foudre d'Orage :** Chaque personne/créature est attaquée 1d6 fois par la foudre, frappant comme un monstre de 3 dés de vie et faisant 1d6 de dégâts avec un coup. Les personnages armurés de métal prennent 1d6+1 attaques, chacune avec un +1 au jet d'attaque. Voir aussi « Tempête de vent » ci-dessous pour plus d'idées.

**Ciel Couvert :** Le sol est dégagé jusqu'à  $1d6 \times 30$  mètres, après quoi les nuages dominent le ciel. Quiconque vole dans les nuages sera incapable de parcourir n'importe quelle distance avec précision à moins d'avoir de la magie ou une superbe technologie. Cela dure au moins un jour.

**Tempête de vent :** Les pilotes doivent atterrir (il y a un risque d'écrasement) ou être ballottés de façon incontrôlable pendant  $1d6 \times 1d6$  heures dans une direction aléatoire.

### Habitants Humains

Plusieurs villages humains se trouvent à l'extrémité sud des îles. Les indigènes sont amicaux s'ils sont traités avec respect, bien qu'il y ait bien sûr quelques mauvaises pommes parmi eux. Ils s'habillent légèrement pour le confort dans la chaleur et l'humidité tropicales. Ils pêchent, chassent et cultivent des cultures simples comme les pommes de terre et les fruits à pain. Ils ont quelques forgerons, mais manquent d'un

approvisionnement abondant en minerai de fer et d'une méthode pour le faire fondre en grandes quantités.

Ils possèdent de l'or, de l'argent, des pierres précieuses et des perles, obtenus par l'exploitation minière ou le pillage de vieilles ruines. Ils accueillent favorablement le commerce de presque tout sauf la nourriture, le bois, les plantes et les animaux d'élevage, dont ils disposent tous en abondance (sauf les bovins et les chevaux). Les outils métalliques robustes et les tissus fins et colorés les intéressent particulièrement.

Ils vivent habituellement à proximité de zones boisées, près d'une rivière ou d'un ruisseau, dans des maisons de bambou et d'herbe surélevées, ou dans de longues maisons qui peuvent contenir des centaines de personnes. Les villages ont des palissades en bois pour se défendre contre les hommes et les bêtes.

Chaque village compte environ 1 000 habitants, dont 300 sont des guerriers compétents. Ce sont des guerriers forts, bien que limités quelque peu par leurs lances, leurs couteaux, leurs haches et leurs matraques en os et en silex. Certains ont des arcs et d'autres utilisent des frondes ou des sarbacanes. Leur meilleure armure est généralement un bouclier. Un exemple d'une population générale de guerriers :

**250 Guerriers Humains** : CA 12, G1, #At 1 arme, Dom 1d6 ou par arme, Mv 12m, Sv G1, MI 7

PV 4 □□□□

**40 Guerriers Humains** : CA 12, G2, #At 1 arme, Dom 1d6 ou par arme, Mv 12m, Sv G2, MI 7

PV 8 □□□□□□□□

**10 Guerriers Humains** : CA 12, G3, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 12m, Sv G3, MI 7

PV 12 □□□□□□□□□□□□

**1 Guerrier Humain** : CA 13 (peaux de cuir et bouclier), G4, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G4, MI 7

PV 16 □□□□□□□□□□□□□□

Plusieurs villages importants sont brièvement décrits ci-dessous (chacun est marqué d'un « V » et d'un numéro sur la carte principale).

**V1. VILLAGE COMMERCIAL.** Ce village est un village commercial bien connu et bien établi. Des gens de partout se rassemblent ici pour faire du commerce avec des commerçants maritimes ou les uns avec les autres. La population est généralement un mélange de populations locales.

**V2. VILLAGES DE TAYTAY (Nord), et INOTOKA (Sud).**

Une étendue d'eau entre Monkey Isle et l'île du sud sépare ces villages frères. Les occupants se rasant la tête (hommes et femmes). Leur peau brun foncé est souvent décorée de tatouages, certains de couleurs vives et voyantes, mais la plupart sont noirs ou bleus. Tandis que beaucoup des tatouages sont des illustrations géométriques, certains sont des illustrations de grands lézards et de gorilles bruts. L'étendue des tatouages est très individuelle ; beaucoup de gens n'en ont pas, et seulement quelques-uns ont une couverture complète du corps.

**V3. VILLAGES DE YONDARA et OTODARA.** Ces deux villages sont proches l'un de l'autre sur la même rivière. Les indigènes portent leurs cheveux dans différents styles, souvent longs et tressés. Ils sont friands de plumes brillantes et, lors des célébrations, ils portent des costumes d'oiseaux.

**V4. VILLAGE D'ENEWEETOK.** Cette tribu est composée de gens grands et forts. Ils ont les cheveux frisés, portent des boucles d'oreilles, des brassards et d'autres bijoux, et rient beaucoup. Ce sont des aventuriers nés. Si les personnages accostent (et sont amicaux), un bon nombre d'entre eux leur demandera de partir à l'aventure. Les PJ honnêtes peuvent prendre ici plusieurs guerriers compétents et travailleurs, à condition qu'ils offrent des salaires et des parts décentes. Ils habitent dans une grande fortification construite à partir de troncs d'arbres massifs, qui peuvent s'affaisser et se courber, mais qui reste une défense solide.

**V5. VILLAGE DE TALASEA.** Lorsque les joueurs s'approchent, ils voient de la fumée. Une grande partie du village est incendiée, les corps sont éparpillés. Les survivants ont fui vers Eneweetok en canoë ou à pied. Une bande de pillards du village de Skulls (ci-dessous) a frappé et s'est retirée dans leur village natal.

**V6. VILLAGE DE SKULL.** Ce village est beaucoup plus grand que les autres de l'île. Trois clercs d'une secte maléfique (chacun peut être de niveau 5 ou 6) tentent de conquérir les îles et de convertir les

indigènes au mal pur. Ils ont rassemblé ici trois villages pour former une armée de conquête, même si leur nature violente implique qu'ils ont moins de fidèles que ce que l'on pourrait croire. Les villageois sont divisés en sectes selon la nature du clerc auquel ils jurent obéissance. Ils peignent leur corps dans un vert foncé mais vif (Haine), jaune (Avarice) ou rouge (Douleur). Ils liment leurs dents, mâchent des plantes pour teindre leurs dents en noir et portent d'énormes bouchons de bois ou d'ivoire dans le lobe de leurs oreilles, le nez et les lèvres. Ce sont des cannibales et des tortionnaires sauvages.

**V7. VILLAGE DE WEETOCK.** Ces gens gagnent leur vie en pêchant et en ramassant occasionnellement des perles pour faire du commerce. C'est la tribu humaine la plus septentrionale, vivant dans un ensemble de cabanes et de maisons le long de la rivière qui mène du lac d'eau douce intérieur à l'océan. Ils connaissent peu le temple des roseaux des marais, évitant les bêtes qui rôdent dans les eaux profondes du lac. Les gens ne sont pas très voyants et s'adonnent tout au plus à un peu de joaillerie.



## Primates à l'intelligence améliorée

Ces étranges créatures vivent dans plusieurs villages. Un groupe moyen peut comprendre 200 gorilles, 200 chimpanzés, 100 babouins, 50 singes et 50 orangs-outans. Deux villages sont représentés sur la carte de l'île.

**V8. PRIMATES BONS.** Ils négocieront et commerceront avec des étrangers du mieux qu'ils le peuvent.

**V9. PRIMATES MAUVAIS.** Ces primates ne valent rien. Ils harcèlent régulièrement les autres et attaquent tous ceux qu'ils rencontrent.

Peu d'aventures prêtes à l'emploi leur sont proposées, mais les personnages peuvent interagir avec eux de nombreuses façons. Certains primates seront prêts à rejoindre les PJ pendant qu'ils explorent les îles pour une juste part de butin de la part du PNJ. Il pourrait y avoir des quêtes spéciales dans lesquelles les primates impliquent les joueurs.

**Examples :**

**Gorille.** Une gorille femelle avec sa propre cotte de mailles et son épée. Elle explore par elle-même quand aucun camarade n'est prêt à la rejoindre.

**1 Guerrier Gorille** : CA 18 (maille), DV 4,  
#At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d4/1d4 ou  
1d4/1d8+ 3 (épée), Mv 6m, Sv G4, MI 7

PV 17 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□

**Les Frères Chimpanzés.** Ils portent un mélange d'armes à utiliser contre différentes cibles: une hache à une main (ou un marteau de guerre) pour 1d6+1 de dégâts, une épée (ou une masse) pour 1d8+1 de dégâts, ou une lance (ou un marteau de guerre) pour 1d6+1 de dégâts.

**3 Guerriers Chimpanzés :** CA 16 (cuir), G3,  
#At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d2/1d2 ou  
1d2/arme + 1, My 9m, Sv G3, MI 7

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□  
 14 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

**Chimpanzé Magicien.** Cette créature intelligente et curieuse est versée dans les sorts et a une certaine connaissance des potions et des objets magiques.

**1 Chimpanzé Magicien** : CA 14, M 4, #At 2 griffes  
ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d3/1d3 ou 1d3/1d4+1  
(dague plus bonus de Force), Mv 12m, Sv M4, MI 7

PV 8 □□□□□ □□□

Sorts: 1er niveau (2) - disque flottant, projectiles magiques

2nd niveau (2) - PES, invisibilité

**Des Babouins.** Au moins trois babouins avec des arcs courts et des haches à une main sont prêts à se joindre au groupe.

**3 Babouins :** CA 14, G3, #At 1 morsure ou par arme, Dom 1d4 ou par arme (1d6), Mv 12m, Sv G3, MI 7

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□  
 13 □□□□□ □□□□□ □□□  
 9 □□□□□ □□□□

**Orang-outan Clerc.** Cette pieuse créature cherche toujours à répandre la foi et à empêcher le mal de s'emparer de la région.

**1 Clerc Orang-outang :** CA 18 (maille), C4, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d3/1d3 ou 1d3/1d6+2 (marteau de guerre), Mv 6m, Sv C4, MI 7

PV 14 □□□□□ □□□□□ □□□□

Sorts: 1<sup>er</sup> niveau - soins légers, lumière  
 2<sup>nd</sup> niveau - maillet spirituel



**Des Singes Communs.** Bien que petits, ils servent à merveille de voleurs ou d'éclaireurs, et sont idéalement adaptés aux pièges et aux obstacles en raison de leur petite taille.

**3 Singes Communs :** CA 13, DV 1d4 PV, #At 1 morsure ou 1 petite arme, Dom 1d2 ou 1d4 avec hachette, Mv 12m, Sv G1, MI 7

PV 4 □□□□ 3 □□□  
 2 □□

**LEUR ORIGINE :** Plusieurs sorciers s'emparèrent de l'île et tentèrent de créer une armée en élevant l'intelligence des habitants primates par la magie, en les organisant et en les formant à être humains. Tous les primates n'ont pas changé : des spécimens sauvages normaux errent encore sur les îles. C'était cent ans ou plus dans le passé (différentes sources citeront des périodes différentes).

Ce que les sorciers sont devenus n'est pas connu. Ils opéraient en secret et on en sait très peu sur eux.

Les primates améliorés les plus réussis sont les gorilles, les chimpanzés, les orangs-outans et les babouins. Ils peuvent avoir une classe et un niveau comme les humains, mais les personnages classés sont rares et avancent rarement loin en niveau. Les notes ci-dessous ne sont que générales ; un membre de n'importe quelle espèce peut appartenir à n'importe quelle classe.

Les gorilles sont gros et musclés, et servent souvent de « chars » et de combattants brutaux. Ils ne sont pas sauvages ; en fait, ils font preuve de beaucoup de soin et d'habileté lorsqu'il s'agit de combattre, en évitant la bataille si possible. Les chimpanzés peuvent être des combattants, et d'autres ont développé suffisamment d'intelligence et d'entraînement pour devenir des utilisateurs de magie ou des clercs. Les orangs-outans se spécialisent souvent en tant que clercs. Les babouins sont des citoyens de seconde zone, connus principalement pour leur nombre et leur mobilité. Ils servent souvent de piétaille, de chair à canon et de troupes de choc.

Le nombre de singes communs intelligents est en fait inférieur à celui de leurs grands frères. Leurs fabricants n'y voyaient pas beaucoup d'utilité. Ils sont souvent utilisés pour les escarmouches et comme éclaireurs agiles. Peu d'entre eux prennent des cours, mais certains deviennent des voleurs.

**INTERACTION AVEC LES HOMMES :** Bien que ces créatures aient un intellect humain, elles sont toujours des singes et des gorilles. Ils ont peut-être des façons de penser étrangères. Ils n'ont pas des milliers d'années de culture derrière eux ; ils doivent plutôt envisager la vie au fur et à mesure. Ils sont très conscients d'eux-mêmes et considèrent leur propre existence comme étrange. Ils comprendront la curiosité des autres concernant leur existence.

Ils évitent tout contact important avec le monde extérieur, bien qu'ils en soient conscients. Les effets de la magie qui les a changés les empêchent également de s'accoupler avec des membres normaux non améliorés de leur espèce (ce qu'ils ne feraient pas) et leur propre fertilité n'est pas élevée. Il n'y en a pas beaucoup, ils évitent donc le danger en règle générale.

La communication n'est pas difficile. Leurs maîtres leur ont enseigné la langue commune de la région. Ils ont eu des contacts occasionnels avec les humains locaux ainsi qu'avec des commerçants de pays lointains.

Les méchants primates sont toujours à la recherche de butin et de pouvoir, et leurs éclaireurs pourraient trouver le groupe en premier. S'ils le font, ils attaqueront et essaieront de les submerger. S'ils découvrent que les aventuriers sont trop puissants, ils garderont l'œil ouvert et essaieront de prendre le pouvoir sur eux d'une manière ou d'une autre ; ou, si tout le reste échoue, ils les éviteront.

Les bons primates n'attaqueront pas les premiers. Ils approcheront tout groupe d'aventuriers qui semble amical et tenteront d'entamer des discussions avec eux. Ils n'iront pas au-delà d'offrir de l'aide aux personnes dans le besoin. Si l'aventurier est mauvais, il se défendra et défendra les autres. S'ils sont attaqués, ils tentent de dominer et d'emprisonner leurs ennemis.

**PREMIÈRE RENCONTRE AVEC LES PRIMATES :** Le groupe d'aventuriers a débarqué dans un port (ou est entré d'une autre manière dans la zone générale) quand il rencontre pour la première fois des primates intelligents. La jungle est luxuriante et verte sur le rivage. Soudain, le vacarme des singes qui bavardent et crient éclate. Au milieu des sons, le cliquetis du métal sur le métal et les bruits généraux d'un combat peuvent être entendus. Un singe à longue queue sort des arbres en courant à

toute allure. Il voit les aventuriers et s'arrête immédiatement. Il porte un masque grotesque et a une petite hachette attachée sur le dos. Faisant un saut périlleux, il se retourne et se faufile dans les arbres, à un angle éloigné de l'endroit d'où il est sorti, comme s'il fuyait le danger. Après quelques instants, il y a un silence relatif dans les arbres.

Si les joueurs attendent, un gorille portant une cotte de mailles et une épée finit par sortir des arbres, en les regardant et en suivant les traces du singe. Si les joueurs attaquent, il appelle le reste du groupe et s'enfuit en criant dans un langage commun : « Intrus ! Dangereux ! » S'ils l'interpellent, il pose quelques questions. Et s'il est convaincu qu'ils ne sont pas dangereux, il les ramène aux autres.

Une douzaine ou plus d'une douzaine de singes de différents types reposent sur le sol, morts ou gravement blessés, la plupart portent des masques criards comme le singe. Deux babouins et un gorille avec des masques sont affalés sur le côté, attachés solidement avec une corde. Une douzaine ou plus de gorilles, de babouins et quelques petits singes nettoient la zone, alertes et prudents. Ils ne portent rien d'autre que du cuir ou de la cotte de mailles et leur propre fourrure. Leurs captifs sont bien traités : un orang-outan orange vif les surveille en appliquant du baume sur les coupures.

La veille, une bande de singes maléfiques avait attaqué plusieurs commerçants, faisant deux morts et un blessé grave. Cette bande de six gorilles, douze babouins et quatre petits singes (servant d'éclaireurs) les ont traqués pour les traduire en justice.

Si les personnages sont sympathiques, les primates les laisseront probablement se joindre au groupe. Ils les emmèneront dans le village primate voisin, où leurs prisonniers seront jugés et probablement emprisonnés.



## Rencontres Terrestres Spéciales

Ces rencontres aident à briser la monotonie des rencontres aléatoires. La plupart représentent quelque chose d'un peu plus qu'une simple rencontre avec des monstres. Chacune se produit si les aventuriers se déplacent dans un rayon d'un hexagone du marqueur de rencontre donné dans un terrain approprié (c'est-à-dire que les rencontres en mer ne se produisent généralement pas sur terre). Si les rencontres sont trop fréquentes, le MJ peut lancer 1d6 et permettre qu'une rencontre ne se produise que si elle donne un 4, 5 ou 6 (ou seulement un 6).

Les emplacements des ruines sont marqués d'un « R » et les rencontres avec l'océan sont marquées d'un « O ».

**1. SABRES DANS L'HERBE :** En se déplaçant sur un terrain herbeux, le groupe est traqué et attaqué par un chat à dents de sabre, suivi de près par 8 elfes sauvages qui s'en servent pour chasser les victimes. Les elfes sont mauvais et tuent tous ceux qu'ils peuvent. Le Chat à dents de sabre a un collier en cuir doré d'une valeur de 300 po. Les elfes ont un total de 40 clous d'argent et 40 clous d'or sur leur accoutrement (chacun a la taille et la valeur d'une pièce de monnaie), ainsi que seize pierres précieuses d'une valeur de 10 po chacune.

**1 Chat à Dents-de-Sabre :** CA 14, DV 8, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d6/1d6/2d8, Mv 15m, Sv G8, MI 10

PV 32 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□ □□□□ □□

**8 Elfes :** CA 14 (armure de cuir et bouclier), DV 1, #At 1 cimeterre ou lance, Dom 1d8 ou 1d6, Mv 9m, Sv G1, MI 8

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

**2. MONTICULE AUX FOURMIS :** Une énorme fourmilière s'élève de l'herbe. Les fourmis apparaîtront 1d6 à la fois si elles sont perturbées. À l'intérieur du monticule, il y a 1500 pépites de pépites de 1 500 po. Chaque pépite a été moulée en forme d'insecte humanoïde.

**12 Fourmis Géantes :** CA 17, DV 4, #At 1, Dom 2d6, Mv 18m (3m), Sv G4, MI 7 à la rencontre, 12 après l'engagement)

PV 25 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□  
19 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
22 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□  
18 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
11 □□□□ □□□□ □  
14 □□□□ □□□□ □□□□  
10 □□□□ □□□□  
22 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□  
18 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
19 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
13 □□□□ □□□□ □□□□  
14 □□□□ □□□□ □□□□

**3. PÉGASE ET LES INDIGÈNES :** Un pégase blessé rue impuissant aux extrémités des cordes d'une bande de sectaires d'Avarice du village de Skull. Ils ont l'intention de le sacrifier à leur déesse. Il peut être soigné et entraîné (il a subi 13 points de dégâts sur 20, et une aile est foulée mais guérira dans un mois). Chaque natif a 10 po ; le 2 dés de vie a 50 po et le 3 dés de vie a 100 po. Leurs canoës sont tout près, sur la rive de la rivière.

**1 Guerrier Humain :** CA 14, G3, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G3, MI 7

PV 18 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

**1 Guerrier Humain:** CA 14, G2, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G2, MI 7

PV 13 □□□□ □□□□ □□□□

**10 Guerriers Humains:** CA 13, G1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G1, MI 7

PV 8	□□□□ □□□	4	□□□□
7	□□□□ □□	4	□□□□
5	□□□□□	3	□□□
5	□□□□□	3	□□□
4	□□□□	2	□□

**Pégase** : CA 15, DV 4, #At 2 sabots, Dom 1d6/1d6, Mv 24m (3m) Vol 160' (3m), Sv G2, MI 8

PV 7/20 □□□□□ □□[□□□ □□□□□ □□□□□]

**4. CLAN GORILLES CARNIVORES** : Les gorilles carnivores attaquent depuis l'extérieur de la jungle. Ils sont contrôlés par un méchant magicien indigène qui porte une coiffe à plumes. Le magicien a un collier avec des pierres précieuses d'une valeur de 500 po, et trois parchemins de magicien (**bouche magique**, **débloquer**, et **hâte**).

**1 Magicien Humain** : CA 14, M 5, #At 1 arme, Dom 1d4 ou par arme, Mv 12m, Sv M 5, MI 7

PV 14 □□□□□ □□□□□ □□□□

Sorts: 1<sup>er</sup> niveau (2) - bouclier, projectiles magiques  
2<sup>nd</sup> niveau(2) - reflets, toile  
3<sup>e</sup> niveau(1) - dissiper la magie

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

PV 25 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□  
13 □□□□□ □□□□□ □□□□  
13 □□□□□ □□□□□ □□□□

**5. HARPIES** : Ces femmes oiseaux se sont installées dans un repaire sur les falaises, s'élancent vers la mer ou l'intérieur des terres pour trouver des proies pour remplir leurs chaudrons. L'une d'elles a trois javelots (lances) à tête argentée qu'elle lancera ou utilisera en combat rapproché, chacun d'une valeur d'environ 50 po. Si elles peuvent capturer plusieurs victimes, elles les gardent dans de solides cages en bois (faites par des esclaves ou retirées des navires) jusqu'à ce qu'elles soient prêtes à les manger.

**7 Harpies** : CA 13, DV 2\*, #At 2 griffes/1 arme + spécial, Dom 1d4/1d4/1d6 ou par arme + spécial, Mv 6m Vol 15m (3m), Sv G2, MI 7

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□  
10 □□□□□ □□□□□  
9 □□□□□ □□□□  
9 □□□□□ □□□□  
8 □□□□□ □□□  
8 □□□□□ □□□  
6 □□□□□ □

**6. À HURLER DE TERREUR** : Un petit groupe d'indigènes amicaux se recroqueville en cercle, assailli par 6 oiseaux de terreur. S'ils sont sauvés, les humains récompenseront volontiers le groupe avec une **potion de soins**, 300 po d'une ancienne cachette, et trois perles valant 100 po chacune.

**6 Oiseaux de Terreur** : CA 12, DV 3, #At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 18m, Sv G3, MI 8

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□  
15 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
12 □□□□□ □□□□□ □□  
11 □□□□□ □□□□□ □  
10 □□□□□ □□□□□  
9 □□□□□ □□□□

**5 Natifs Assaillis** : CA 12 (bouclier), DV 1d6, #At 1 lance, Dom 1d6, Mv 12m, Sv NM, MI 7

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

**7. CHAUVES-SOURIS GÉANTES** : Des chauves-souris géantes descendent en piqué de plusieurs grandes grottes érodées dans les parois de la falaise. Les grottes sont accessibles en grimpant une trentaine de mètres : elles sont encombrées de poteries anciennes et d'ameublement en bois pourri. Accroché à une étagère en bambou, un **médailon d'or brillant de PES**.

**7 Chauves-souris Géantes** : CA 14, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d4, Mv 3m Vol 18m (3m), Sv G2, MI 8

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□  
12 □□□□□ □□□□□ □□  
10 □□□□□ □□□□□  
10 □□□□□ □□□□□  
9 □□□□□ □□□□  
9 □□□□□ □□□□  
6 □□□□□ □

**8. CÉRÉMONIE DE PYGMÉES :** Trois vingtaines de petits humains d'allure sauvage, bruns, habillés de peaux et de plumes, dansent, chantent et tournent autour d'un totem en bois, battent des tambours et jouent du roseau ou des fifres en os. La plupart de ces pygmées ne font pas plus de 1 mètre de haut. Ils réagissent avec méfiance et hostilité envers les étrangers, mais peuvent se lier d'amitié. Les pygmées sont limités à l'utilisation d'armes qui font au maximum 1d4 de dégâts (leurs petits arcs font 1d4 de dégâts et ont une portée de 12/24/36).

**60 Pygmées :** CA 11, DV 1d4 PV, pv 2 chacun, #At 1 sans arme ou arme, Dom 1 point sans arme ou 1d4 par arme, Mv 9m, Sv G1, MI 6

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

Ils dansent pour implorer l'aide de leur dieu. Leur animal totem préféré a récemment été capturé par « les méchants ». Ils envisagent une attaque directe pour le récupérer, mais demandent d'abord de l'aide.

Ils sont capables de fournir de la nourriture, de l'eau fraîche et l'équivalent d'une **potion de soins**. Ils ont environ 900 pa qu'ils peuvent échanger contre des marchandises, ainsi que de l'ivoire d'une valeur de 500 pb. Si les personnages aident à libérer leurs animaux totémiques, ils recevront également une récompense de six flèches à pointe argentée, trois **flèches +1** et trois conques d'une valeur de 100 po chacune (en plus des fonds dont ils disposent pour le commerce).

Les « méchants » sont six gnolls et huit hobgobelins qui sont arrivés sur un petit bateau il y a quelques semaines. Les pygmées ont brûlé leur vaisseau pour les empêcher de partir. Ils vivent dans un camp de peaux entouré d'épines et ont recueilli

plusieurs spécimens de la faune locale pour le sport. Il s'agit notamment d'un gorille des cavernes (qui est l'animal totem), d'un glyptodon, d'un léopard et de plusieurs singes communs. Ils les gardent captifs à l'intérieur de lourdes cages en bois. Un sac contient leurs fonds : 300 po, 1 200 pa et 450 pc.

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

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

**8 Hobgobelins :** CA 14, DV 1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G1, MI 8

PV 9 □□□□□ □□□□□ 7 □□□□□ □□  
 5 □□□□□ 5 □□□□□  
 4 □□□□□ 4 □□□□□  
 4 □□□□□ 3 □□□□□

**9. BATAILLE ILLUSOIRE :** Le battement de milliers de pieds et le tonnerre des tambours éclate. Deux armées humaines massives, portant des armures anciennes et des bannières colorées, s'avancent sur un terrain plat et s'arrêtent l'une en face de l'autre. Les cornes sonnent et ils se chargent, se crient dessus.

Et puis ils disparaissent ; le silence tombe. Vingt indigènes vêtus de plumes et de peinture corporelle voyante se tiennent face au groupe (ils étaient cachés par l'illusion et essayaient de se faufiler près du groupe). Ils chargent, crient. La plupart portent des têtes, des crânes ou d'autres parties du corps rétréci de victimes. Ils viennent d'un village d'environ 300 cannibales, à environ 4,5 kilomètres de là.

Chacun a environ 20 po en gemmes ou pièces de monnaie sur lui. Les pièces de monnaie sont portées comme des bijoux sur des lanières (chacune frappée avec un trou au centre à cet effet).

**20 Cannibales Natifs** : CA 12 (bouclier), DV 1, #At 1 lance, Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MI 7

PV	7	□□□□□ □□	6	□□□□□ □
	5	□□□□□	5	□□□□□
	5	□□□□□	4	□□□□
	4	□□□□	4	□□□□
	4	□□□□	4	□□□□
	4	□□□□	4	□□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□
	3	□□□	3	□□□

**10. ATTAQUE HOMMES DES CAVERNES** : Une tribu d'hommes des cavernes tente de tuer ou de capturer le groupe et de les ramener dans leurs grottes dans les bois. Ils vénèrent une idole lunaire faite d'électrum d'une valeur de 550 po et ont 2 300 pc en pièces anciennes. Les victimes capturées seront sacrifiées (si elles sont vivantes) ou mangées (si elles sont mortes) lors d'une cérémonie de pleine lune.

**12 Hommes des Cavernes** : CA 12, DV 2, #At 1 arme, Dom 1d8 ou arme + 1, Mv 12m, Sv G2, MI 7

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

**11. GARGOUILLES** : Ces créatures habitent les ruines en pierres d'une villa détruite.

**2 Gargouilles\*** : CA 15 ‡, DV 4\*\*, #At 2 griffes/ 1 morsure/1 corne, Dom 1d4/1d4/1d6/1d4, Mv 9m Vol 15m (4,5 m), Sv G6, MI 11

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

Leur simple tanière de pierre contient 2 000 pc et une couronne d'une valeur de 2 000 po. Après les avoir vaincus, les PJs trouvent un rocher étrange avec des runes disant : « Écrasez cet objet sacré pour la force. » Celui qui casse la pierre (à l'aide

d'un marteau ou autre) libère sa magie, ce qui augmentera de façon permanente son score de Force de 1 point. S'ils ont déjà le score maximum (en général 18), le rocher ne se brisera pas à moins qu'ils ne le frappent six fois de suite ; alors il se brisera et toute sa magie sera perdue.

**12. ALLOSAURES** : Une colline lointaine scintille au soleil, comme si elle était couverte de morceaux de verre. Une partie brisée de la colline est recouverte de morceaux de basalte et de marbre brillant : 200 morceaux de quartz de 5 po chacun, 2 000 po de pépites d'or et 10 gemmes de 100 po chacune y sont mélangés. Le flanc de la colline est le repaire de deux petits allosaures. Habituellement l'un est croisé tout seul, et l'autre arrivera 2d6 rounds plus tard, attiré par les appels du premier.

**2 Allosaures** : CA 20, DV 9, #At 1 morsure, Dom 3d6, Mv 12m (3m), Sv G5, MI 9,

PV	50	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
		□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
		□□□□□ □□□□□
	40	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
		□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

**13. SINGES MAUVAIS** : Une bande de méchants primates intelligents attaque le parti, essayant de les voler. Ils ont 2 700 pc, et 1 200 pa en pièces de monnaie, et le leader porte un collier de bijoux d'une valeur de 500 po.

**2 Gorilles** : CA 18 (maille), DV 4, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme + 3, Dom 1d4/1d4 ou 1d4/1d8+3 (épée), Mv 6m, Sv G4, MI 7

PV	20	□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
	15	□□□□□ □□□□□ □□□□□

**3 Chimpanzés** : CA 14, DV 2, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme + 1, Dom 1d3/1d3 ou 1d3/1d6+1 (lance), Mv 12m, Sv G2, MI 7

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

**4 Babouins** : CA 14, DV 1, #At 1 morsure ou par arme, Dom 1d4 ou par lance (1d6), Mv 12m, Sv G1, MI 7

PV	5	□□□□□	6	□□□□□ □
	3	□□□	1	□

**3 Singes Communs** : CA 13, DV 1d4 PV,  
#At 1 morsure ou 1 petite arme, Dom 1d2 ou 1d4  
avec hachette, Mv 12m, Sv G1, MI 7

PV    2 □□                      2 □□  
       3 □□□

**14. SAISON DE RUT EN TÊTE À TÊTE :** Les PJ's entrent dans une zone habitée par de nombreuses espèces de dinosaures : sauropodes, iguanodons, etc. Le groupe subira 1d4 attaques par round (un total de 12 maximum) de Pachycéphalosaures mâles pris dans une frénésie d'accouplement insensée. Ils ne se battent pas ; ils font une charge pour frapper une cible au hasard (habituellement la plus proche) avec la tête et essaient ensuite de partir pour pouvoir frapper de la tête avec les autres membres de leur espèce. Ces dinosaures se livrent à un rituel de pelotage de leurs pattes arrière avant de charger ; un groupe alerte perdra rarement l'initiative en leur faveur.

**12 maximum Petits Pachycéphalosaures** : CA 13, DV 1, #At 1 morsure ou tête, Dom 1d2 ou 1d4, My 12m, Sv G1, MI 7

PV	3	□□□	5	□□□□□
	4	□□□□	3	□□□
	6	□□□□□□	2	□□
	5	□□□□□	2	□□
	3	□□□	5	□□□□□
	4	□□□□	5	□□□□□











**15. DES ORCS ÉGARÉS :** Les yeux d'un joueur sont attirés par quelques ptérodactyles qui tournoient et plongent sur de petites formes sur le rivage rocheux. Les dinosaures volants partent avant que les PJs s'approchent. Leurs victimes sont des orcs, blottis dans un endroit relativement sûr au pied des falaises (c'est là que les ptérodactyles nichent).

Au milieu d'eux se trouve une sirène qu'ils ont capturée et attachée avec des cordes. Si elle est sauvée, elle donne aux PJs un simple peigne de coquillages décoratifs qui, une fois plongé dans l'eau de mer et utilisé comme un sifflet, appellera une créature marine à leur aide (le MJ doit choisir le type). Elle a pu l'utiliser deux fois avant que les orcs ne le lui enlèvent (la dernière fois, la créature invoquée est responsable du naufrage de leur petit bateau) et il ne lui reste qu'une seule utilisation. Les orcs ont des sacs de 2 000 pa et 500 po avec eux.

**1 Orc Chef :** CA 11, DV 2, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 12m, Sv G1, MI 8

PV 10    □□□□□ □□□□□

**12 Orcs :** CA 11, DV 1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 12m, Sv G1, MI 8

PV	8		5	
	8		4	
	8		4	
	7		3	
	7		1	
	6		1	

**16. GRANDE CABANE :** Un géant des collines vit dans une cabane en rondins, errant dans la région à la recherche de gens et d'animaux. À l'intérieur de la cabane se trouve un grand sac en cuir contenant 3 600 pa et 800 po. Un **parchemin de protection contre les lycanthropes** est accroché au mur et un **bâton de commandement** (19 charges) est appuyé au mur sous lui.

**Géant des Collines :** CA 15, DV 8, #At 1, Dom 2d8, Mv 12m, Sv G8, MI 8

PV 44 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐

**17. HORREUR MASQUÉE :** Voyageant le long d'un chemin est ce qui semble être un groupe de pèlerins masqués. S'ils s'approchent, ces goules attaquent avec une joie sauvage. Ils ont des colliers en argent d'une valeur de 180 po, une gemme de 50 po, et un **marteau de Lucerne +2**.

**8 Goules:** CA 14, DV 2\*, #At 2 griffes/1 morsure,  
Dom 1d4/1d4/1d4, chacune plus paralysie, Mv 9m,  
Sv G2, MI 9

[illegible]

**18. HOMMES À TÊTE DE VACHE :** Deux minotaures rôdent dans les ruines d'une ville de bâtiments de pierre envahi par la jungle. Ils lanceront des attaques de guérilla (frappe et fuite) contre les personnages pendant qu'ils l'exploreront.

**2 Minotaures** : CA 14, DV 6, #At 1 corne/1 morsure  
ou 1 arme, Dom 1d6/1d6 ou par arme + 2, Mv 12m,  
Sv G6, MI 11

PV 27    □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
             □□□□ □□

20    □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Ils ont un sac en cuir contenant 1 300 pa et 500 pe. Entre eux, ils transportent une **armure de plate +2** (qu'ils utilisent comme marmite à ragoût et autres, appréciant la façon dont l'armure ne brûle ni ne se corrode, et le peu de nettoyage dont elle a besoin).

**19. VERMINE A GRIFFES :** Les PJs sont repérés, suivis et attaqués par des hobgobelins chevauchant de petits dinosaures carnivores. Les hobgobelins ont des lances (3), des arcs courts (2), ou une arbalète légère (1). Ils ont des sacs de 2 100 pa et 900 po.

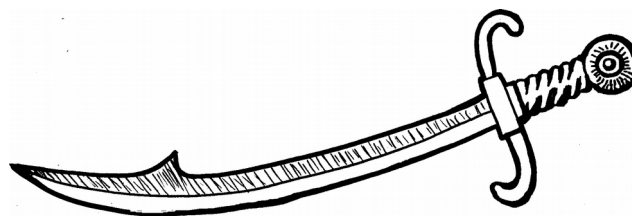
**6 Hobgobelins :** CA 14, DV 1, #At 1 arme, Dom 1d8  
ou par arme, Mv 9m, Sv G1, MI 8

PV	8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**6 Petits Dinosaur Carnivores :** CA 15, DV 3,  
#At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 15m, Sv G2, MI 8

[illegible]

**20. LÉZARDS VOLANTS :** Ces falaises grouillent de ptérosaures : chaque fois que les personnages passent, ils sont attaqués. Jet de 1d6 : sur 1-4 un troupeau de ptérodactyles repère le groupe et descend en piqué. Sur 5-6, un groupe de ptéranodons se glisse à l'intérieur.



**12 Ptérodactyles :** CA 12, DV 1, #At 1 , Dom 1d4,  
Mv Vol 18m (3m), Sv G1, MI 7

PV	6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>

**3 Ptéranodons :** CA 13, DV 5, #At 1, Dom 2d6,  
Mv Vol 18m (4,5 m), Sv G3, MI 8

PV 24 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
 □□□□

18 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

17 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

## Rencontres spéciales en mer

**01. CANOËS ET NAVIRES À VOILE** de la tribu des chasseurs de têtes du village de Skull attaquent tous ceux qui vivent sur ce point. Ils s'appuient sur deux petits voiliers de 18 membres d'équipage chacun, et six canoës encore plus petits avec des voiles et 10 membres d'équipage chacun. Ils doivent se déployer devant et derrière une victime pour essayer de l'empêcher de s'échapper ; tous les vaisseaux ne peuvent pas attaquer en même temps (en général seulement 1d3 sont assez proches). Ils peuvent ramer vite, mais un équipage rusé à bord d'un voilier rapide s'en libère en utilisant des tactiques agressives. Le butin sous forme de perles ornementales et de bijoux se compose de 2 000 po, 2 500 pa et 3 000 pc.

**88 Guerriers Humains :** CA 13, G1, #At 1 arme,  
Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G1, MI 7

PV 4    

**6 Guerriers Humains :** CA 14, G2, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G2, MI 7







PV 8    □□□□□ □□□

**2 Guerriers Humains :** CA 14, F 3, #At 1 arme,  
Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G3, MI 7

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□

**O2. DES TERMITES GÉANTS AQUATIQUES** infestent cette zone portuaire par ailleurs parfaite. Environ 1d6 trouvera le vaisseau et tentera de s'en nourrir.

**1d6 Termites Géants Aquatiques** : CA 13, DV 4,  
#At 1 spray, Dom assomme, Mv Nage 9m, Sv G4,  
MI 10

PV 20  16  18  11  14  17 

**O3. PIRATES :** Un nuage de fumée s'élève au-dessus de deux navires soudés ensemble par des grappins. L'un est un navire marchand de pays étrangers et l'autre (l'attaquant) est plein de pirates humains. L'équipage marchand est peu nombreux (une douzaine) et se compose principalement d'hommes normaux. Ils ont désespérément besoin d'aide.

Si les marchands sont secourus, ils récompensent le groupe avec 500 pb en pièces de monnaie et environ 500 pb de marchandises qui peuvent être utilisées dans le commerce avec les locaux. Les pirates ont 500 po en butin à bord de leur vaisseau.

**1 Guerrier Humain comme Pirate :** CA 12, G2,  
#At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G2,  
MI 8

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□

**8 Guerriers Humains comme Pirates** : CA 12, G1,  
#At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G1,  
MI 8

PV	8		4	
	6		4	
	6		4	
	4		1	

**16 Hommes Normaux comme Pirates** : CA 11, DV 1d4 PV, #A† 1 arme, Dom par arme 1d6, Mv 12m, Sv NM, MI 7

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

**O4. ÉPAVES DE NAVIRES :** Un petit cargo est écrasé contre des rochers escarpés le long de la côte, ses mâts de voiliers étant nus. À un ou deux milles de là se trouve un deuxième navire, dont les voiles à demi brisées battent comme des drapeaux dans la brise. Les deux navires sont assez basiques : le pont supérieur abrite les quartiers du capitaine et de l'officier. Le pont suivant a un trou pour accéder à l'espace de chargement, et autour de lui un quartier d'équipage simple. Il y a deux grands espaces ouverts pour l'équipage commun et une cuisine de fortune. Le pont inférieur est une autre cale à marchandises. Ces navires sont inutilisés depuis longtemps.

La seule chose de valeur dans l'un d'eux est un coffre pourri contenant une tiare d'une valeur de 300 po, 500 po, 2 000 pa et 3 000 pc. Il abrite un calmar géant.

**1 Calamar Géant :** CA 17, DV 6, #At 8 tentacules/1 morsure, Dom 8 × 1d4/1d10, Mv Nage 12m, Sv G6, MI 8

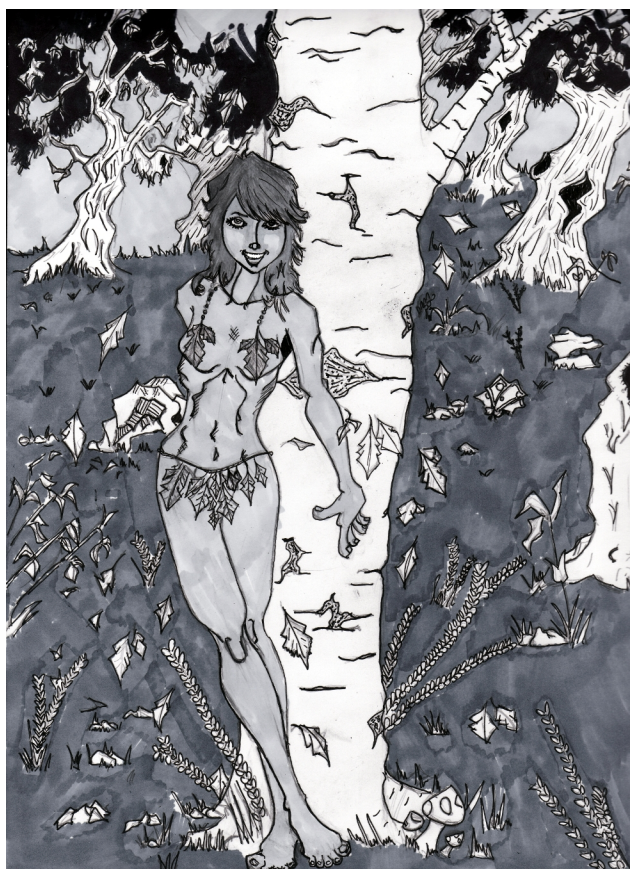
PV 28 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□□

L'autre abrite une pieuvre géante. Il contient un coffret de 1800 pe et 50 pp, et un petit coffret avec un collier de pierres précieuses d'une valeur de 200 po, et deux boucles d'oreilles d'une valeur de 100 po chacune.

**1 Pieuvre Géante :** CA 19, DV 8, #At 8 tentacules/  
1 morsure, Dom 8 × 1d4/1d6, Mv Nage 9m, Sv G8,  
MI 7

PV 49    □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
             □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
             □□□□ □□□□

**O5. CANNIBALES DANS LA BRUME :** Un spectacle étrange apparaît sur l'océan : une femme assise sur un immense arbre (un chêne) flottant dans les



vagues. Ses pleurs peuvent être entendus de loin. Si les PJs enquêtent, ils découvriront que c'est une dryade. Son arbre a été projeté dans l'océan par une forte tempête et elle flotte avec depuis des jours. Il (et elle) est en train de mourir lentement.

Si les PJs offrent de l'aide (ils peuvent transporter l'arbre sur leur bateau et l'amener à terre pour le replanter), elle y pénètre pour en rapporter une potion par gratitude (en choisir une au hasard selon les besoins du groupe). Elle sort aussi un bâton de bois avec de nombreuses petites clochettes d'argent. Si le groupe l'aide à planter l'arbre, elle lui donnera (une fois fait) le bâton et lui dira le mot de commande (en commun). C'est un **bâton de vision claire** qui permet à l'utilisateur de voir à travers le brouillard, l'obscurité, les feuilles ou d'autres conditions obscurcissantes jusqu'à trois fois par jour ; chaque utilisation dure 1d6 tours.

**1 Dryade** : CA 15, DV 2\*, #At spécial, Dom 0, Mv 12m, Sv M 4, MI 6

PV 8 □□□□□ □□□

Quelle que soit la façon dont le groupe gère la situation, un épais brouillard s'étend sur l'océan tout autour d'eux. Le vent s'arrête et restera ainsi pendant 2d6 heures. Du brouillard jaillit le battement d'un tambour. Au fur et à mesure qu'il se rapproche, on entend le grincement rythmique des rames et les cris des humains qui exhortent l'équipage à maintenir le rythme. Si la dryade est avec le groupe, elle secoue le bâton pour faire sonner les cloches (en prononçant un mot en dryade comme elle le fait) tout en regardant dans la direction du son et leur dit : « Les humains qui mangent les humains viennent dans un bateau ».

Les cannibales chasseurs de têtes (d'une tribu inconnue le long de la côte) sont dans une galère et tenteront de se rapprocher et de capturer le navire des PJs. La dryade peut aider le groupe à s'échapper (en charmant les chefs, etc.). Si les PJs capturent le vaisseau des cannibales, ils trouveront 1,400 pc, 1,900 pa, et 2,800 po.

**70 Guerriers Humains** : CA 13, G1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G1, MI 7

PV 4 □□□□

**6 Guerriers Humains** : CA 14, G2, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G2, MI 7

PV 8 □□□□□ □□□

**2 Guerriers Humains** : CA 14, F 3, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G3, MI 7

PV 12 □□□□□ □□□□□ □□

**O6. MASSE DE BOIS** : Une masse de billes flottantes recouvertes de plantes vertes apparaît à la surface de l'océan à une certaine distance. Elle fait le tour des îles, semblant dériver sans but. En fait, elle abrite une petite tribu d'hommes lézards qui utilisent deux épaulards captifs pour les déplacer (les baleines s'enfuient tout simplement si on les relâche). Ils essaieront de s'approcher d'un navire, puis de l'assaillir soudainement avec des cordes et des grappins en bois (ou en os). Ils essaient de monter à bord, de tuer l'équipage et d'emporter leurs corps pour le festin. Douze d'entre eux utilisent des frondes pour des tirs à distance. Chacun a un petit bijou sur une ficelle autour du cou d'une valeur de 25 po. Dans l'ancre se trouve 1 100 po dans divers sacs et sachets. N'oubliez pas : tous ne seront pas en mesure d'attaquer en même temps.



**18 Hommes-Lézards :** CA 12, DV 2, #At 1 arme, Dom 1d6+1 ou par arme +1, Mv 9m Nage 12m (sans armure), Sv G2, MI 11

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

**O7. NAUFRAGÉ :** Une colonne de fumée d'un feu de signalisation attirera l'attention ici. Un homme en loques court sur la plage en agitant les bras et les jambes, en sautant, etc. Il s'agit d'un marin rescapé d'un naufrage qui a tué le reste de l'équipage - ceux qui n'ont pas été mangés par les bêtes plus loin dans les terres. Il est tout à fait sain d'esprit et ordinaire, et peut raconter des histoires passionnantes sur ses aventures. Il est encore plus excité à l'idée d'être secouru. Il parle dans une version rugueuse de la langue commune (c'est un étranger de pays lointains). Il a une carte qu'il ne comprend pas : avec l'aide des PJs, elle peut être décodée et les conduire jusqu'à la côte nord où les PJs peuvent trouver la crique pour le scénario R5 : EXPLORATIONS SOUS EAU détaillé plus loin.

**1 Homme Normal :** CA 11, DV 1d4 PV, #At 1 arme, Dom par arme 1d6, Mv 12m, Sv NM, MI 7

PV 3 □□□

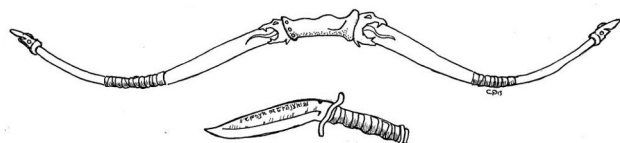
**O8. DES PIRATES HOMMES-LÉZARDS :** Des hommes lézards sur deux serpents de mer attaquent les navires qui passent, lançant des lances et des grappins. Il y en a 6 sur chaque serpent de mer. Chaque lézard porte 100 po en bijoux.

**12 Hommes-Lézards :** CA 12, DV 2, #At 1 arme, Dom 1d6+1 ou par arme +1, Mv 9m Nage 12m (sans armure), Sv G2, MI 11

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

**2 Serpents de Mer :** CA 17, DV 6, #At 1 morsure, Dom 2d6, Mv Nage 15m (3m), Sv G6, MI 8

PV 34 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 30 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 □□□□□ □□□□□



## R1 : SACRIFICE HUMAIN

Des cannibales du culte de la Douleur du village de Skull ont capturé certains des villageois de Yondara pour les utiliser dans des sacrifices rituels pour apaiser leur divinité maléfique. Cette aventure ne contient pas de gore macabre - le MJ doit l'ajouter s'il en a besoin. La façon dont les personnages l'apprennent dépend du MJ. Un natif frénétique de Yondara peut venir les voir et leur demander de l'aide.

Ce temple est situé sur des falaises basses en bord de mer de 18 mètres de haut. À l'entrée du temple, la falaise s'enroule autour et s'élève encore de 12 mètres. Le temple est sculpté dans la pierre tendre. Sauf indication contraire, il n'y a pas d'éclairage au-delà de la lumière naturelle qui passe par l'entrée ou des autres ouvertures. Les sols sont recouverts de poussière et de crasse.

**1. ENTRÉE :** L'entrée est assez dégagée d'arbres ; des plaques d'herbe sont éparpillées sur le sol rocheux peu arrosé. Les deux statues représentées sur la carte sont très anciennes, d'environ 1,80 m de haut et 30 cm de large, très usées par des siècles de vent et de pluie. Elles sont dédiées à l'ancien gardien d'une religion disparue depuis longtemps. L'entrée est large de 12 m et haute de 6 m. En descend un long escalier qui mène au sanctuaire intérieur (une descente de 15 mètres).

Seize hommes en peintures rouge vif portant lances et boucliers montent la garde ici. Ils se battront à mort pour empêcher les intrus d'entrer. Chacun d'eux a 10 po en pièces de monnaie portées comme bijou (160 au total).

**16 Guerriers Humains :** CA 12, G1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 12m, Sv G1, MI 12

PV	8	□□□□□ □□□	4	□□□□
	6	□□□□□ □	4	□□□□
	6	□□□□□ □	4	□□□□
	5	□□□□□	3	□□□
	5	□□□□□	3	□□□
	4	□□□□	2	□□
	4	□□□□	2	□□
	4	□□□□	1	□

**2. CHAMBRES INTÉRIEURES :** Le plafond est à 9 mètres de haut et est bien renforcé par des poutres cintrées. Deux ensembles de statues flanquent le dernier ensemble de marches. Ce sont des images de vieux dieux : l'un a une épée

et une lance, une autre une balance de justice, la troisième une faucille et une gerbe de blé, et la dernière un scalpel et un encensoir. Ils n'ont rien de spécial.

Le sol est couvert de poussière. Il y a des empreintes de pieds traçant des chemins. La plupart mènent à la porte nord-est (" c "), mais certaines mènent à la porte sud-est (" d ").

Il s'agissait du secteur des services généraux ; il aurait été aménagé selon des besoins spécifiques. Quelques vieux bancs pourris ont été poussés dans un petit tas dans le coin sud-ouest. Plusieurs vieux trépieds rouillés (qui servaient autrefois de grands feux pour aider à l'éclairage) sont mélangés.

(a). Le sol ici est fissuré et délabré. Quiconque la traversant a une chance de passer à travers. En dessous, il y a une fosse à boue d'environ 1,80 m de profondeur. En sortir peut être ennuyeux, mais ce n'est pas un piège.

(b). Une lourde dalle de pierre d'environ 3 mètres de haut a été placée contre ce mur. Elle est sculptée d'un relief représentant des contes religieux. La plupart sont des thèmes communs vus presque partout, même si les acteurs sont différents.

(c)... et (d). Chaque ensemble de portes mesure 6 mètres de haut et 6 mètres de large, et est fait de bois épais avec des bandes de fer pour plus de solidité. La paire sud est fermée mais la paire nord est partiellement ouverte. Tous ceux qui écoutent sur le plateau nord peuvent entendre ce qui semble être des vagues lointaines, sur lesquelles roule un son plus fort : des tambours et des chants cérémoniels.

(e). Normalement cachée par une tapisserie (disparue depuis longtemps), la porte secrète du mur sud s'ouvre en poussant sur l'extrémité est ; elle s'ouvrira d'une simple pression. Ce n'est pas évident : toute personne qui regarde la zone mais qui n'appuie pas sur le mur doit la trouver à l'aide d'un jet de porte secrète standard.

**3. TRAPPE :** À environ 3 m de la porte secrète se trouve une pierre descellée bien cachée : elle se trouve près du bas du mur est. Le fait d'appuyer sur cette pierre met en place une sécurité qui empêche le piège au sud de fonctionner. Près du haut du mur se trouve une autre pierre ; le fait d'appuyer dessus libère la sécurité.

Toute personne pesant plus de 25 kilos et marchant sur la case marquée au coin déclenche le piège. Des lances propulsées par de solides cordes de fibres jaillissent du mur sud. Elles attaquent en tant que monstre de 3 dés de vie et font 1d6 de dégâts. Elles sont espacées en hauteur et en profondeur tous les mètres environ.

**4. SALLE DE MAINTENANCE :** La porte secrète qui permet l'accès à ce couloir s'ouvre d'une simple pression des deux côtés ; elle n'est pas facilement visible. Ce corridor permet l'accès aux lances et aux machines qui forment le piège au point 3 ci-dessus.

**5. L'ARMURERIE ET LE STOCKAGE :** Destiné aux périodes de conflit. Les pillards n'ont laissé que quelques ordures au hasard.

**6. À 8. APPARTEMENTS :** Appartements pour les hôtes. Ils sont pour la plupart vides ; ils contiennent même des ordures. Dans le couloir se tiennent six hommes à l'allure sauvage et quatre femmes laides vêtues de peinture rouge vif, avec des lances et des boucliers à portée de main. Ils attaquent les intrus à vue et se battent à mort. Chacun porte 10 po en pièces de monnaie comme bijoux.

**10 Guerriers Humains :** CA 12, G1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv G1, MI 12

PV	8	□□□□□□□□	5	□□□□□□
	7	□□□□□□□	4	□□□□□
	6	□□□□□□□	4	□□□□□
	5	□□□□□□	3	□□□□
	5	□□□□□□	3	□□□□

La porte de la pièce #8 est bloquée par un poteau de bois appuyé contre elle (elle s'ouvre vers l'extérieur). À l'intérieur se trouvent cinq personnes déconcertées et opprimées (trois femmes et deux enfants) de Yondara. Ils sont attachés serrés avec de la vigne. S'ils sont secourus, ils disent à leurs sauveteurs d'une voix désespérée que deux membres plus âgés de la tribu qui avaient été capturés avec eux ont été emmenés ailleurs dans le temple pour y être sacrifiés.

**9. BUREAU ET LOGEMENTS :** Cette salle était le bureau du prêtre principal, et s'ouvre dans ses quartiers. Il est maintenant vide de tout sauf de vieilles nattes de paille pourries.

**10. LOGEMENTS :** Ces logements offrent divers luxes personnels - ou en avaient l'habitude. Ils sont maintenant assez désorganisés. De simples cloisons de bois les séparaient ; on pouvait les déplacer comme on le voulait, mais la plupart se sont effondrées. Des tuyaux parsèment le plafond ; ils mesurent 30 cm de diamètre et assurent la ventilation à partir de la surface du plafond.

**11. PORCHERIE :** Trois cochons normaux sont dans cette pièce, les pieds attachés, prêts à être abattus pour un festin.

**12. SALLE VERROUILLÉE :** La porte de cette pièce est solide, épaisse et verrouillée. Même crochétée, elle restera collée, gonflée dans son cadre, les charnières sont rouillées et inutilisables. Elle peut être ouverte en force, mais cela fera beaucoup de bruit.

C'était autrefois une salle de rangement pour les artefacts et les vêtements. Il ne semble pas y avoir grand-chose ici à part des ordures éparpillées. Dans le coin sud-est, les déchets ont plus d'un mètre d'épaisseur. Ils recouvrent un coffre en bois fermé à clé. Si vous dérangez les ordures, les rats ordinaires s'en iront en rampant. Ils nichent ici dans les ordures et ont un petit trou mâché sous un bord de la porte.

Le coffre contient une **potion de soins** et 3 000 pa.

**13. PISTE À UNE INTERSECTION :** Le son de la cérémonie qui se déroule est fort. Les personnages entendront le grondement des tambours et le bourdonnement des chants puissamment par-dessus le bruit du ressac des vagues sur les rochers. Ils verront probablement certains des participants.

Les traces de pas dans la poussière sur le sol forment un chemin qui mène vers le nord ; aucune ne descend à gauche dans le hall vers l'ouest. Le couloir à l'ouest s'est effondré dans les deux zones irrégulières représentées. Il sera lent de grimper et de circuler à travers elles.

**14. SALLE DE CÉRÉMONIE :** Un sacrifice cérémonial a lieu ici. Sur un autel contre le mur est, deux personnes sont couchées côte à côte, tandis qu'un grand prêtre en robe et portant un horrible masque de démon se dresse au-dessus d'elles, une masse de pierre levée. Derrière l'autel s'accroupit une grande et horrible statue de démon, sa langue rouge peinte en couleurs vives sortant de sa bouche immobile. Une douzaine de

guerriers se tiennent à l'extrémité sud de la pièce près de l'entrée. Trois hommes à l'air brutal martèlent sauvagement des tambours en peau.

Le coin nord-ouest s'est effondré et verse dans l'océan, comme illustré, s'ouvrant sur un tas de gravats sur lequel les vagues se brisent rythmiquement. Si les PJs n'arrêtent pas la cérémonie immédiatement, une pieuvre géante apparaîtra en 1d6 rounds, se glissant dans l'ouverture et se dirigeant vers les personnes attachées à l'autel.

**1 Clerc Humain :** CA 14, C3, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 9m, Sv C3, MI 8

PV 14 □□□□□ □□□□□ □□□□

Sorts : 1er niveau (2) - protection contre le bien, soins légers

**3 Guerriers Humains (tambours) :** CA 12, G2, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme +2 pour la force, Mv 12m, Sv G2, MI 12

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

**12 Guerriers Humains :** CA 12, G1, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 12m, Sv G1, MI 12

PV 6	□□□□□ □	4	□□□□
5	□□□□□	4	□□□□
5	□□□□□	4	□□□□
4	□□□□	3	□□□
4	□□□□	3	□□□
4	□□□□	2	□□

**1 Pieuvre Géante :** CA 19, DV 8, #At 8 tentacules/1 morsure, Dom 8 × 1d4/1d6, Mv Nage 9m, Sv G8, MI 7

PV 37 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□

La masse du clerc est en fait faite d'argent et ne fait que ressembler à de la pierre. Une fois polie, elle est facilement évaluée à 100 po en raison de sa beauté. Le clerc porte également de grosses pierres précieuses dans ses lobes d'oreille d'une valeur de 250 po chacune. Chaque batteur a une corde de 20 pp sur un collier. Chacun des douze guerriers a (en signe de leur initiation dans un cercle intérieur) un piercing au septum nasal en ivoire sculpté d'une valeur de 25 po.

**15. VUE PANORAMIQUE :** Les ouvertures de 2 mètres de haut et de 1 mètre 50 de large sur chaque mur extérieur donnent sur les vagues de l'océan qui s'écrasent et roulent.

**16. VUE PANORAMIQUE :** Comme #15 pour la description. Un bourdonnement d'ailes provient de cette pièce. Un immense nid de papier dans le coin sud-est est occupé par des guêpes géantes parasites (voir les Nouveaux Monstres à la fin de ce livre). Lors de la première rencontre, 1d4 s'occupera du nid ; le reste de la ruche (il y en a 8 au total) va et vient 1d3 à la fois, en laissant toujours une seule en garde. Il y a une couvée de 6 larves dans le nid.

Le cadre du nid est un chandelier doré d'environ 1,8 m de haut, pesant 25 kg et d'une valeur de 1 000 po chez un collectionneur (seulement 500 po pour l'or lui-même ; 500 pour la valeur en collection). Un indigène mort sur le sol porte un collier de 20 pièces d'or avec une pierre précieuse de 500 po au centre.

**8 Guêpes Géantes Parasitaires :** CA 14, DV 3\*, #At 1 dard, D 1d6 + paralysie + infestation parasite, Mv 9m Vol 18m, Sv G2, MI 9

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

**18. BIBLIOTHÈQUE/SALLE DE CÉRÉMONIE:** Destinée aux cérémonies spéciales, cette salle comporte de nombreux grands porte-bougies en bois sur trépieds, de vieux bancs cassés et des tables pourries. Plusieurs vieux parchemins reposent sur une table ; ce sont de vieux parchemins religieux de valeur mineure (50 po chacun, 3 au total). On y trouve des rumeurs sur une imposante porte en pierre créée par une ancienne race de cyclopes : avec une multitude de spéculations hasardeuses sur l'emplacement et la nature de la porte.

Au centre du mur ouest se trouve une trappe cachée d'environ 60 cm de côté, d'une hauteur d'environ 1m50. Son ouverture libère un nuage de gaz toxique qui envahit une zone de 3 m de diamètre (Sauvegarde contre le Poison ou on subit 2d6 points de dommage). À l'intérieur se trouve un épais tome usé par le temps, écrit dans une langue ancienne très proche du commun. Le titre se lit comme suit : « Le Tome Astral de l'Intellect : Une Magie Diversifiée pour Améliorer son esprit. »

La lecture approfondie du livre (qui prend 2 heures) le fait tomber en morceaux et libère sa magie, qui augmente en permanence le score d'Intelligence du lecteur de 1 point. Si le score d'un lecteur est déjà au maximum (généralement 18), le tome n'a aucun effet. Tenter de le copier le détruit et entraîne la perte de toute sa magie.

## R2: TEMPLE DES ROSEAUX DES MARAIS

Cet ancien temple a été érigé parmi les grands roseaux et les îles clairsemées du marais à l'extrémité sud du grand lac aux lézards. On ne peut y accéder que par bateau ou en volant. Heureusement, la tribu de Weetok est située à l'embouchure nord de la rivière principale qui forme le lac.

Un certain nombre de créatures préhistoriques résident dans le lac, y compris des plésiosaures et des ichtyosaures. Il est dangereux de voyager partout sauf dans les roseaux peu profonds le long des bords. Si les joueurs font traverser le centre du lac par leurs personnages, ils seront attaqués instantanément par un monstre de la table ci-dessous pour chaque hex qu'ils traversent. S'ils contournent les bords, il n'y a qu'une chance sur six qu'ils rencontrent des monstres pendant tout le voyage (si c'est le cas, lancez ci-dessous).

## Lac Reed Marsh Rencontres Aléatoires

### 1d8 Result

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | <b>1d2 Crocodiles Grands</b> : CA 17, DV 6, #At 1, Dom 2d8, Mv 9m (3m) Nage 9m (3m), Sv G6, MI 8           |
| 2   | <b>1d6 Chauves-souris Géantes</b> : CA 14, DV 2, #At 1 morsure, Dom 1d4, Mv 3m Vol 18m (3m), Sv G2, MI 8   |
| 3   | <b>1d4 Crabes Géants</b> : CA 18, DV 3, #At 2 pincers, Dom 2d6/2d6, Mv 6m Nage 6m, Sv G3, MI 7             |
| 4   | <b>1 Pieuvre Géante</b> : CA 19, DV 8, #At 8 tentacules/1 morsure, Dom 8x 1d4/1d6, Mv Nage 9m, Sv G8, MI 7 |
| 5   | <b>1d2 Ichtyosaures, Moyen</b> ‡: CA 17, DV 7, #At 1 morsure, Dom 2d8, Mv Nage 18m, Sv G7, MI 8            |
| 6   | <b>1 Mosasaure, Grand</b> ‡: CA 16, DV 12, #At 1 morsure, Dom 3d8, Mv 12m, Sv G12, MI 9                    |
| 7-8 | <b>1d2 Plésiosaures, Grand</b> ‡: CA 17, DV 7, #At 1 morsure, Dom 3d6, Mv 12m, Sv G7, MI 8                 |

Le temple est entouré de roseaux épais, bien qu'il y ait un chemin dégagé vers l'entrée (#1 ci-dessous). Il est possible de s'y déplacer en bateau, mais lentement.

L'odeur du marais est une odeur forte, humide et pourrie qui se dégage de l'alcali du lac. De petits crocodiles nagent, mais la plupart sont inoffensifs. On peut voir des oiseaux autour des franges, des poissons dans l'eau et des grenouilles chantent de temps en temps.

Le temple est construit en pierre rouge et dure qui jaunit au soleil. Le toit est à une quinzaine de mètres au-dessus du niveau de l'eau ; il est conçu en pente de façon à évacuer des torrents d'eau pendant la mousson.

**1. ENTRÉE** : Les marches inférieures en pierre sont habituellement à environ 3 mètres sous l'eau, tandis que les marches supérieures menant au premier étage sont à 3 mètres au-dessus de l'eau. La structure principale est de deux étages. Voir la pièce no 2 pour la description des portes principales. Les fenêtres du deuxième étage (voir les numéros 11 et 12) regardent par-dessus les portes.

**2. SALLE PRINCIPALE :** Les murs nord et sud sont percés par un ensemble de grandes portes doubles. Celles-ci sont striées et revêtues de laiton. Elles ne sont jamais verrouillées et s'ouvrent facilement, mais se ferment en pivotant à moins qu'elles ne soient coincées ouvertes.

Il s'agit d'un simple hall d'entrée. À côté de chacun des quatre piliers se trouve un brasero pour les offrandes et l'encens : à l'intérieur de chacun d'eux se trouve un morceau d'or et d'argent fondu d'une valeur de 100 po (10 kg), dont certains sont encore visibles sous forme de pièces. Le plafond haut (6 m de hauteur) et l'absence de fenêtres font que l'intérieur est toujours sombre, sauf là où la lumière entre par l'une ou l'autre entrée. Le bruit des griffes raclant la pierre vient de l'ouest. L'endroit pue le marais, la boue et la bave.

**3. DRAGONS DE KOMODO :** De l'obscurité sortent quatre lézards monstrueux - les dragons de komodo - et, plus loin dans l'obscurité, quatre autres (huit au total). Ils nichent ici pendant la chaleur du jour et sortent par les portes pour nager à travers les roseaux et chasser le long des petites îles voisines.

Les marches en pierre du Sud-Ouest montent jusqu'à la chambre #9 au deuxième étage.

**8 Dragons de Komodo :** CA 14, DV 2\*,  
#At 1 morsure, Dom 1d6 + maladie, Mv 9m (3m),  
Sv G2, MI 8

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

**4. SALLE VIDE :** Les marches en pierre au nord-est montent jusqu'au deuxième étage de la chambre #13.

**5. CHAUSSÉE :** Il y a une pente abrupte d'environ 2m50 jusqu'au sommet de ce passage de pierres plates entre les bâtiments. La surface n'est pas plus de 60 cm au-dessus du niveau de l'amas de boue autour d'elle et est sale avec de la boue séchée.

**6. AMAS DE BOUE DE LA MORT :** De chaque côté du passage se trouve ce qui semble être une tourbière parsemée d'os humains, d'armures, d'armes rouillées, de roues de chariots et d'autres déchets. Rien de valeur ne peut y être vu; les débris ont été jetés par quelqu'un d'intelligent.

Quiconque perturbe le lieu sacré dans le temple (combat dans la salle #8) lance une malédiction : pendant 6 rounds, 1d8 squelettes s'animeront chaque round et commenceront à s'élever de la boue. Ils s'en extirperont (en prenant 1 round avant que la première vague n'arrive sur la chaussée) et attaqueront les intrus. Une fois dérangés, ils montent la garde pendant quatre semaines avant de retourner dans la boue.

Tenter de détruire tous les os de la boue est une entreprise colossale qui nécessiterait des mois de travail ; les limites du nombre de morts-vivants sont dues à une magie limitée et non à un approvisionnement en os.

**jusqu'à 48 Squelettes :** CA 13, DV 1, #At 1 arme,  
Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MI 12

PV	4	□□□□	4	□□□□	4	□□□□
	5	□□□□□	5	□□□□□	3	□□□
	4	□□□□	4	□□□□	4	□□□□
	4	□□□□	6	□□□□□	5	□□□□□
	3	□□□	4	□□□□	4	□□□□
	5	□□□□□	4	□□□□	4	□□□□
	4	□□□□	4	□□□□	5	□□□□□
	4	□□□□	5	□□□□□	4	□□□□
	5	□□□□□	4	□□□□	2	□□
	4	□□□□	3	□□□	2	□□
	3	□□□	2	□□	4	□□□□
	4	□□□□	6	□□□□□	4	□□□□
	2	□□	1	□	4	□□□□
	4	□□□□	4	□□□□	4	□□□□
	4	□□□□	3	□□□	3	□□□
	1	□	4	□□□□	1	□

**7. SANCTUAIRE PRINCIPAL :** Il repose sur une plateforme de pierre d'une hauteur égale à celle du numéro 2. Des colonnes de pierre supportent un toit de pierre qui commence à environ 5 mètres au-dessus du pont, à l'ombre duquel se trouve un bâtiment carré construit en pierres lourdes. Il n'y a pas de fenêtres, seulement les portes devant.

Les portes doubles massives ici sont en bronze massif et ne bougent pas. Avec une armée et un énorme bélier, elles pourraient être renversées. Chaque porte est verrouillée en place par dix

lourds boulons de bronze (cinq en haut et cinq en bas) qui coulisent à l'intérieur du cadre. Ils se règlent et se retirent à l'aide de la manivelle située à l'étage, dans la pièce no 12.

**8. TEMPLE DE L'HORREUR :** Une statue massive repose sur une estrade. Bien qu'elle ait pu n'être autrefois qu'une idole commune d'une divinité vaniteuse, quelque chose l'a corrompue avec un mal grotesque. La pièce pue la mort et la chair en décomposition.

Cinq vaseux nécrotiques à 5 dés de vie (voir dans le **Basic Fantasy Field Guide**) habitent la pièce : un au-dessus de la porte, deux sur la statue, et deux dans l'obscurité derrière elle. Ils redescendent en glissant pour attaquer quand les victimes se trouvent à moins de 6 mètres de l'endroit où ils se cachent.

**5 Vaseux Nérotique** : CA 15, DV 5, #At 1,  
Dom 1d8 + maladie pourrissante, Mv 3m, Sv G5,  
MI 11

PV	21	□□□□□□□□□□□□□□□□
□		
	20	□□□□□□□□□□□□□□□□
	20	□□□□□□□□□□□□□□□□
	18	□□□□□□□□□□□□□□
	15	□□□□□□□□□□□□□

Derrière la statue se trouve une pile de trésors brillants composée de 3 000 po, 14 000 pa, 500 pe et 3 000 pc.

La statue a été corrompue par le mal. Elle suinte le mal si fortement qu'elle peut être détectée non seulement par magie, mais aussi en se tenant à proximité et en devenant très calme. Sa destruction devrait rapporter au joueur au moins 2 500 points d'expérience à lui seul.

**9. HAUT DES ESCALIERS :** Il n'y a rien ici. Les escaliers descendent à la chambre #3.

**10. SALLE DE GARDE :** Cette porte s'ouvre sur une pièce vide avec table, lit, chaises, etc. Tous les meubles sont faits de bambou et si vieux et si doux qu'ils s'effondreront si on s'appuie dessus.

**11. CHAUVES-SOURIS !:** Douze chauves-souris géantes sont suspendues au plafond, se perchent le jour et partent se nourrir la nuit. Au centre du mur sud se trouve une grande fenêtre ouverte d'environ 1m20 de haut et 6 m de large. De lourdes chevilles de bois entourent le bord de la

fenêtre à l'endroit où des bâches auraient pu être attachées en place ou des volets en bois attachés pendant la mousson. Sur le sol, dans un tas d'excréments comprenant quelques os non digérés, se trouve un collier d'or légèrement abîmé avec 5 pierres précieuses (valeur totale 600 po : 100 po chaque pierre précieuse, 10 po d'or et 90 po de fabrication).

**12 Chauves-souris Géantes :** CA 14, DV 2,  
#At 1 morsure, Dom 1d4, Mv 3m Vol 18m (3m),  
Sv G2, MI 8

PV	10	□□□□□□□□□□	7	□□□□□□□□
	10	□□□□□□□□□□	7	□□□□□□□□
	9	□□□□□□□□□	6	□□□□□□□
	9	□□□□□□□□□	5	□□□□□□□
	8	□□□□□□□□□	5	□□□□□□□
	8	□□□□□□□□□	4	□□□□□□□

**12. SALLE D'ENGRENAGE :** Les lourdes portes doubles en bronze de cette pièce sont grinçantes et bloquées de l'extérieur par des pointes martelées sur les bords. Un grand cerceau en bronze dans chaque porte est placé dans une position qui les rend parfaits pour un gros cadenas, mais aucun ne peut être trouvé.

Une grande fenêtre ouverte vers le nord donne sur la passerelle au numéro #5. La fenêtre mesure environ 1m20 de haut sur 6 mètres de long et est munie de lourdes chevilles de bois le long du bord pour des bâches ou des volets en bois.

Une grande roue est à l'extrémité est de la pièce, attachée à un système à manivelle. La roue peut être tournée par une à trois personnes : moins il y a de personnes, plus elle fonctionne lentement (3 personnes = 5 minutes, 2 = 10 minutes, 1 = 20 minutes). En le tournant d'est en ouest pendant toute la durée, un fort cliquetis se fait entendre à partir des portes du temple au #7 alors que les barreaux à l'intérieur sont tirés pour déverrouiller les portes. Les portes sont actuellement verrouillées. Si les portes du temple principal sont déverrouillées, quiconque regarde par la fenêtre remarquera qu'un « frisson » passe sur les débris boueux au #6, même s'il n'y a pas de vent pour le moment.

Une fois les portes déverrouillées, tourner la manivelle d'ouest en est force les barres à retourner dans les trous.

**13. ESCALIERS :** Les escaliers descendent à la chambre #4 au rez-de-chaussée.

**14. SALLE DE GARDE :** Une pièce vide avec des lits de camp, des chaises, des tables et d'autres articles, la plupart d'entre eux en vieux et doux bambous qui s'effondreront si on s'appuie dessus.

### R3 : TEMPLE LACUSTRE

Il s'agit d'une rapide escapade à travers un temple au bord d'un lac. La falaise de pierre dans laquelle il est construit est d'environ 30 mètres de haut. Si les personnages grimpent sur le dessus, ils trouvent une zone rugueuse et rocheuse avec de l'herbe. Ils pourront descendre dans la zone avec les scorpions (salle #2) et rencontrer les ogres ou au moins trouver le trou qu'ils ont fait dans le plafond du couloir au #8.

**1. ENTRÉE TERRESTRE :** La zone autour de l'entrée est marécageuse et boueuse, recouverte d'herbe et noyée d'eau stagnante. Cachés dans l'herbe, les gardiens de l'entrée, trois serpents constricteurs géants (pythons).

Un passage bordé de lourds blocs de pierre mène du côté de la falaise ; à l'extrémité nord, il y a des marches qui montent de 9 mètres et ouvrent sur le jardin au #2. Le plafond du passage fait 3 mètres de haut.

**3 Pythons :** CA 14, DV 5\*, #At 1 morsure/1 constriction, Dom 1d4/2d4, Mv 9m, Sv G5, MI 8

PV 20 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□  
 17 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□



**2. JARDIN :** Une zone herbeuse avec quelques mauvaises herbes filiformes, de petits arbres fruitiers et des arbustes. Au milieu des mauvaises herbes se trouvent des scorpions géants, avides de proies. Chacun des escaliers en pierre qui mènent du jardin descend de 9 m.

**4 Scorpions Géants :** CA 15, DV 4\*, #At 2 griffes/1 dard, Dom 1d10/1d10/1d6 + poison, Mv 15m (3m), Sv G2, MI 11

PV 20 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□  
 14 □□□□□ □□□□□ □□□□  
 13 □□□□□ □□□□□ □□□

**3. PORTE EN BRONZE :** La fine porte en bronze de cette chambre est verrouillée mais non verrouillée (soulever le verrou l'ouvre). Les charnières sont très grinçantes ; de l'huile serait pratique. La chambre elle-même est meublée de meubles assortis (bureaux, tables, lits), tous assez pourris et inutiles. Deux passages de 1 m 50 de large mènent à une pièce à l'arrière avec une bibliothèque de parchemins anciens et sans valeur emballés dans des étagères en bois. La porte secrète du mur sud sert à déjouer les fouilles visuelles, mais elle s'ouvre ou se ferme d'une simple pression. Elle mesure 2 m de haut et 1 m de large.

**4. BIBLIOTHÈQUE SECRÈTE :** Le couloir qui mène à cette pièce est protégé par six pièges à lances placés dans le plafond, avec des plaques de déclenchement placées dans le plancher en dessous. Il y a 2 chances sur 6 (1-2 sur 1d6) que chaque personne qui passe en déclenche une et soit attaquée comme si elle était frappée par une créature à 3 dés, subissant 1d6 de dégâts si elle est touchée. Une fois déclenché, un piège doit être réinitialisé manuellement ; il reste inerte jusqu'à ce qu'il soit réinitialisé.

Cette salle secrète est une bibliothèque d'enseignements secrets de la foi divine. Il contient d'anciennes étagères en bois avec de petits emplacements de casiers pour les rouleaux (la plupart des rouleaux ont disparu depuis longtemps). L'un d'eux reste : il fournit des détails sommaires sur un temple caché dans un lac qui ne peut être trouvé qu'une fois par mois lorsque le lac s'écoule. L'endroit où se trouve ce lac n'est pas connu.

**5. SALLE PRINCIPALE :** Des marches en pierre mènent du jardin au #2 de la chambre principale. L'entrée principale (au sud) est ouverte toute l'année (il n'y a pas de portes). Les doubles portes du mur est sont en bois épais et ont des supports pour les barres, mais elles ne sont pas barrées pour le moment.



Le sol est recouvert de 30 ou 60 cm d'eau sale, sous lequel se trouve 30 cm de limon sirupeux. L'ouverture des doubles portes vers l'est ne laisse pas sortir l'eau ; le couloir dans lequel elle s'ouvre est bosselé au milieu et descend en pente douce vers cette pièce.

Des colonnes supportent le plafond de 6 mètres de hauteur (sauf indication contraire, tous les autres plafonds du complexe mesurent 3 mètres de hauteur). Les murs sont décorés de fresques et de tapisseries colorées et déchirées. Devant trois faux murs au nord (chacun marqué « F » sur la carte) se trouve une coupe sur un grand piédestal destiné à recevoir des offrandes ; le mur lui-même est une frise très stylisée à l'image d'une divinité.

Des plaques de pression sont placées dans le plancher devant l'entrée principale et les portes est. Les détecter sous l'eau boueuse serait difficile, au mieux. En marchant sur l'un ou l'autre, les trois faux murs au nord se soulèvent, libérant les zombies et les squelettes de la salle #6.

**6. GARDIENS :** Zombies et squelettes attendent ici pour attaquer tout infidèle.

**12 Squelettes :** CA 13, DV 1, #At 1 arme, Dom 1d6, Mv 12m, Sv G1, MI 12

PV	8	□□□□□□□□	4	□□□□
	8	□□□□□□□□	3	□□□
	7	□□□□□□□□	3	□□□
	6	□□□□□□□□	2	□□
	5	□□□□□□□□	2	□□
	4	□□□□□□□□	1	□

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

PV	10	□□□□□□□□	8	□□□□□□□□
	10	□□□□□□□□	7	□□□□□□□□
	8	□□□□□□□□	5	□□□□□□□□

Chaque zombie a un collier avec 10 po dessus et chaque squelette a un collier avec 5 po dessus. Les pièces de monnaie sont très cérémonielles, moulées avec un trou triangulaire.

**7. SALLE DE REPOS :** Une petite chambre avec table, berceau et chaises.

**8. COULOIR :** Ce couloir fait une bosse d'une petite trentaine de centimètre au milieu, en pente douce vers l'est et l'ouest.

Ogres ! Quatre ogres ont découvert une petite veine d'or en surface. En l'extrayant par le haut, ils ont creusé dans le hall à cet endroit (là où le numéro est sur la carte). Ils ont maintenant des pépites d'or dans un sac en cuir (d'une valeur de 1 800 po). N'oubliez pas de lire aussi la salle #10.

**4 Ogres :** CA 12, DV 4+1, #At 1 arme, Dom 2d6, Mv Sans armure 12m, Sv G4, MI 10

PV	19	□□□□□□□□	□□□□□□□□
	18	□□□□□□□□	□□□□□□□□
	16	□□□□□□□□	□□□□□□□□
	14	□□□□□□□□	□□□□□□□□

**9. QUARTIERS DU MAÎTRE :** Vides à l'exception de quelques meubles en bois en décomposition. Les preuves montrent que celui qui vivait ici était le responsable.

**10. SECTE MAUVAISE :** Si les personnages rencontrent et combattent les ogres en #8, le bruit peut entraîner cette rencontre, sinon c'est le hasard qui l'emporte. Au fur et à mesure que les personnages s'approchent, la porte secrète de l'extrémité nord de cette pièce s'ouvre et un indigène recouvert d'une peinture vert vif, portant une jolie robe à plumes et un collier d'os, sort. C'est un méchant homme-médecine de la secte de Haine du Village de Skull. Selon les conditions de la rencontre qui s'ensuit, il peut crier et s'enfuir, ou agir avec jovialité et essayer de parler aux personnages dans la salle, où il appelle ses disciples pour attaquer.

Cette salle secrète est consacrée au mal et comprend trois statues de démons de 5 m de haut consacrées à la torture, au meurtre et à la mutilation. Chaque statue a 50 gemmes po pour les ongles (30 gemmes x 50 po = 1,500 po de valeur). Le plafond fait 6 m de haut.

À l'intérieur sont éparpillés douze indigènes en peinture verte. Leur équipement de voyage (paniers tissés, sacs de cuir, haches de combat en silex, lances, boucliers, boucliers, fruits, viande, etc.) est empilé autour d'un **balai volant** qui a un sort de **lumière continue** lancé sur lui. Trois grands sacs en cuir contiennent 1 200 pa et 500 pc, ainsi qu'un crotale dans chacun d'eux pour le protéger.

**Homme-médecine secte mauvaise :** CA 12, C4, #At 1 arme, Dom 1d8+2 pour la Force, Mv 12m, Sv C4, MI 8

PV	9	□□□□□□□□
----	---	----------

Sorts : 1<sup>er</sup> niveau (2) - soins légers, lumière  
2<sup>nd</sup> niveau (1) - résistance au feu

**2 Natifs** : CA 12, G2, #At 1 arme, Dom 1d6 ou 1d8, Mv 12m, Sv G2, MI 8

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□  
16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □

**10 Natifs** : CA 12, G1, #At 1 arme, Dom 1d6 ou 1d8, Mv 12m, Sv G1, MI 8

PV 10 □□□□□ □□□□□ 8 □□□□□ □□□  
10 □□□□□ □□□□□ 8 □□□□□ □□□  
9 □□□□□ □□□□ 7 □□□□□ □□  
8 □□□□□ □□□ 6 □□□□□ □  
8 □□□□□ □□□ 5 □□□□□

**3 Crotales** : CA 14, DV 1\*, #At 1 morsure, Dom 1d4 + poison, Mv 9m, Sv G1, MI 7

PV 5 □□□□□ 3 □□□  
4 □□□□□

**11. GALERIE DE DIVINATIONS** : Cette zone s'est érodée au fil des siècles ; le couloir est un chemin facile à contourner. La région érodée s'incline vers le nord et est pleine de grillons et d'insectes pépiants. On entend le bruit des vagues qui déferlent sur le rivage (voir salle #13). Les indigènes croient qu'il s'agit d'un oracle ; si un prêtre sanctifié chante une question raisonnable, la réponse (dit-on) apparaîtra dans une combinaison de murmures du ressac et de gazouillis d'insectes.

**12. COULOIR** : Chaque série de marches descend de 3 m.

**13. GALERIE** : Cette galerie surplombe le lac, avec de hautes falaises tout autour et des vagues imposantes à leur base. La plus grande partie du mur nord est ouverte (avec des arcs tous les 3 m). Il y a une arche ouverte à l'extrémité ouest qui permet l'accès à des marches descendantes de 3 m jusqu'à la plate-forme en contrebas.

**14. QUAIS POUR PETITS BATEAUX** : Cette sortie/entrée s'ouvre sur une plate-forme de ciment et de pierre. La falaise contre laquelle il a été construit mesure environ 20 m de haut. Les roches émiettées forment une barrière contre les effets érosifs des énormes rouleaux (vagues) bleu-vert qui s'écrasent constamment contre la base de la falaise. Du gravier descend de la falaise jusqu'à l'océan.

Deux rampes de ciment s'avancent dans l'océan. L'extrémité de chacune d'elles est à 3 m au-dessus des vagues. Les vieux cadres pourris d'échelles/escaliers portatifs se trouvent à l'extrémité de chaque rampe. Deux canoës s'allongent à l'envers sur les quais (chacun a une capacité d'environ huit personnes et un peu de chargement).

Il y a un enchevêtrement de racines à l'endroit marqué « crabes » d'arbustes nouveaux éparpillés le long de la falaise. Parmi les racines se trouvent plus d'une douzaine de formes brunes, couvertes d'algues marines et de balanes, ce qui les rend difficiles à repérer jusqu'à ce qu'elles bougent. Elles traverseront les rochers et se dirigeront vers n'importe quelle proie qui apparaîtra sur la plate-forme. Ce sont cinq crabes géants et leur progéniture plus petite. Les gens du pays savent qu'ils sont là et les évitent généralement.

**5 Crabes Géants** : CA 18, DV 3, #At 2 pinces, Dom 2d6/2d6, Mv 6m nage 6m, Sv G3, MI 7

PV 18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□  
17 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□  
16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □  
13 □□□□□ □□□□□ □□□  
10 □□□□□ □□□□□

**8 Crabes Géants Progéniture** : CA 16, DV 1, #At 2 pinces, Dom 1d4/1d4, Mv 6m nage 6m, Sv G1, MI 6

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

Les crabes ne peuvent pas attaquer tous les PJs en même temps. Le MJ devrait calculer combien de crabes géants peuvent se trouver en position de le faire, en lançant 1d6 pour voir combien de crabes géants attaquent à la fois et 1d8 pour le nombre de rejetons (par exemple).

Parmi les racines que les crabes infestent, on trouve des os humains drapés de chiffons. Un sac de cuir déchiré à proximité déverse 100 pp, et il y a 500 po, 300 pa, et 400 pc de plus éparpillés.

## R4 : ENSEMBLE DE TEMPLES AVEC DES PRIMATES

Un groupe de méchants primates a déterré un vieux parchemin contenant une carte menant à l'emplacement d'une relique perdue. (Celui utilisé dans l'aventure est générique ; le MJ pourrait vouloir le remplacer par quelque chose de plus approprié pour sa propre campagne).

Les bons primates ont des informateurs qui leur disent où ils se trouvent ; ou les joueurs peuvent chasser les méchants à travers une aventure que le MJ crée.

Finalement, les PJs arrivent à un ensemble de temples cachés dans des grottes, où les méchants primates sont à la recherche de l'artefact. Les méchants primates ont apporté des torches et de l'huile à brûler dans des bols pour l'illumination. Ils ont placé des torches dans des supports de torches sur les murs des salles pour les illuminer (environ un tous les 9 m) et en portent d'autres avec eux. Les plafonds sont tous hauts de 4,5 mètres, sauf indication contraire.

**1. ENTRÉE :** Trois babouins chasseurs au centre de cette intersection, attaqueront les intrus à vue, en hurlant fort (ce qui en appelle six autres de la salle #2 ; les neuf sont détaillés ci-dessous). Chacun porte une armure de cuir et une lance. Ils ont un total de 30 po et 150 pc sur eux.

**9 Babouins :** CA 16 (cuir), DV 1, #At 1 morsure ou par arme, Dom 1d4 ou par lance (1d6), Mv 9m, Sv G1, MI 7

PV	8	□□□□□□□□	5	□□□□□□
	8	□□□□□□□□	4	□□□□□
	7	□□□□□□□	2	□□
	6	□□□□□□□	1	□
	6	□□□□□□□		

**2. SALLE D'ACCUEIL PRINCIPALE :** Des tas de sacs et d'autres articles de voyage sont rangés ici, gardés par six babouins (ils sortent habituellement pour aider les trois au numéro #1 et sont donc détaillés comme faisant partie de cette pièce). Des tas de fruits, des animaux morts, un feu et un porcelet attaché à un gros rocher sont ici. Deux grands bols en pierre ont été remplis d'eau ordinaire transportée par un seau en bois brut. Trois simples bols en bois ont été installés avec de la ficelle comme mèche pour servir de lampe à pétrole brut. Il y a trois peaux d'eau/vin avec de l'huile parmi les effets personnels.

**3. SALLE TEMPLE SUD :** Ce temple a trois statues. L'une est l'épouse du chef du temple, dont la statue se trouve dans la salle #5. Elle est flanquée des statues de leurs enfants. Le plafond de la salle est d'environ 9 m de haut, soutenu par les colonnes montrées et les arcs le long des murs. Le plafond est orné d'une fresque décolorée aux couleurs pastels d'un thème religieux : le dieu/déesse qui bénie une ville sous un volcan fumant avec le don des vignes et des moutons.

Trois gorilles mauvais, un chimpanzé et deux babouins sont ici. Les gorilles manient des armes d'hast et portent des cottes de mailles. Les gorilles ont des pochettes avec un total de 230 po et 340 pa ; le chimpanzé a un sac en tissu avec 40 pièces de platine et 50 pe. Chaque babouin a environ 10 po.

**3 Gorilles :** CA 18 (maille), DV 4, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d4/1d4 ou 1d4/1d10+3 (arme d'hast), Mv 6m, Sv G4, MI 7

PV	27	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
		□□□□□□□□
	18	□□□□□□□□□□□□□□□□□□
	17	□□□□□□□□□□□□□□□□□□

**1 Chimpanzé :** CA 16 (cuir), DV 2, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d3/1d3 ou 1d2/1d6+1 (épée courte), Mv 9m, Sv G2, MI 7

PV	8	□□□□□□□□
----	---	----------

**2 Babouins :** CA 16 (cuir), DV 1, #At 1 morsure ou par arme, Dom 1d4 ou par lance (1d6), Mv 9m, Sv G1, MI 7

PV	5	□□□□□□	3	□□□□
----	---	--------	---	------

**4. PASSAGE PRINCIPAL :** Cette zone est une crevasse naturelle qui monte vers le ciel. Il n'y a pas de plafond ; le soleil, la lune, la pluie et les intempéries tomberont du ciel. Il n'y a généralement pas assez de soleil pour supporter la végétation, bien que les vignes et les lianes puissent se faufiler dans la forêt tropicale. Les murs sont raides, rugueux et visqueux, avec de la mousse et des écoulements d'eau qui gouttent lentement. Ils sont grimpables si on fait preuve de patience et qu'on utilise de l'équipement. La surface du sol au-dessus est d'environ 30 m au-dessus. Les marches de chaque couloir du temple sortent et descendent d'environ 3 m jusqu'au sol rugueux.

L'extrémité nord (#4a) abrite deux araignées bola géantes qui se cachent dans les vignes pour tenter d'attraper leurs proies.

**2 Araignées Géantes Bola :** CA 15, DV 4\*, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 15m, Sv G4, MI 8

PV 17 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□  
13 □□□□□ □□□□□ □□□

**5. TEMPLE EST :** Il n'y a ici qu'une seule grande statue (6 mètres de haut), représentant la tête du panthéon. L'entrée mène à des marches qui montent d'un mètre cinquante jusqu'à la chambre dans laquelle se trouve la statue. Le plafond est d'environ 9 mètres de haut, soutenu par des colonnes et des arcs le long des murs. Le plafond est orné d'une fresque décolorée en pastels colorés d'inspiration religieuse : la tête du panthéon et la famille surplombant l'île avec bienveillance.

Deux gorilles sont ici avec trois hyènes avec de longues lances en cuir. Ils cherchent des portes secrètes. Chaque gorille a une hache de combat (1d8+3 de dégâts) et porte une cotte de mailles (CA + 4). Ils ont 340 po en pièces de monnaie au total.

**2 Gorilles :** CA 18 (maille), DV 4, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d4/1d4 ou 1d4/1d8+3 (hache de bataille), Mv 6m, Sv G4, MI 7

PV 21 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □  
17 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□

**3 Hyènes :** CA 13, DV 2+1, #At 1 morsure, Dom 1d6, Mv 18m, Sv G2, MI 8

PV 14 □□□□□ □□□□□ □□□□□  
11 □□□□□ □□□□□ □  
9 □□□□□ □□□□□

**6. PASSAGE SUD :** Il s'agit d'une suite de l'entrée #4 ci-dessus. Les planchers de la salle #7 et les salles auxquelles elle mène sont au niveau du fond de ce passage.

**7. DANS LE VESTIBULE SUD-EST DU TEMPLE :** Il s'agit d'une pièce fermée creusée dans la montagne. Le plafond est d'environ 4,5 mètres de haut.

Sept babouins masqués et portant des lances montent la garde ici et attaqueront les intrus. Ils se détendent autour des bancs de marbre ornés qui bordent les murs sud et ouest. Certains boivent dans une fontaine en forme de chèvre qui se déverse dans une piscine en marbre, d'environ 3 mètres de diamètre, située au centre de la pièce. Les babouins gardent trois grandes sections de bambou de 30 cm de circonférence chacune : l'une contient 300 po, l'autre 400 pa, et la troisième 50 pp et 250 pe.

**7 Babouins :** CA 16, DV 1, #At 1 morsure ou par arme, Dom 1d4 ou par lance (1d6), Mv 9m, Sv G1, MI 7

PV 7 □□□□□ □□ 3 □□□  
6 □□□□□ □ 1 □  
6 □□□□□ □ 1 □  
4 □□□□

**8. HALL NORD-EST :** Une suite du #7 avec les mêmes caractéristiques générales, sauf qu'il est vide. Les deux marches au nord-est montent d'environ 3 m jusqu'à la prochaine pièce (#9).

**9. PROPRIÉTÉ TEMPLE DU SUD-EST :** Cette chambre a trois statues, chacune représentant un lieutenant du panthéon : l'une est une déesse de l'océan, l'autre une déesse de la lune, et la dernière un dieu des chèvres et du vin. Les murs sont recouverts de peintures murales représentant la vie sur l'île, les dieux et les déesses participant à des événements majeurs : récupération d'une épave après un typhon, célébration d'une riche récolte, etc.

Trois orangs-outans mauvais et deux gorilles dirigent deux babouins à la recherche de la relique. Les babouins sont montés au sommet de la

statue nord-est. La relique est cachée dans le cou des statues, bien qu'ils ne l'aient pas encore trouvée ; la tête peut être basculée sur le côté grâce à une charnière en acier bien cachée pour révéler le cou creux. À l'intérieur se trouvent une **masse +2** et un symbole sacré voyant en or et en argent, recouvert de pierres précieuses et portant les runes « La sagesse avant l'avidité ».

Le symbole sacré sera évalué à 250 po en valeur. Il irradie la magie. L'écrasement ou la casse du symbole sacré le réduit en poussière ; le score de Sagesse de la personne qui le tient sera définitivement augmenté de 1 point (si elle a le score maximum (en général 18), elle ne peut pas l'écraser, ou si elle le brise, toute magie sera perdue).

Au total, les gorilles portent 300 po, les orangs-outans 450 po, et les babouins 30 po.

**2 Gorilles** : CA 18 (maille), DV 4, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d4/1d4 ou 1d4/1d8+ 3 (épée), Mv 6m, Sv G4, MI 7

PV 22 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□  
15 □□□□□ □□□□□ □□□□□

**1 Clerc Orang-outang** : CA 18 (maille), C3, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d3/1d3 ou 1d3/1d8+2 (masse), Mv 6m, C3, MI 7

PV 9 □□□□□ □□□□

Sorts: 1er niveau - soins légers, lumière

**2 Orangs-outangs** : CA 16 (cuir), DV 3, #At 2 griffes ou 1 griffe/1 arme, Dom 1d3/1d3 ou 1d3/1d6+2 (épée courte), Mv 9m, Sv G3, MI 7

PV 22 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□  
18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□

**2 Babouins**: CA 14, DV 1, #At 1 morsure ou par arme, Dom 1d4 ou par lance (1d6), Mv 12m, Sv G1, MI 7

PV 5 □□□□□ 3 □□□

## R5 : EXPLORATION SOUS-MARINE

Cette aventure met en vedette un globe de verre clair d'environ 10 cm diamètre qui semble vide mais qui maintient une flottabilité neutre (ni ne monte ni ne descend lorsqu'il est dans l'eau, peu importe la profondeur). Lorsqu'il est saisi, le préhenseur a l'impression qu'en le brisant, il augmentera sa Constitution de 1 point en permanence. Quelqu'un avec un score maximum (en général 18) ne peut pas l'écraser ; s'il insiste pour l'essayer, il risque de se briser mais ne profitera ni à lui ni à personne d'autre. Lancez un dé à six faces : sur 1-3, il se trouve dans la parcelle d'algues au #3, et sur 4-6, il se trouve dans la parcelle d'algues au n°4, se déplaçant lentement dans un courant d'eau afin d'attirer l'attention.

Il y a de nombreuses criques océaniques dans cette zone ; celle-ci ne peut être trouvée qu'à l'aide de la carte que possède l'épave du naufragé trouvée lors de la rencontre océanique prédéfinie O7. L'anse est d'environ 9 mètres de profondeur, mais elle descend en pente autour de l'entrée à la no #6 pour atteindre environ 18 mètres. Les falaises dentelées autour de l'anse s'élèvent à au moins 30 mètres de haut et sont peuplées d'oiseaux marins et de ptérodactyles.

L'océan autour de la plage est assez clair pour permettre à la lumière du soleil de pénétrer en profondeur et de fournir une vision décente, bien que la réfraction et les ondulations de l'eau causent des distorsions. La vision claire va peut-être à 36 mètres environ (si désiré, découpez un cercle dans un morceau de papier pour le mesurer). C'est pour les gros objets en mouvement ; les objets plus petits ne peuvent être vus qu'à 9 mètres environ.

Le fond de l'anse est un mélange de sable et de limon à certains endroits, et de corail ou d'algues marines ailleurs. Les poissons y prospèrent, tout comme les crabes normaux et d'autres espèces marines communes et inoffensives.

Il y a une grande tortue de mer en train de chasser du poisson dans l'anse. Elle n'attaquera pas les PJs (elle fuit si elle est attaquée). Elle peut être charmée, piégée ou utilisée d'une autre manière par des PJs intelligents pour les aider.

**1 Tortue de Mer, Grande :** CA 18, DV 4,  
#At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 3m - Nage 18m,  
Sv G4, MI 8

PV 15 □□□□□ □□□□□ □□□□□

**1. RUINES SOUS-MARINES :** Il s'agit d'une collection de colonnes émiettées. Le fond de l'océan est recouvert de dalles en pierre, autour desquelles poussent des algues marines et des coraux. Quatre nixies flottent au milieu des mauvaises herbes, enchaînées à des chaînes solidement attachées au bas d'une colonne. Ils ont été enlevés de leur lac intérieur par une sorcière marine (qu'ils n'ont pas vue depuis des jours). Envisagez de récompenser les PJs 100 XP (25 par nixie) pour les avoir sauvés. Ces nixies peuvent les aider dans les aventures locales (surtout avec leurs sorts de respiration aquatique), mais ils ne pensent qu'à retourner dans leur lac.

**4 Nixies :** CA 16, DV 1\*, #At 1 dague, Dom 1d4,  
Mv 12m Nage 12m, Sv G2, MI 6

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

**2. CRÊTE DE CORAIL :** Cette crête de corail s'élève d'environ 3 mètres. La vie marine y prospère, y compris des dizaines de palourdes, qui n'ont pas été récoltées depuis des siècles. Si les PJs recherchent des perles, ils trouveront 1d3 perles/heure jusqu'à ce que 16 aient été trouvées (valeur totale 1 600 po : 100 po chacun). Il y a 1 chance sur 6 par heure qu'un requin mako affamé apparaisse.

**1 Requin Mako :** CA 15, DV 4, #At 1 morsure,  
Dom 2d6, Mv Nage 24m, Sv G4, MI 7

PV 17 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□

**3. PARCELLE D'ALGUES :** Cette parcelle d'algues est habitée par deux puces d'eau géantes. Les PJs peuvent collecter une collection de corail de qualité gemme d'une valeur de 500 po et pesant 5 kg.

**2 Puces d'eau Géantes :** CA 18, DV 5\*, #At 2 griffes  
(ou 1 morsure succion), Dom 1d6/1d6 ou 2d6,  
Mv 9m Nage 9m, Sv G5, MI 7

PV 27 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□  
18 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□

**4. PARCELLE D'ALGUES :** Cette parcelle d'algues est habitée par trois araignées cloches géantes différentes. Il y a aussi les os à demi enterrés d'un humain dans des restes de bons vêtements. La recherche révèle un cache-oeil en soie portant au centre une pierre précieuse de 100 po et un poignard doré parsemé de pierres précieuses d'une valeur de 200 po, conservé en étant enterré dans du limon.

**3 Araignées Géantes Cloche :** CA 15, DV 4\*,  
#At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 15m, Sv G4,  
MI 8

PV 24 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□  
16 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □  
12 □□□□□ □□□□□ □□

**5. REPAIRE D'ANGUILLE :** Ce large, profond tunnel est le repaire d'une anguille géante.

**1 Anguille Géante :** CA 12, DV 6, #At 1 morsure,  
Dom 1d12, Mv 18m, Sv G6, MI 8

PV 24 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□

**6. SORTIE VERS L'OCÉAN :** Le fond marin descend jusqu'à une profondeur de 18 mètres ici. Cette entrée fait 9 m de haut. La section la plus proche de l'océan est vaguement obscurcie par ce qui semble être des algues marines. Ce sont les tentacules d'une méduse géante qui s'est installée ici pour attraper les poissons qui passent.

**1 Méduse Géante :** CA 15, DV 8\*, #At 1d8  
tentacules, Dom 1d4 + poison chacun, Mv 6m,  
Sv G8, MI 8

PV 38 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□  
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□

**7. COULOIR :** Il n'y a pas de lumière ici. Ce tronçon de tunnel naturel s'incline vers le haut, s'élevant d'environ 9 m au total en se déplaçant du sud vers le nord. À environ 3 m de l'endroit où il s'ouvre dans la chambre au nord, l'eau se termine et l'air prend le dessus. Une pluie constante d'eau fraîche et propre se répand en bas. En marchant à travers elle, les humains et les humanoïdes peuvent se déplacer et respirer l'eau comme si c'était de l'air (ils peuvent nager) pendant 1d6+6 tours. Le système de douche lui-même l'assure ; l'eau est fraîche et potable mais n'a aucun effet si elle est retirée.

**8. CAVERNE :** Les murs et le plafond de cette chambre sombre sont naturels, rugueux et irréguliers. Le sol est pavé de blocs de pierre. Au fond de la grotte se trouve ce qui semble être une pile de pièces de monnaie ; c'est une pile de roches colorées et brillantes de peu de valeur. Un serpent géant à deux têtes repose au sommet. Les « portes secrètes » entre cette pièce et le #9 sont des sections de mur soigneusement articulées pour être poussées vers l'extérieur (vers l'est) mais pas vers l'intérieur (vers l'ouest). De minuscules fissures permettent à une personne de regarder à travers.

**1 Serpent Géant à Deux Têtes :** CA 14, DV 5\*, #At 2 morsures, Dom 1d8 + poison, Mv 15m, Sv G4, MI 8

PV 24 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐

**9. GARDES :** Si les PJs ne détectent pas les portes secrètes entre cette pièce et le #8, les troglodytes derrière eux sortiront et attaqueront par-derrière quand ils quitteront la pièce. Les troglodytes n'ont pas de lumière et même si les PJs essaient de regarder à travers les fissures dans les portes, ils ne verront que peu.

**6 Troglodytes :** CA 15, DV 2, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4/1d4/1d4, Mv 12m, Sv G2, MI 9

PV 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐  
10 ☐☐☐☐☐☐☐  
10 ☐☐☐☐☐☐☐  
9 ☐☐☐☐☐☐☐

**10. COULOIR BOUEUX :** Le sol de ce couloir semble normal, semblant solide avec une inspection légère, mais à mesure que les personnages le traversent, la croûte se brise et ils commencent à couler lentement. Il est recouvert d'une boue visqueuse d'environ 1 mètre de profondeur qui réduit les mouvements à 1/10 de la normale. Des gardes troglodytes montent la garde par un judas dans la porte à l'extrémité est ; ils sortiront et attaqueront les PJs ralentis avec des arbalètes.

**6 Troglodytes :** CA 15, DV 2, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4/1d4/1d4, Mv 12m, Sv G2, MI 9

PV 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐  
10 ☐☐☐☐☐☐☐  
10 ☐☐☐☐☐☐☐  
9 ☐☐☐☐☐☐☐

**11. SALLE DE CRISTAL VIDE.** Cette pièce a des murs de cristal qui reflètent la lumière dans un effet kaléidoscope. Elle est vide.

**12. SALLE COMMUNE.** Trois troglodytes habitent chacune des trois chambres (l'une avec le numéro et les deux au sud). Tout bruit ou lumière vive les fera converger vers la source. Les chambres sont meublées avec des objets simples comme des pots d'argile, des chaises en rotin et des lits de camp. Un ragoût de poisson et de palourdes est en train de cuire dans une casserole au-dessus d'un petit feu dans la chambre principale.

**9 Troglodytes :** CA 15, DV 2, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4/1d4/1d4, Mv 12m, Sv G2, MI 9

PV 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐  
10 ☐☐☐☐☐☐☐  
10 ☐☐☐☐☐☐☐  
10 ☐☐☐☐☐☐☐  
9 ☐☐☐☐☐☐☐  
9 ☐☐☐☐☐☐☐

**13. QUARTIERS DU CHEF TROGLODYTE :** Le chef troglodyte est ici, avec trois autres.

**1 Troglodyte Chef:** CA 17, DV 6, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4+2/1d4+2/1d4+2, Mv 12m, Sv G2, MI 9

PV 25 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐  
☐☐☐☐

**3 Troglodytes :** CA 15, DV 2, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4/1d4/1d4, Mv 12m, Sv G2, MI 9

PV 13 ☐☐☐☐☐☐☐☐  
12 ☐☐☐☐☐☐☐  
11 ☐☐☐☐☐☐☐

Dans l'alcôve extrême ouest se trouve une pile de pièces de monnaie (2 000 pa), des pierres précieuses (5 pierres précieuses valant 100 po et 2 valant 500 po), et un coffre au trésor verrouillé (la serrure est piégée avec une aiguille ; sauvegarder contre poison ou mourir) avec 1 100 po.

**14. TEMPLE :** Le temple troglodyte est ici, gardé par un prêtre principal et deux autres. Des squelettes sont suspendus à des traverses en bois, ornées de plumes voyantes et de vêtements en cuir. Les os sont disposés en différents symboles le long du mur.

Une grande silhouette squelettique est allongée sur un trône d'os. Il a été assemblé à partir d'os de dinosaures. Le prêtre n'est pas un clerc en soi, mais un adepte et un adorateur dévoué d'une divinité troglodyte.

**1 Prêtre Troglodyte :** CA 17, DV 4, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4+1/1d4+1/1d4+1, Mv 12m, Sv G2, MI 9

PV 25 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□

**2 Troglodytes :** CA 15, DV 2, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4/1d4/1d4, Mv 12m, Sv G2, MI 9

PV 10 □□□□ □□□□  
8 □□□□ □□

**15. ENTREPÔT :** Cette chambre contient des paniers tissés remplis de viandes séchées, de légumes et de fruits. Il y a environ 4d6 × 50 kg de nourriture ici.

## R6 : PORT DRAGON

Ce scénario suppose que les personnages voyagent et vivent d'autres rencontres. S'il est retiré du module, le MJ devra peut-être l'ajuster.

Placez ça où vous voulez. Si le navire de commerce elfique SILVERLAKE est en convoi avec les personnages, il peut être attaqué par le dragon, sinon le dragon peut attaquer le navire du groupe. Le dragon sera généralement chassé et les feux éteints. Les indigènes locaux connaissent le dragon et peuvent indiquer l'ancienne ville portuaire dans laquelle il s'est installé. La plupart des bâtiments de la ville ont été détruits par des tremblements de terre, ou sont tombés par négligence.

## Rencontres Aléatoires

**1-2 2d6 Hommes des Cavernes :** CA 12, DV 2, #At 1 arme, Dom 1d8 ou arme + 1, Mv 12m, Sv G2, MI 7

PV 8 □□□□ □□	6 □□□□ □
7 □□□□ □□	5 □□□□
6 □□□□ □	6 □□□□ □
9 □□□□ □□□	6 □□□□ □
12 □□□□ □□□□	3 □□□
□□	
9 □□□□ □□□	3 □□□

**3 1d6 Petits Dinosaures Carnivores :** CA 15, DV 3, #At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 15m, Sv G5, MI 8

PV 10 □□□□ □□□□  
11 □□□□ □□□□ □  
14 □□□□ □□□□ □□□□  
7 □□□□ □□  
16 □□□□ □□□□ □□□□ □  
16 □□□□ □□□□ □□□□ □

**4 1d6 Oiseaux de Terreur :** CA 12, DV 3, #At 1 morsure, Dom 1d8, Mv 18m, Sv G3, MI 8

PV 10 □□□□ □□□□  
17 □□□□ □□□□ □□□□ □□  
8 □□□□ □□  
15 □□□□ □□□□ □□□□  
9 □□□□ □□□  
13 □□□□ □□□□ □□□

**5 1d4 Lions :** CA 14, DV 5, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d6/1d6/1d10, Mv 15m, Sv G5, MI 9

PV 27 □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□  
□□□□ □□  
20 □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□  
17 □□□□ □□□□ □□□□ □□  
14 □□□□ □□□□ □□□□

**6 2d6 Rats Géants :** CA 13, DV 1d4 PV, #At 1 morsure, Dom 1d4 + maladie, Mv 12m Nage 6m, Sv G1, MI 8

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

**1. PORT DE L'ÎLE :** Un petit fort se trouve au sommet d'une île naturelle dans le port. De longues passerelles en pierre artificielle relient l'île au continent sur la ligne pointillée représentée ; elles sont perforées par de larges canaux pour le passage des navires.

**2. DOCKS :** Ces quais sont construits en bois dur et en pierre et sont toujours en bon état. Tout près se trouvent les vestiges de grands entrepôts et de bâtiments portuaires, dont bon nombre ont été détruits par les ravages du temps. Des morceaux irréguliers d'une route pavée de pierres mènent vers le nord. Le long de la route, il y a des vestiges de maisons, toutes aujourd'hui en ruines.



Cette zone est la demeure d'un sorcier ermite qui a trois assistants principaux et des voyous. Si les aventuriers ont besoin d'alliés, il leur proposera de se joindre à eux pour une part du butin ; s'ils ont besoin d'un défi, il tente d'extorquer une "taxe" comme s'il était propriétaire de l'endroit.

**1 Magicien Humain :** CA 11, M 3, #At 1 arme, Dom 1d4, Mv 12m, Sv M3, MI 7

Sorts : 1<sup>er</sup> niveau (2) - projectiles magiques, bouclier

2<sup>nd</sup> niveau (1) - force fantomatique

PV 7 □□□□□□

**3 Guerriers Humains:** CA 16, G3, #At 1 arme, Dom 1d8 ou par arme, Mv 6m, Sv G3, MI 7

PV 16 □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□

13 □□□□□□ □□□□□□ □□□

12 □□□□□□ □□□□□□ □□

**3. CIMETIÈRE :** La structure d'une vieille église se dresse au-dessus d'un grand cimetière. Il n'y a rien de valeur ici. Si les PJs hésitent trop longtemps, une meute d'araignées-loups géantes vont venir se précipiter des arbres et des pierres tombales pour attaquer.

**8 Araignées Géantes Loups :** CA 12, DV 1\*, #At 1 morsure, Dom 1d4 + poison, Mv 18m, Sv G1, MI 8

PV 6 □□□□□□ □

4 □□□□

4 □□□□

3 □□□

5 □□□□□□

4 □□□□

4 □□□□

3 □□□

**4. PARC :** Malgré le foisonnement végétal, il s'agit évidemment d'un parc bien aménagé, avec des sentiers pavés qui le traversent, des arbustes et des arbres fruitiers en fleurs, et un sanctuaire central avec une fontaine qui coule encore. Cachée ici dans un terrier très difficile à détecter est une araignée géante trappeuse. Elle sautera et attaquera le premier PJ à traverser cette zone, surprenant sur 1-6 sur 1d6 (de sorte que, en effet, elle surprendra quiconque n'a pas de bonus contre surprise, et même la plupart de ceux qui en ont un).

**1 Araignée Géante Trappeuse :** CA 15, DV 4\*, #At 1 morsure, Dom 1d8 + poison, Mv 15m, Sv G4, MI 8

PV 19 □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□

Cette zone est aussi la zone de chasse d'un jaguar qui se nourrit de cerfs et d'antilopes qui viennent ici pour boire ou balader.

**1 Jaguar :** CA 16, DV 4, #At 2 griffes/1 morsure, Dom 1d4/1d4/2d4, Mv 21m Nage 9m, Sv G4, MI 8

PV 24 □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□  
□□□□

**5. COLYSEUM :** Il s'agit d'un grand Colisée avec une piste de course, des stands pour les vendeurs et de nombreuses places assises. Les poutres de soutien pourries rendent la marche dangereuse. Il y a une chance (1 sur 1d6) que des rochers tombent sur un passant. Ils attaquent comme un monstre à AB +3 (+5 contre des personnages ne portant pas de casque), et font 2d6 de dégâts avec un toucher.

**6a, 6b, 6c, 6d. FORTS :** Ce sont des forts en pierre assez simples avec une tour à chaque coin, des casernes, des entrepôts et des locaux administratifs.

**7. PONT ÉCROULÉ :** Un long pont a traversé la rivière ici. Il s'est effondré. La région regorge de crocodiles. Ils peuvent être traités de plusieurs façons, y compris en les évitant ou en les enfermant et en les traînant dehors. Ils ne sont pas méchants, sauf qu'ils chassent tout ce qui s'approche du bord de l'eau.

**1d8 Crocodiles :** CA 15, DV 2, #At 1, Dom 1d8, Mv 9m (3m) Nage 9m (3m), Sv G2, MI 7

PV 12 □□□□□□ □□□□□□ □□

15 □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□

10 □□□□□□ □□□□□□

12 □□□□□□ □□□□□□ □□

9 □□□□□□ □□□□

10 □□□□□□ □□□□□□

10 □□□□□□ □□□□□□

7 □□□□□□ □□

**8a. et 8B. APPARTEMENTS :** Il s'agit d'une concentration particulièrement dense d'immeubles d'habitation de deux ou trois étages.

**9. VIEUX JARDIN :** Des fruits et légumes poussent ici ; environ 1 à 6 semaines de rations alimentaires peuvent être récoltées. Il y a aussi quelques herbes antiseptiques et anti-inflammatoires. Une herbe est connue pour aider avec la plupart des morsures de serpent lorsqu'elle est soigneusement brassée dans un cataplasme de gomme (les indigènes

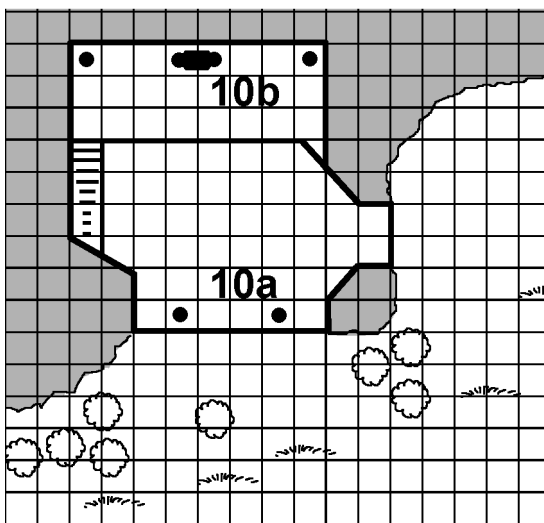
locaux peuvent expliquer comment), ralentissant ainsi le processus des poisons ; il y en a assez pour 1 dose. Celles-ci se renouvellent dans un mois ou deux. Le mégathérium (paresseux géant) qui vit ici va essayer de chasser les intrus.

**1 Mégathérium** : CA 13, DV 9, #At 2 griffes, Dom 1d10/1d10, MV 12m, Sv F 5, MI 8

PV 35 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□ □□□□ □□□□

**10. TEMPLE PRINCIPAL** : Maison du dragon, construite dans une falaise. Les entrées décorées d'ornements mesurent 9 m de haut et le plafond est à l'intérieur de 12 mètres de haut. Le secteur principal (#10a) comporte un ensemble

### Repaire Dragon 1 carré = 3m



d'escaliers sur le côté ouest qui mène 4,5 m plus haut à la plate-forme principale où se trouve la statue principale (#10b) et où le dragon s'enroule habituellement autour de son trésor. Le MJ pourrait donner au dragon moins de dé et de points de vie

(comme prévu dans les règles de **Basic Fantasy RPG**) pour un groupe d'aventuriers plus faibles et moins intelligents, réduisant ainsi le trésor aussi.

**Dragon Rouge** : CA 21, DV 10\*\* (+9), #At 2 griffes/ 1 morsure ou souffle/1 queue, Dom 1d8/1d8/4d8 ou souffle/1d8, Mv 9m Vol 24m (6m), Sv G10, MI 8

PV 45 □□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□ □□□□ □□□□ □□□□  
□□□□

Trésor du Dragon : 4 100 pc, 39 000 pa, 10 000 po, 15 gemmes (10 × 100 po, 3 × 500 po, 2 × 1 000 po), et 2 bijoux (bracelet de 1 900 po et couteau de 1 800 po).

### Arc court +1, Poignard +1

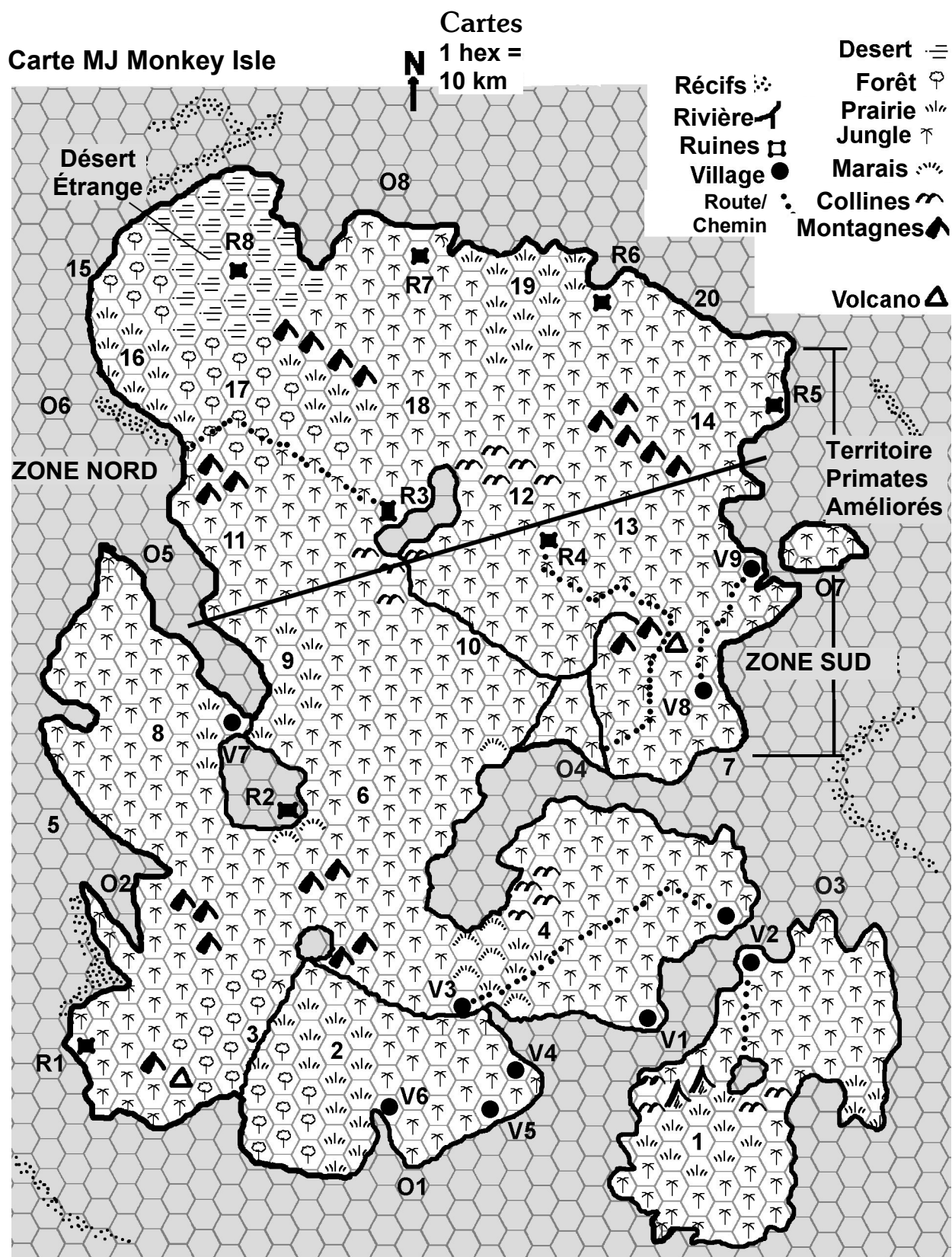
Une paire de bracelets en platine gainés d'argent est également dans le trésor (ils irradient de la magie si **Détecter la Magie** est utilisé). S'ils sont portés, ils augmentent le score de Dextérité du porteur de 1 point, à moins que le porteur n'ait déjà atteint son maximum (généralement 18).

**11. TERRAINS AGRICOLES** : De vastes étendues de terres étaient consacrées à l'agriculture. Les cultures comprenaient le riz et le blé.

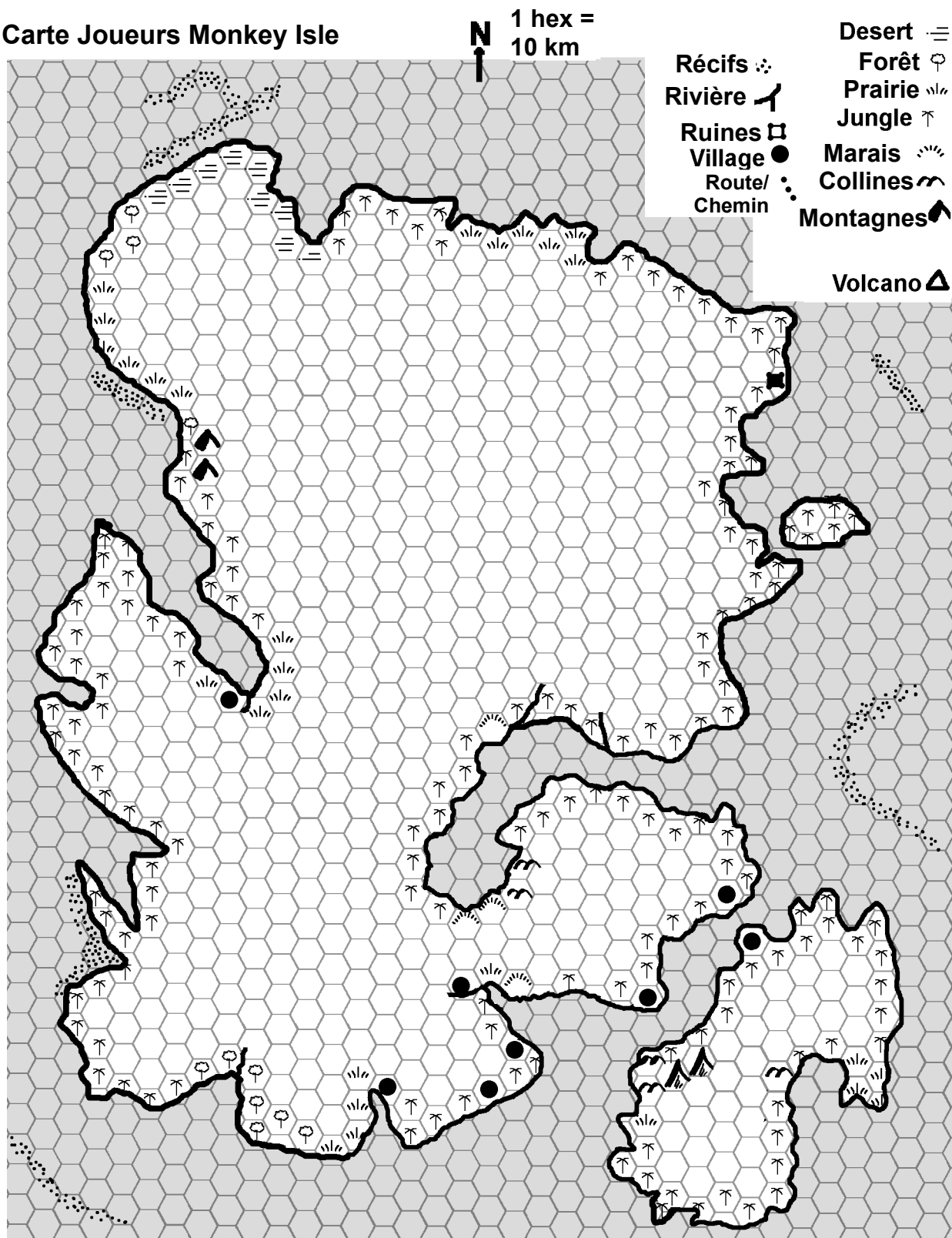
**12. MARAIS** : Un marécage d'herbes et de mares de boue parsemé d'insectes.

### R7 et R8 : NON DÉFINIS

Les ruines R7 et R8 sont placées sur la carte pour l'usage du maître de jeu. Elles ne sont pas définies, mais laissées à la discrétion du MJ pour qu'il les décrive. Il peut s'agir de n'importe quoi, de la forteresse en ruines d'un ancien seigneur de guerre aux tours des sorciers qui ont transformé la région autour de R8 en terrain vague.

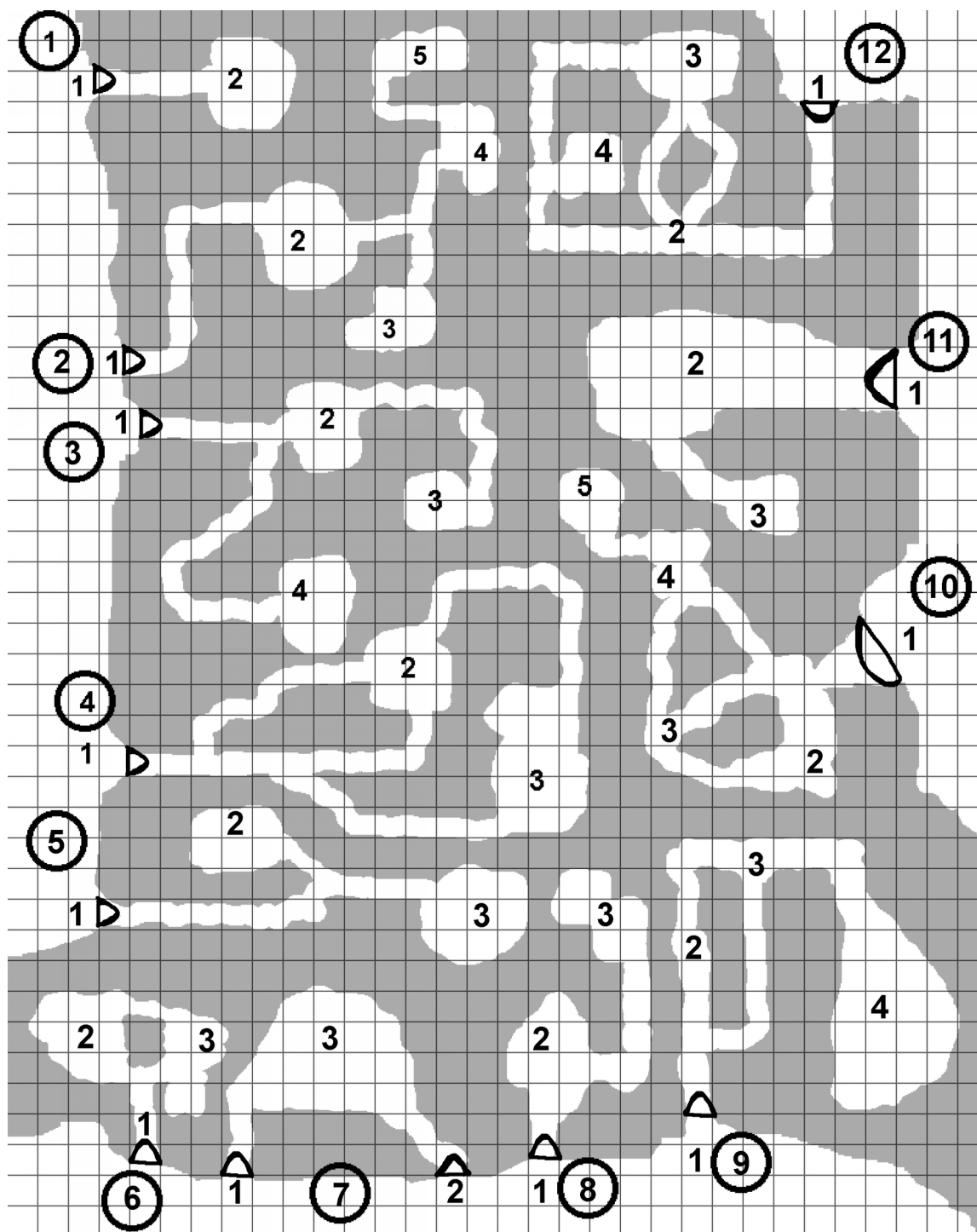


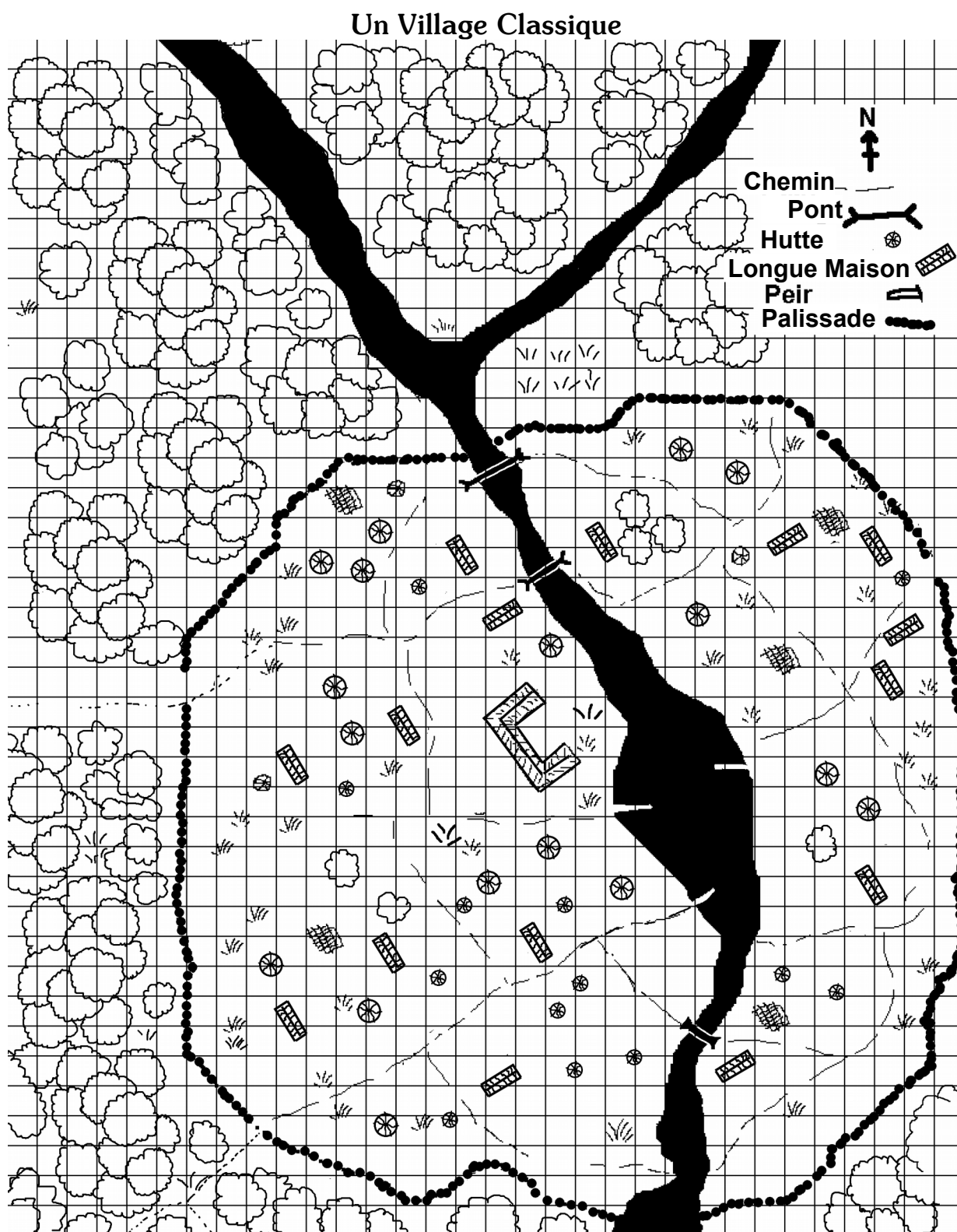
## Carte Joueurs Monkey Isle



### Repaires Aléatoires : Pour des Rencontres Variées

Le MJ peut utiliser ceci pour des rencontres aléatoires avec des hommes des cavernes ou des orcs.



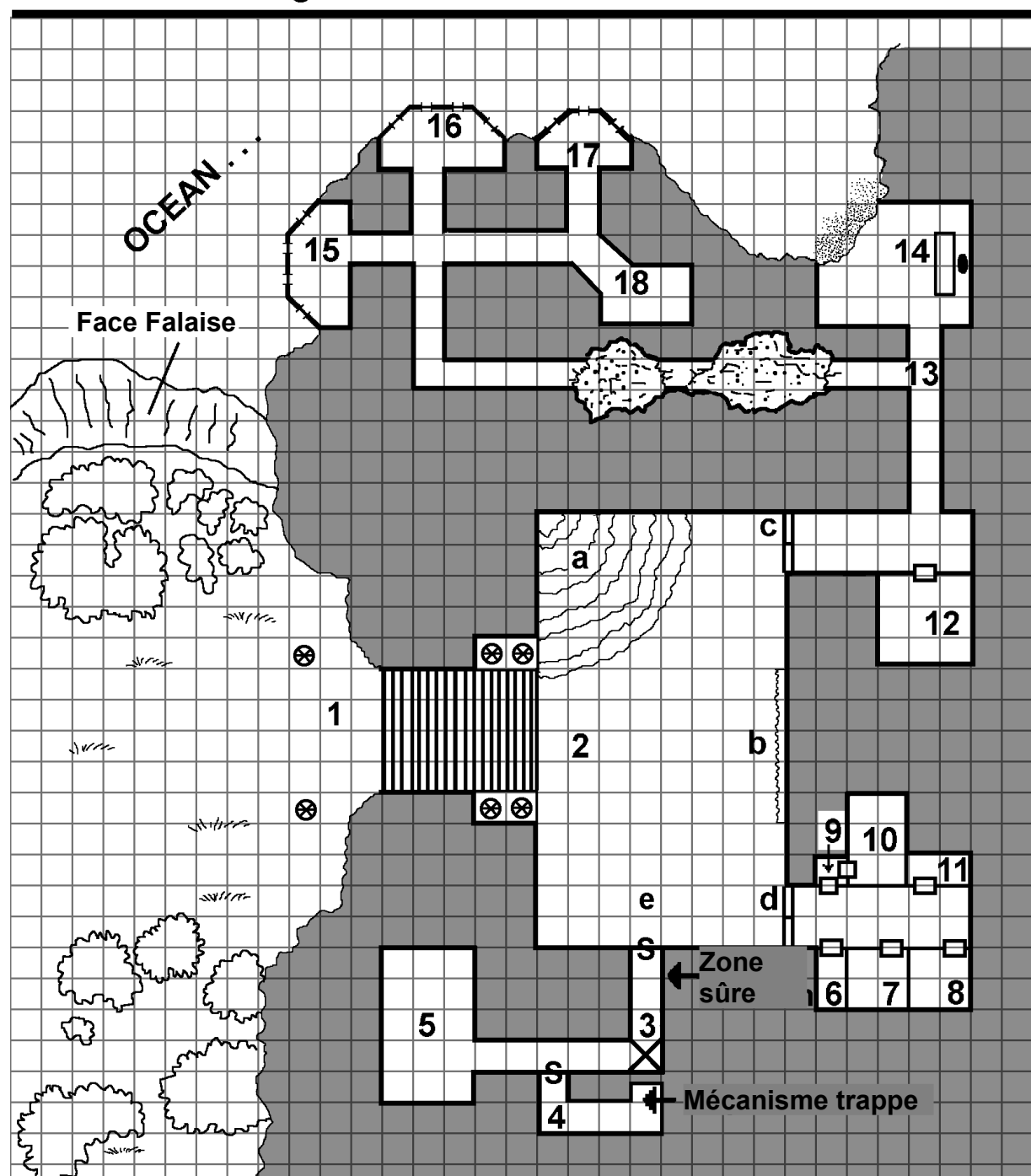


## Carte pour R1 : SACRIFICE HUMAIN

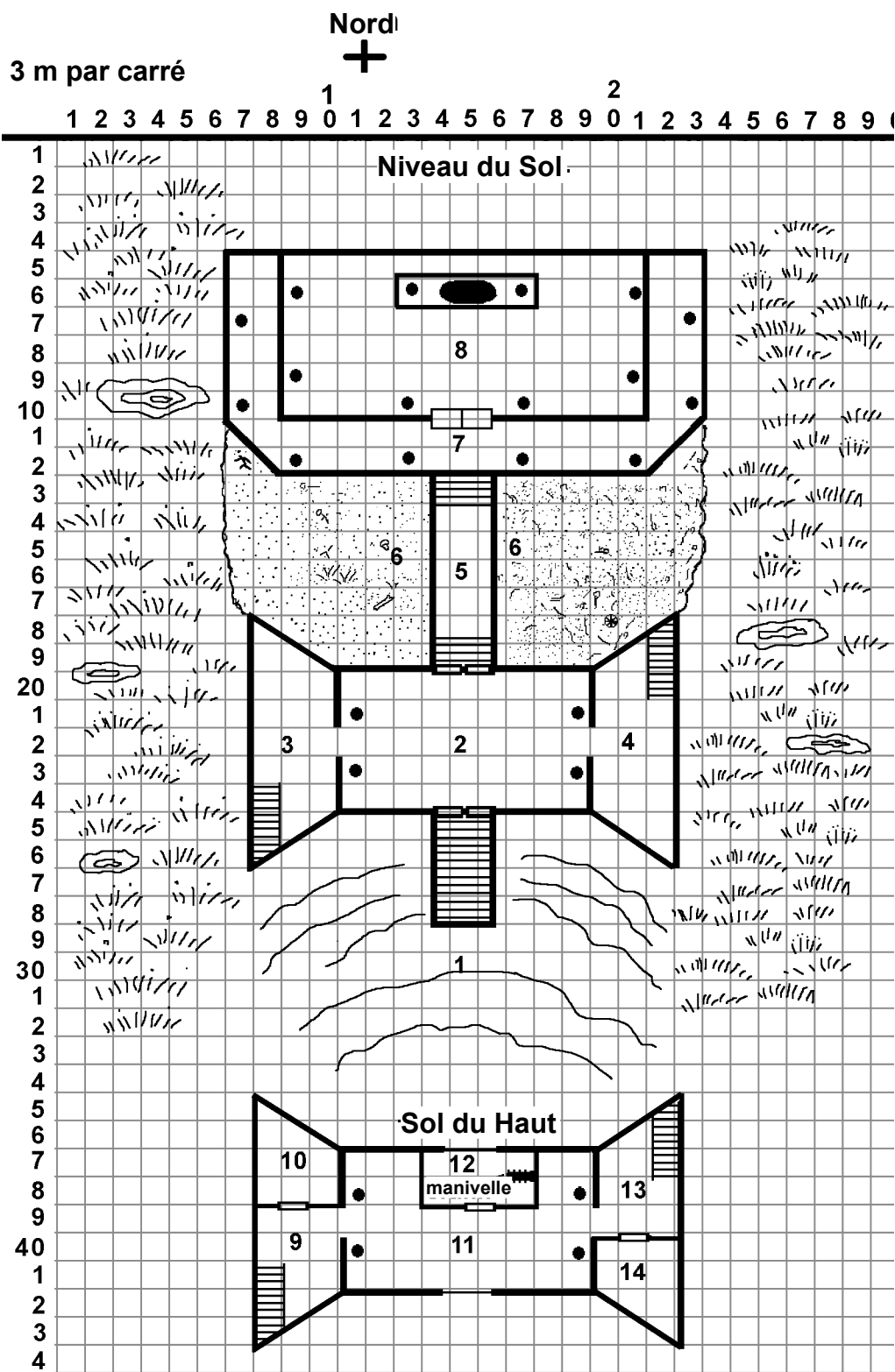
1 carré =  
3 m



Porte □ Porte Secrète ⊕  
Statue ⊗

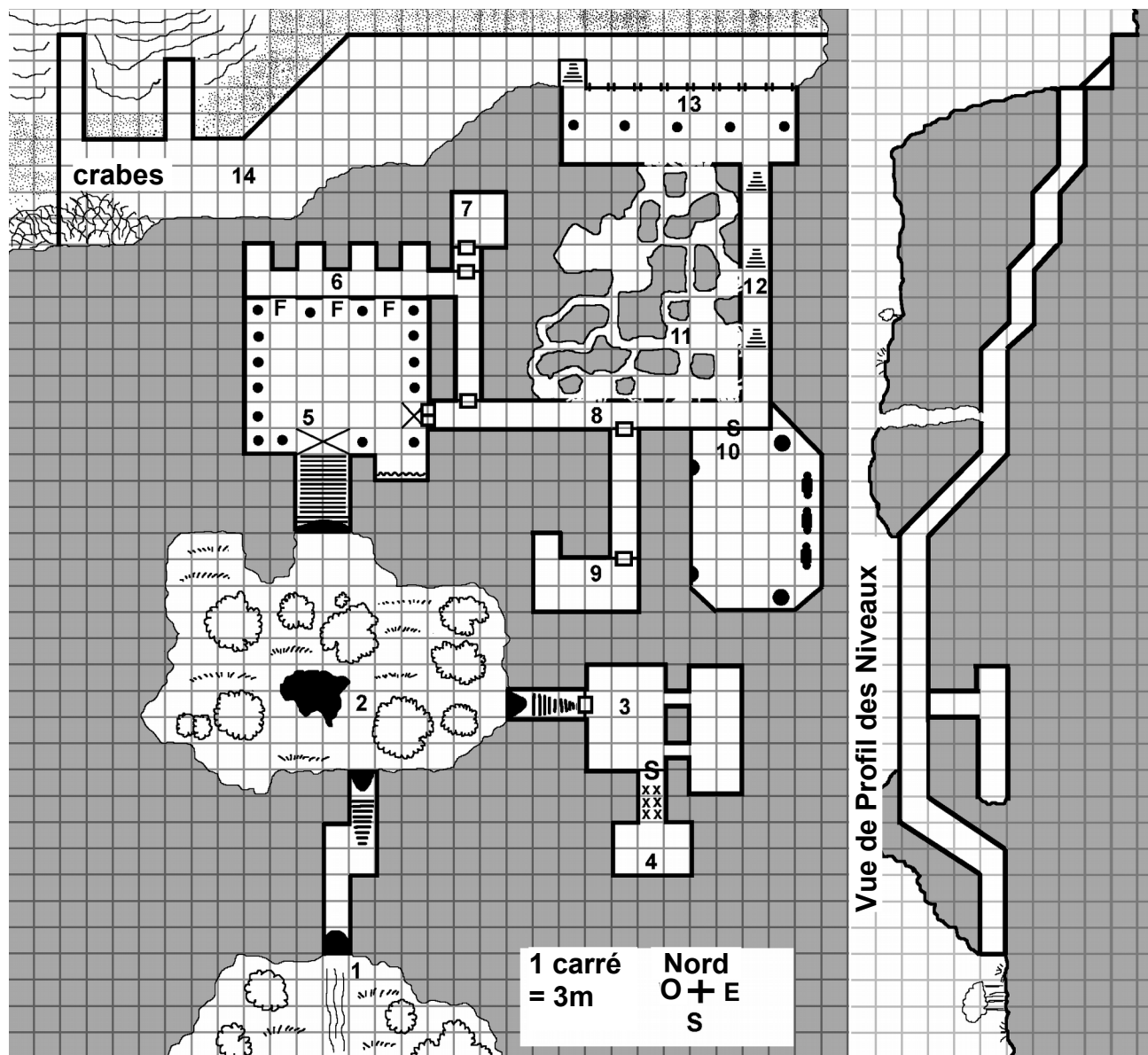


## Carte pour R2 : TEMPLE REED MARSH





## Carte pour R3 : TEMPLE LAKESIDE



## Carte pour R4 : COMPLEXE TEMPLES AVEC PRIMATES

1 carré 3m

Nord



Colonne ●

1/2 Colonne ▲

Statue

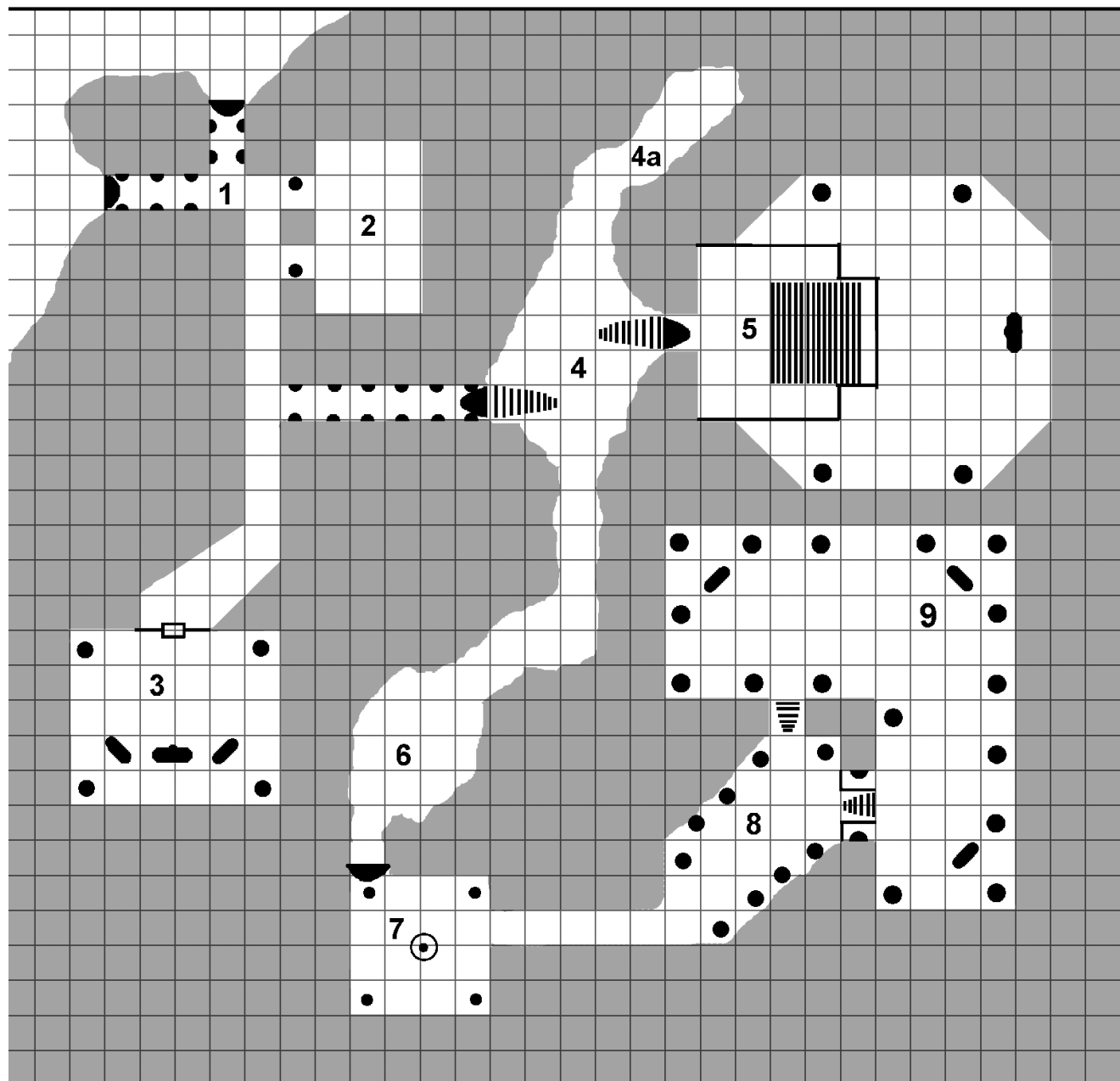


Escaliers

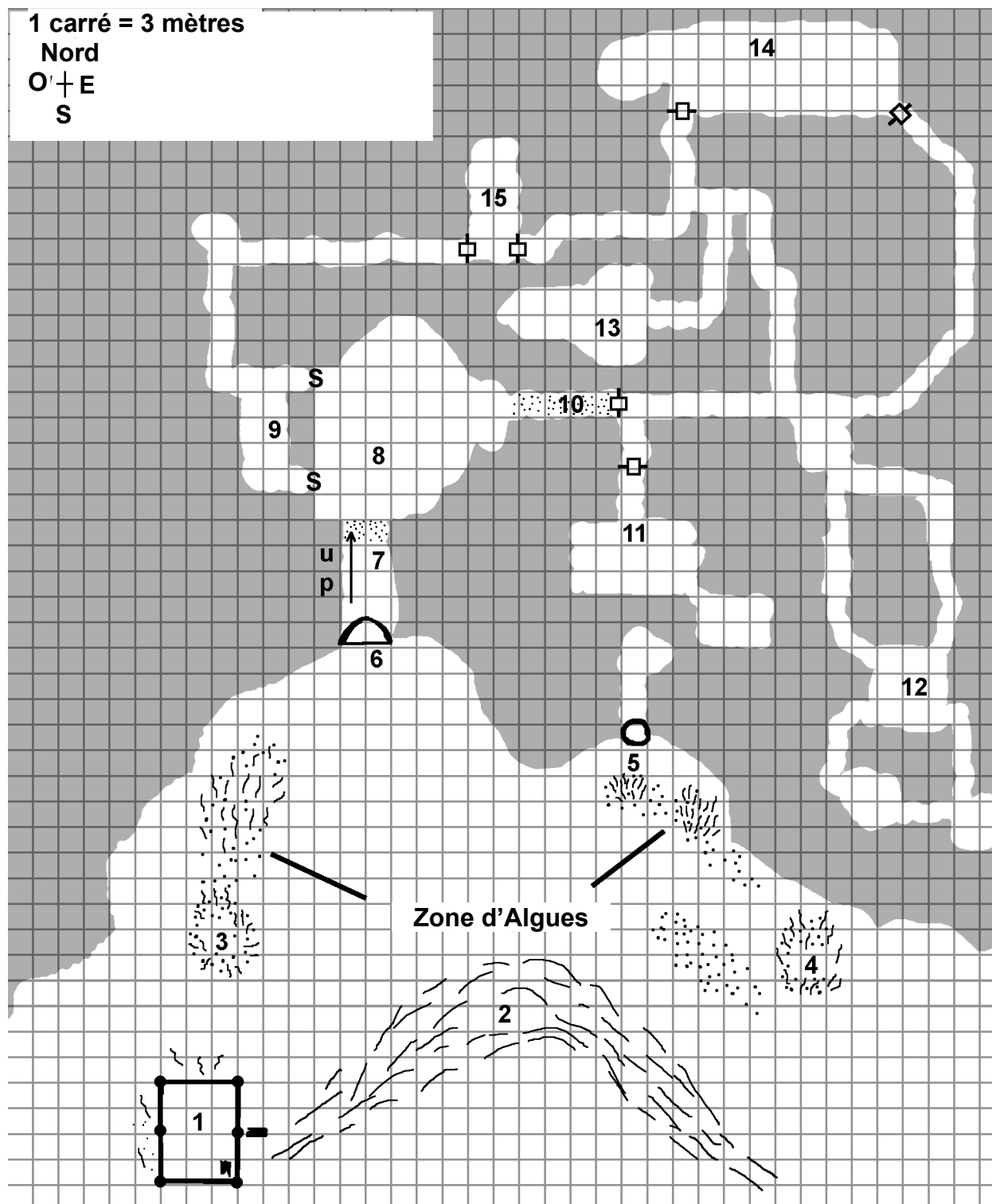


Fontaine ⊙

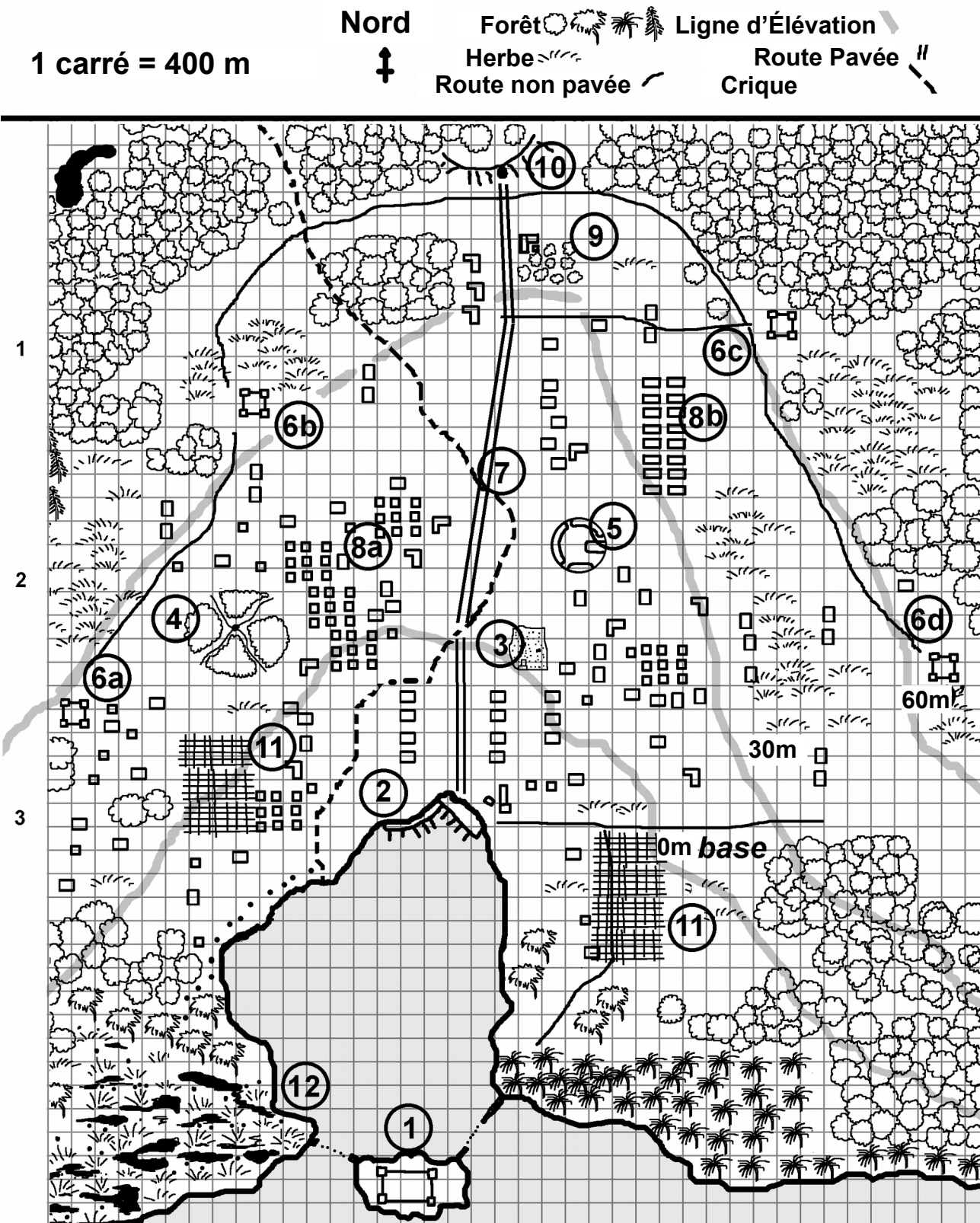
Tunnel/Cave Ouverture



## Carte pour R5 : EXPLORATIONS SOUS-MARINES



## Carte pour R6 : Port Dragon



## Nouveaux Monstres

Comme on les rencontre sur la Isle Monkey, voici les détails des créatures nouvelles. Si elles sont décrites ailleurs, choisissez les caractéristiques que vous préférez.

### Gorilles et Singes

Nom	CA	DV	#At	Dom	Mv	# App	Sv	MI
Gorille, Carnivore*	14	4	2 griffes	1d4/1d4	12m	1d6 Ext./Rep. 2d4	G4	7
Babouin des Rochers*	14	2	1 massue/1 morsure	1d6/1d4	12m	2d6 Ext. 2d6 Rep. 5d6	G2	8
Babouin	14	1	1 morsure ou arme	1d4	12m	2d6 Ext. seulement	G1	7
Chimpanzé	14	2	2 griffes	1d3/1d3	12m	2d6 Ext. seulement	G2	7
Orang-outang	14	3	2 griffes	1d3/1d3	12m	2d6 Ext. seulement	G3	7
Gorille	14	4	2 griffes	1d4/1d4	12m	2d6 Ext. seulement	G4	7
Gorille, cavernes	14	5	2 griffes	1d6/1d6	12m	1d4 Ext. seulement	G5	7
Singe, Commun	13	1d4	1 morsure	1d2	12m	6d6 Ext. seulement	G1	7

\* Ces détails sont tirés de la version actuelle du **Basic Fantasy Core Rules** et sont fournis à titre de référence. Le gorille n'est qu'une copie de statistiques et les autres sont extrapolés de manière simpliste pour réduire les définitions inutilement arbitraires.

NOTE : Tous ont un type de trésor AUCUNE.

Les Règles de base définissent déjà les gorilles carnivores (beaucoup plus carnivores que les gorilles normaux) et les babouins des rochers. Monkey Isle est peuplée d'autres types de singes plus normaux. Ils ne représentent généralement pas une menace pour les aventuriers à moins d'être rencontrés dans des circonstances spéciales ; les versions améliorées peuvent attaquer délibérément les PJ's s'ils sont mauvais ou en légitime défense. Les versions intelligentes portant une armure sont traitées comme des humains (le cuir augmente leur CA à 16 et réduit leur mouvement à 9 m ; la cotte de mailles devient CA 18 et le mouvement à 6 m). La plupart ont déjà l'équivalent approximatif d'une armure de cuir en raison de leur peau et de leur fourrure, et donc porter quelque chose au-delà de la cotte de mailles serait pour le moins inconfortable.

**Les Babouins Communs** ne pèsent que de 30 à 45 kilogrammes (beaucoup sont plus petits). Ils vivent en meute et chassent parfois d'autres créatures plus petites. Ils pourraient faire face à des prédateurs ; le fait que de nombreux prédateurs n'aiment pas qu'on leur lance des défis les aide. Ils sont beaucoup plus petits que les babouins des rochers dans le livre des règles (qui pèsent de 90 à 115 kilos). Les intelligents utilisent des armes, tandis que les babouins non intelligents comptent sur l'intimidation, les groupes familiaux et la vigilance pour éviter le danger.

**Les Chimpanzés** pèsent autant qu'un humain moyen, mais sont plus forts. Ils chassent et mangent d'autres types de singes. Les chimpanzés intelligents utilisant des armes de mêlée obtiennent un bonus de +1 à leurs dégâts et des jets de toucher grâce à leur Force.

**Les Gorilles Communs** sont généralement herbivores, et ne sont généralement agressifs que pour défendre leur groupe familial. Sinon, ils évitent les intrus. Ils peuvent peser 360 kilo, mais beaucoup pèsent beaucoup moins. Les gorilles intelligents utilisant des armes de mêlée obtiennent un bonus de +3 à leurs dégâts et aux jets de toucher pour leur Force.

**Les Gorilles des Cavernes** (alias Gigantopithécus) sont estimés peser jusqu'à 455 kilos (peut-être moins mais généralement plus gros qu'un gorille commun), ces anciens animaux vivent dans des mondes perdus. Ils peuvent se comporter comme des gorilles modernes, ou être de redoutables bêtes carnivores. Des versions améliorées peuvent exister sur Monkey Isle, mais ne sont pas connues. Lorsqu'ils utilisent des armes de mêlée, ils obtiendront un bonus de +3 à leurs dégâts et jets de toucher pour leur Force.

**Les Singes Communs** pèsent rarement plus de 20 kilos ou plus (souvent beaucoup moins). Ils ne sont pas très spéciaux, mais peuvent être nombreux. Les singes intelligents utilisent souvent des armes, mais leur taille est limitée à celles qui font généralement 1d4 de dégâts ou moins.

**Les Orangs-outans** sont souvent plus lourds que les humains (pesant en moyenne de 100 à 115 kilos) et plus puissants. Les statistiques ci-dessus sont pour les plus grands. Les femelles peuvent avoir les statistiques d'un chimpanzé. Les orangs-outans intelligents utilisant des armes de mêlée obtiennent un bonus de +2 aux dégâts et aux jets de toucher pour leur force (+1 si de la taille d'un chimpanzé). Sur terre, ils n'occupent qu'une petite région isolée du monde.

### Diméetrodon

Classe d'Armure:	18
Dés de Vie:	5
Attaques:	1 morsure
Dommages:	2d6
Mouvement:	9m (3m)
Nb. apparaissant:	1d3, Ext. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	7
Types de Trésor:	Aucun
XP:	360

Ces prédateurs reptiliens prédataient les dinosaures. Ils ont une nageoire haute et longue ("voile ") de peau sur le dos. Ils se déplaçaient lentement à cause de leurs jambes maladroitement écartées. Leur proie peut avoir inclus Edaphosaure (lézard terrestre), une créature herbivore à voile dorsale. Plutôt que d'essayer de créer une définition unique et arbitraire avec des différences aléatoires, les statistiques utilisées ici sont une copie de l'un des lézards de base dans les **Règles de base** avec seulement un changement au déplacement.

### Dinosaures, Carnivores Terrestres

Créature	CA	DV	Attaques	Dommages	Mouve	# Appar	Sauv	MI	XP
<taille humaine	11	1d4 hp	1 morsure	1d2	21m	Ext. 1d12	NM	7	10
Taille humaine	13	1	1 morsure	1d4	18m	Ext. 1d12	G1	7	25
Petit	15	3	1 morsure	1d8	15m	Ext. 1d8	G2	8	145
Dilophosaure	18	6	1 morsure	d6+d8	12m (3m)	Ext. 1d6	G3	9	500
Baryonyx	20	9 (+8)	1 morsure	3d6	12m (3m)	Ext. 1d4	G5	10	1,075
Carnotaure	20	9 (+8)	1 morsure	3d6	12m (3m)	Ext. 1d4	G5	10	1,075
Mégalosaure	20	9 (+8)	1 morsure	3d6	12m (3m)	Ext. 1d4	G5	10	1,075
Allosaure, Petit	20	9 (+8)	1 morsure	3d6	12m (3m)	Ext. 1d4	G5	10	1,075
Allosaure	21	12 (+10)	1 morsure	4d6	12m (3m)	Ext. 1d4	G6	10	1,875
Allosaure, grand	22	15 (+11)	1 morsure	5d6	12m (3m)	Ext. 1d4	G6	10	2,850
Suchomimus	23	18 (+12)	1 morsure	6d6	12m (3m)	Ext. 1d4	G9	11	4,000
Spinosaire	24	21 (+13)	1 morsure	4d10	12m (3m)	Ext. 1d4	G9	11	6,000
Giganotosaure	25	24 (+14)	1 morsure	4d12	12m (3m)	Ext. 1d4	G9	11	8,250

Les dinosaures carnivores terrestres ont un grand nombre de tailles différentes, bien qu'ils soient uniformément bipèdes. Quelques catégories de taille de base peuvent être assorties à des noms (en fonction de la taille générale de la famille) pour ajouter facilement de la variété. Même les

plus grands sont nés petits et ont dû grandir ; les catégories pour les petits animaux aident à traiter les membres immatures d'un type.

Il y avait un certain nombre de dinosaures mangeurs de viande ou d'insectes moins connus du type à 1 ou 3 dés de vie, y compris les

Compsognathus (jolie mâchoire), Gallimimus (mimique du poulet), Ornitholestes (voleur d'oiseaux), Ornithomimus (mimique des oiseaux), Oviraptor (vol d'œufs), Struthiomimus (mimique des autruches) et Troodon (belle dentition). Ces dinosaures étaient des chasseurs opportunistes par opposition à de véritables prédateurs.

Les petits prédateurs comprennent les fameux membres de la famille des dromaeosaures à griffes crochues et à queue raide, tels que Deinonychus (griffe terrible), Dromaeosaure (lézard courant), et Vélociraptor (voleur rapide). Ceux-ci vont de 1 à 3 dés de vie. Certains étaient des créatures à 1/2 dé (1d4 points de vie). Selon certaines estimations, le membre le plus important de la famille pourrait avoir été l'Utahraptor (prédateur de l'Utah), atteignant l'extrémité inférieure de la taille moyenne (6 dés de vie). Le Dilophosaure est un autre exemple du type.

L'Allosaure (lézard différent) est un prédateur plus léger de la période jurassique qui atteint généralement la catégorie moyenne (9 ou 12 dés de vie) et parfois peut-être 15. Le Baryonyx (griffe lourde), le Carnotaure (taureau mangeur de

viande) et le Mégalosaure (grand lézard) étaient des poids relativement légers (habituellement seulement 9 dés de vie).

Le tyrannosaure Rex est défini dans les Règles de Base comme 18 dés de vie, bien que certains puissent avoir atteint 21 dés. Un certain nombre de membres de la famille des tyrannosaures étaient plus petits (9 à 15 dés de vie) ; les exemples incluent Albertosaure, Dasplétosaure, Gorgosaure, et Tarbosaure (lézard terrifiant).

Le Giganotosaure (lézard géant du sud) est peut-être le plus grand dinosaure carnivore connu, atteignant 21 à 24 dés de vie (taille de super-prédateur).

Plusieurs des grands types avaient un long museau ressemblant à celui de l'alligator et pouvaient s'attaquer à des poissons. Ceci inclut le Spinosaire (lézard rachidien) avec une voile raide le long du dos qui peut avoir rivalisé de taille avec le Giganotosaure à 21 dés de vie environ. Suchomimus (crocodile mimic) avait des épines courtes et atteignait environ la taille T-rex (18 dés de vie).

### Dinosaures, Végétariens Terrestres

Créature	CA	DV	# Attaques	Dommages	Mouve	# Appar	Sauv	MI	XP
Ankylosaure	18	8	1 queue/1 morsure ou piétine	2d6/1d8 ou 2d6	6m (6m)	Ext. 1d6	G6	7	875
Nodosaure	18	8	1 queue/1 morsure ou piétine	1d8/1d8 ou 2d6	6m (6m)	Ext. 1d6	G6	7	875

#### Cératopsiens:

Centrosaure	17	7	1 corne ou piétine	1d10 ou 1d10	9m (4,5m)	Ext. 1d6	G4	8	670
Chasmosaure	15	5	"	1d8 ou 1d8	9m (4,5m)	Ext. 1d6	G3	8	360
Pentacératops	19	11 (+9)	"	3d6 ou 3d6	9m (4,5m)	Ext. 1d4	G7	8	1,575
Protocératops	14	2	1 morsure	1d4	9m (4,5m)	Ext. 1d8	G1	8	75
Styracosaure	16	6	1 corne ou piétine	1d10 ou 1d10	9m (4,5m)	Ext. 1d4	G4	8	500
Tricératops	19	11 (+9)	"	3d6 ou 3d6	9m (4,5m)	Ext. 1d4	G7	8	1,575

NOTE: Tricératops provient du livre de base de Basic Fantasy et est fourni comme référence seulement

#### Hadrosaures:

Hadrosaure	18	10 (+9)	1 queue/1 morsure ou piétine	1d6/1d6 ou 1d10	12m	Ext. 1d6	G10	8	1,300
------------	----	---------	------------------------------	-----------------	-----	----------	-----	---	-------

Créature	CA	DV	# Attaques	Dommages	Mouve	# Appar	Sauv	MI	XP
<b>Iguanodons:</b>									
Iguanodon	18	9 (+8)	"	1d6/1d6 ou 1d10	12m	Ext. 1d6	G9	8	1,075
<b>Pachycéphalosaures:</b>									
Petit	13	1	1 morsure ou tête	1d2 ou 1d4	12m	Ext. 1d12	G1	7	25
Moyen	14	3	1 morsure ou tête	1d6 ou 1d8	12m	Ext. 1d8	G3	7	145
Grand	15	6	1 morsure ou tête	1d8 ou 1d10	12m	Ext. 1d6	G6	7	500
<b>Sauropodes:</b>									
Petit	13	6	1 queue/1 morsure ou piétine	1d4/1d4 ou 1d6	6m (3m)	Ext. 1d12	G6	7	500
Moyen	15	12 (+10)	"	1d6/1d6 ou 2d6	9m (4,5m)	Ext. 1d10	G9	8	1,875
Grand	17	18 (+12)	"	1d10/1d10 ou 3d6	9m (4,5m)	Ext. 1d8	G13	9	4,000
Géant	19	24 (+14)	"	2d6/2d6 ou 4d6	6m (6m)	Ext. 1d6	G18	10	8,250
Super-géant	21	30 (+15)	"	2d8/2d8 ou 5d6	6m (6m)	Ext. 1d6	G23	10	12,750
Titanesque	23	36 (+16)	"	3d6/3d6 ou 6d6	6m (6m)	Ext. 1d6	G27	10	17,250

NOTE : Tous les monstres ci-dessus n'ont aucun trésor.

Les dinosaures végétariens sont des deux types bipèdes et quadrupèdes. Certains étaient énormes, mais nombreux sont ceux qui ont commencé leur vie plutôt petits.

**Ankylosaures :** Les ankylosaures sont des dinosaures herbivores à quatre pattes, trapus, recouverts de plaques osseuses soudées, de nodules et de piques. Certains avaient une queue servant de matraque (Ankylosaures, dégâts 2d6 avec la queue).

Les **nodosaures** (une sous-famille d'Ankylosaures ayant à peu près les mêmes caractéristiques) n'ont souvent pas une queue « matraque » (dégâts 1d8 avec un balancement de queue).

**Cératopsien :** Cette entrée s'adresse à tous ceux qui veulent plus d'animaux à quatre pattes à face cornée en plus des Triceratops. Ces animaux plus légers comprenaient le Centrosaure, qui avait une seule corne, et le Chasmosaure, qui avait des collerettes creuses. Les pentacératops avaient cinq « cornes » mais seulement trois vraies cornes. Le styracosure avait de nombreuses cornes qui rayonnaient de sa collerette, mais une seule était tournée vers l'avant. Le plus petit, le plus ancien des ceratopsiens était le Protocératops ; il n'avait pas de cornes.

**Hadrosaures :** Ces dinosaures herbivores bipèdes sont communément appelés dinosaures à bec de canard en raison de la forme de leur bouche. Les spécimens à crête comprennent le corythosaure (lézard à casque corinthien), le lambeosaure (lézard d'agneau), le Saurolophus (crête de lézard) et le Parasaurolophus (près du Saurolophus ou près du lézard à crête). Les spécimens sans crête comprennent Anatosaure (qui peut très bien être l'Edmontosaure), Bactrosaure (lézard bactrien), Edmontosaure (lézard d'Edmonton), Hadrosaure (lézard robuste, homonyme du groupe), Kritosaure (lézard séparé), Maiasaure (lézard mère de la bonne terre), Trachodon (dent variable), et Tsingtaosaure (lézard crêté Tsingtao, initialement cru avoir une crête mais il a été confirmé avoir un os mal placé, pas une crête).

**Iguanodon :** Ces dinosaures herbivores bipèdes étaient bien connus pour les piques qui remplaçaient les pouces sur leurs membres antérieurs. Les spécimens comprennent l'iguanodon (dent d'iguane) et l'Ouranosaure (brave lézard).

**Pachycephalosaures :** Ces dinosaures herbivores bipèdes arboraient des crânes épais, souvent entourés de pointes à la base, ressemblant souvent à des hommes chauves aux cheveux



courts sur les bords. Ils existent en plusieurs tailles, de l'humain et plus. Les spécimens comprennent le Pachycephalosaure (lézard à tête épaisse, peut-être 6 dés de vie) et le Stegoceras (corne de toit, 1 dé de vie).

**Sauropodes :** Ces dinosaures herbivores massifs marchaient sur quatre membres et arboraient de petites têtes (pour leur poids corporel) sur de longs cous et de longues queues. Ils étaient disponibles dans de nombreux types et poids différents. Ils pourraient facilement être de 18 à 36 dés de vie, ou beaucoup plus petits à 1 à 12 dés de vie. Ils comptaient sur leur taille et les tactiques de troupeau pour éviter la prédation.

Quelques noms communs spécifiques et les dés de vie pour la moyenne raciale :

Argentinosauure (lézard argentin) : jusqu'à 36 dés de vie

Apatosaure (lézard trompeur) : 24 dés de vie

Barapasaure (lézard à grandes pattes) : 18 dés de vie

Barosaure (lézard lourd) : 18 dés de vie

Brachiosaure (lézard à bras) : 24 à 30 dés de vie

Brontosaure : voir Apatosaure

Camarasaure (lézard chambré) : 18 dés de vie

Cétiosaure (lézard baleine) : 12 dés de vie

Diplodocus (double faisceau) : 12 dés de vie

Mamenchisaure (lézard Mamenxi) : 18 dés de vie

Saltasaure (reptile de la province de Salta) : 18 dés de vie

Sismosaure (dinsaure secouant la terre): jusqu'à 36 dés de vie

Shunosaure (lézard de Shuno) : 12 dés de vie

Titanosaure (Lézard de Titan) : 12 à 18 dés de vie

Vulcanodon (dent volcanique) : 6 à 12 dés de vie

## Dinosaures, Marins

Créature	CA	DV	# Attaques	Dommages	Mouve	# Appar	Sauv	MI	XP
<b>ICHTYOSAURES</b>									
Ichtyosaure, petit	15	1	1 morsure	1d4	18m	2d6	G1	7	25
Ichtyosaure, moyen	17	7	1 morsure	2d8	18m	1d8	G7	8	670
Ichtyosaure, grand	19	14 (+11)	1 morsure	3d10	18m	1d6	G14	9	2,500
Ichtyosaure, géant	21	22 (+13)	1 morsure	4d12	18m	1d4	G22	10	6,750
<b>MOSASAURES</b>									
Mosasaure, petit	12	1	1 morsure	1d6	12m	2d6	G1	7	25
Mosasaure, moyen	14	6	1 morsure	2d8	12m	1d8	G6	8	500
Mosasaure, grand	16	12 (+10)	1 morsure	3d8	12m	1d6	G12	9	1,875
Mosasaure, géant	18	24 (+14)	1 morsure	3d10	12m	1d4	G24	10	8,250
<b>Plésiosaures</b>									
Plésiosaure, petit	13	1	1 morsure	1d6	12m	2d6	G1	7	25
Plésiosaure, moyen	15	3	1 morsure	2d6	12m	1d10	G3	7	145
Plésiosaure, grand	17	7	1 morsure	3d6	12m	1d8	G7	8	670
Plésiosaure, géant	19	11 (+9)	1 morsure	4d6	12m	1d6	G7	9	1,575
<b>PLIOSAURES</b>									
Pliosauure, petit	11	1	1 morsure	1d4	12m	2d6	G1	7	25
Pliosauure, moyen	14	5	1 morsure	1d10	12m	1d8	G5	8	360
Pliosauure, grand	16	10 (+9)	1 morsure	2d10	12m	1d6	G10	9	1,300
Pliosauure, géant	21	20 (+13)	1 morsure	4d10	12m	1d4	G20	10	5,250

**Ichtyosaures :** Ces créatures aquatiques préhistoriques qui respirent l'air et ressemblent à des poissons, sont de toutes tailles, de la taille d'un humain à celle d'un monstre qui rivalise avec les baleines en poids. Exemples : Ichtyosaure (lézard de poisson, 1 dé de vie), Ophalmosaure (lézard oculaire, 7 dés de vie), Shonisauure (reptile de montagne Shosone, 14 à 22 dés de vie) et Temnodontosaure (14 dés de vie).

**Mosasaures :** Ces reptiles marins à cou court et à grosse tête ont quatre nageoires et une queue lobée de longueur moyenne. Ils sont l'un des rares « dinosaures » qui sont en fait de vrais lézards. Exemples : Mosasaure (lézard de la Meuse, DV 24), Plotosaure (lézard flottant, DV 12), et Tylosaure (lézard à bouton, DV 12).

**Plésiosaures :** Ces monstres ont un très long cou et une petite tête. Leur morsure n'est pas nécessairement proportionnelle à leur masse corporelle, et ils chassent normalement des poissons et diverses formes de vie plus petites qu'eux. Certains sont petits (le poids d'un humain),

mais d'autres pourraient peser des tonnes. Ils ne sont pas nécessairement rapides, mais ils sont très maniables et leur long cou est conçu pour balayer les bancs de poissons à distance.

Les spécimens comprennent Cryptoclidus (clavicules cachées, jusqu'à 11 dés de vie), Elasmosaure (lézard à ruban ou plaque mince, 7 dés de vie), et le Plésiosaure plutôt petit (près du lézard, 1 dé de vie).

**Pliosauures :** Ces reptiles marins à cou court ressemblent beaucoup aux mosasaures avec des différences mineures (sur Terre ils sont apparus beaucoup plus tôt). Kronosaures est un pliosaure qui a atteint la catégorie Grande (10 dés de vie), tandis que Liopleurodon pourrait être Géant.

**Éléphant, Plateau**

Classe d'Armure:	20
Dés de Vie:	10 (+9)
Attaques:	1 morsure ou piétine
Dommages:	1d10 ou 4d10
Mouvement:	12m
Nb. apparaissant:	Ext. 1d12
Sauve comme:	Guerrier: 10
Moral:	8
Types de Trésor:	Aucun
XP:	1,300

Les éléphants plateau ont précédé les éléphants modernes. Leur mâchoire inférieure se prolonge dans une plaque en forme de pelle qui peut avoir été utilisée à diverses fins. Les tailles varient ; les statistiques ci-dessus s'appliquent aux plus gros.

**Glyptodon**

Classe d'Armure:	18
Dés de Vie:	4
Attaques:	1 queue ou 1 piétine
Dommages:	1d8 ou 1d8
Mouvement:	6m (4,5m)
Nb. apparaissant:	Ext. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	7
Types de Trésor:	Aucun
XP:	240

Une énorme créature préhistorique ressemblant à un tatou de la taille de quelques voitures compactes, recouverte d'épaisses plaques osseuses. Herbivores, ils n'étaient probablement dangereux que pour les prédateurs.

**Méduse, Géante**

Classe d'Armure:	15
Dés de Vie:	8*
Attaques:	1d8 tentacules
Dommages:	1d4 + poison chacun
Mouvement:	6m Nage
Nb. apparaissant:	Ext. 1d4
Sauve comme:	Guerrier: 8
Moral:	8
Types de Trésor:	Aucun
XP:	945

Ces bêtes dérivent ou se propulsent lentement dans les océans à la recherche de proies de toutes sortes. La méduse géante flotte à la surface, soufflé par une petite « voile ». Elles possèdent une série de « tentacules » sensoriels qui font qu'il est difficile pour toute créature de passer en dessous d'eux sans qu'on s'en aperçoive. Au moindre contact d'un tentacule sensoriel, au moins un tentacule principal s'enroule autour de la proie, la piquant pour l'endommager et lui injectant du poison (sauvegarde contre le Poison ou mourir). Il est possible que plus d'une méduse attaque une seule victime (1d4 ou selon le cas). Si une victime est tuée, elles la traînent dans le simple estomac au centre de leur masse où elle est digérée. Elles sont souvent utilisées comme gardiens de divers portails par des créatures sous-marines qui utilisent des techniques d'entraînement spécifiques pour les faire s'écarter à un signal.

**Dragon Komodo**

Classe d'Armure:	14
Dés de Vie:	2*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d6 + maladie
Mouvement:	9m (3m)
Nb. apparaissant:	1d6 Ext. seulement
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de Trésor:	Aucun
XP:	100

Ces grands lézards sont jusqu'à deux fois plus lourds qu'un humain (70 à 140 kilos). Ce sont des carnivores agressifs qui chassent en embuscade et qui ont une morsure très toxique qui peut tuer une victime en quelques heures. Les victimes doivent sauvegarder par rapport au poison ou subir 1d8 de dommages par heure pendant 8 heures. Ils ont un bon odorat et peuvent traquer des proies mortes ou mourantes.

**Mégathérium**

Classe d'Armure :	13
Dés de vie:	9
Attaques :	2 griffes
Dommages:	1d10/1d10
Mouvement:	12m
Nb. apparaissant:	Ext. 1d4 seulement
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	8
Types de Trésor:	Aucun
XP:	1,075

C'est un paresseux préhistorique de la taille d'un éléphant. Bien que les paresseux soient habituellement végétariens, ils peuvent avoir été omnivores, piégeant d'autres créatures ou s'attaquant aux glyptodons en les retournant.

**Serpent, Géant Deux-Têtes**

Classe d'Armure:	14
Dés de Vie:	5*
Attaques:	2 morsures
Dommages:	1d8 + poison
Mouvement:	9m
Nb. apparaissant:	1d4 Ext. seulement
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	8
Types de Trésor:	Aucun
XP:	405

Ces bêtes ont deux têtes et sont rarement surprises, car une tête est généralement attentive. Chaque tête peut attaquer une cible individuelle, bien que les cibles doivent être très proches les unes des autres.

**Araignée, Géante, Diverses**

Classe d'Armure:	15
Dés de Vie:	4*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d8 + poison
Mouvement:	15m
Nb. apparaissant:	1d3, Ext. 1d3, Rep. 1
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de Trésor:	Aucun
XP:	280

Ce sont d'autres types d'araignées géantes.

**Araignée Géante Bola :** Celles-ci lancent une toile attachée à un long fil de soie sur les victimes. Si elles réussissent un toucher, elles traînent la victime à l'intérieur, la mordant jusqu'à ce qu'elles puissent se nourrir d'elle.

**Araignée Géante Trappeuse :** Elles creusent de profonds terriers et recouvrent l'entrée d'une porte à charnière en soie recouverte de terre et de débris. La porte est si bien faite qu'il faut l'équivalent d'un jet « portes secrètes » pour la détecter. Elles établissent autour d'elles un réseau de lignes de toile bien camouflées et (d'après les signaux reçus par ces lignes) laissent passer leurs proies ou s'élancent pour attaquer. Une araignée géante trappeuse surprend sa proie de 1-6 sur

1d6 ; par essence, cela signifie que toutes les créatures n'ayant pas de bonus vs. surprise sont automatiquement surprises.

**Araignée Géante Cloche:** Elles captent une bulle d'air dans les poils de leur corps et nagent sous l'eau, où elles utilisent la soie et un cadre naturel comme les algues ou les racines d'arbres pour former une cloche d'air.

### Araignée, Géante Loup

Classe d'Armure:	12
Dés de Vie:	1*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d4 + poison
Mouvement:	18m
Nb. apparaissant:	1d12, Ext. 1d12, Rep. 1d12
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	8
Types de Trésor:	Aucun
XP:	37

Ces petits membres de la famille des araignées géantes se comportent comme des loups communs, attaquant les victimes en meute. Elles sont plus rapides que la plupart des autres araignées.

### Oiseau de Terreur

Classe d'Armure:	13
Dés de Vie:	3
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d8
Mouvement:	18m
Nb. apparaissant:	1d6, Ext. 1d6, Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	8
Types de Trésor:	Aucun
XP:	145

Ces oiseaux préhistoriques terrestres pouvaient peser jusqu'à 360 kilos. Leur bec massif leur ont valu le surnom de « bec de hache ». On les retrouvera dans le monde perdu, chassant le petit gibier en meute de 1d6 ou plus et gardant leurs nids.

### Tortue, Mer

	Petite	Moyenne	Grande
Classe d'Armure:	14	16	18
Dés de Vie:	1	2	4
Attaques:	1 morsure		
Dommages:	1d4	1d6	1d8
Mouvement:	3m Nage 18m		
Nb. apparaissant:	1d6		
Sauve comme:	Guerrier: 1	Guerrier: 2	Guerrier: 4
Moral:	8	8	8
Types de Trésor:	Aucun		
XP:	25	75	240

Les tortues marines sont armurées, mais pas autant que les tortues terrestres. Elles compensent avec une forme hydrodynamique et des nageoires qui les rendent rapides dans l'eau, bien que lentes sur terre. L'Archelon (tortue souveraine) était l'une des plus grandes.



**Guêpe, Géante**

	<u>Fouisseuse</u>	<u>Parasitaire</u>
Classe d'Armure:	15	14
Dés de Vie:	4*	3*
Attaques:	1 dard	1 dard
Dommages:	1d8 + paralysie	1d6 + paralysie & œuf
Mouvement:	18m vol 9m	18m vol 9m
Nb. apparaissant:	1d6 partout	1d6 partout
Sauve comme:	Guerrier: 2	Guerrier: 2
Moral:	9	9
Types de Trésor:	Aucun	Aucun
XP:	280	175

Ces insectes prédateurs peuvent piquer les victimes plusieurs fois, mais seulement par empoisonnement. Certains sont solitaires, mais d'autres forment des nids de papier et sont sociaux. Une guêpe plus méchante, plus grosse et plus agressive est généralement appelée frelon.

Toute personne piquée par une guêpe fouisseuse doit sauver contre le poison ou être paralysée pendant 2d6 jours. Cette durée est considérablement réduite par les stimulants et les premiers soins. La guêpe va essayer de traîner ou de s'envoler avec des victimes appropriées (de taille humaine ou plus petite) pour trouver un sol meuble. Si elle le peut, elle creusera un terrier, pondra un œuf et recouvrira l'entrée du terrier. La victime sera consommée si elle n'est pas sauvée avant l'éclosion de l'œuf dans 1d6 jours environ.

Une personne piquée par une guêpe parasitaire doit sauvegarder contre le poison ou être paralysée pendant 1d6 jours (10 - 60 minutes). La piqûre injecte également un œuf dans le corps. Pendant 1d6 jours, il n'y aura aucune trace de l'œuf. Ensuite, la victime commencera à souffrir et commencera à subir des dommages (1d2 points le premier jour, 1d4 le lendemain, 1d6 le troisième, 1d6 le quatrième et ainsi de suite) jusqu'à ce que la victime meurt, ou que la chirurgie soit utilisée pour enlever l'œuf, ou qu'ils reçoivent une

**guérison des maladies** ou un sort magique puissant similaire. S'ils meurent, la nouvelle guêpe émerge en version 1 dé et tente de s'envoler après avoir passé 1d6 rounds pour sécher ses ailes. Certains forment également des nids de papier et élèvent leurs petits dans des couvées.

**Puce d'Eau, Géante**

Classe d'Armure:	18
Dés de Vie:	5*
Attaques:	2 griffes (1 morsure si 2 griffes touchent)
Dommages:	1d6/1d6 ou 2d6
Mouvement:	9m Nage 9m
Nb. apparaissant:	1d6 Ext. seulement
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	7
Types de Trésor:	Aucun
XP:	405

Ces insectes ressemblant à des coléoptères vivent dans l'eau. Ils sont munis d'un tube respiratoire en forme de tuba qu'ils peuvent étendre à partir de leur partie arrière, ce qui leur permet de rester immergés aussi longtemps qu'ils le souhaitent (jusqu'à une profondeur de 4,5 mètres). Ils attaquent avec deux longues griffes à en forme de faux. Si les deux frappent, ils saisissent leur proie et mordent ; à partir de ce moment, ils « frappent » automatiquement leur victime à chaque round avec la morsure, en siphonnant l'intérieur de la victime pour 1d12 de dégâts par round. Le MJ peut permettre une mécanique de jeu pour se libérer : si elle est gravement endommagée, la puce peut, par exemple, lâcher prise et s'enfuir.

## Open Game License

Designation of Open Game Content: The entire text of Monkey Isle (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 Gonnerman for his various products; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

The terms of the Open Game License Version 1.0a are as follows:

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE:

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, Copyright 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2014 Chris Gonnerman.

Monkey Isle Copyright © 2009-2015 J.D. Neal.

END OF LICENSE