

DONJONS & DRAGONS™

Module d'Aventures – Niveau Débutant

Le Château Fort Aux Confins du Pays

Par Gary Gygax



Voyagez au Château fort aux confins du pays où les forces de Chaos provoquent toujours la liberté du Royaume. Quel mal menaçant se cache dans les cavernes profondes qui se trouvent dans les forêts noires et embrouillées?



TSR Hobbies, Inc.

DONJONS & DRAGONS est une marque déposée et la propriété de TSR Hobbies, Inc.
DONJONS & DRAGONS is a trademark owned by TSR Hobbies, Inc.

MODULE DE DONJON B2

LE CHATEAU FORT AUX CONFINS DU PAYS

Par Gary Gygax

MODULE D'INTRODUCTION POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1-3



*Ce module inclut une couverture pliante, des cartes et un livret contenant une complète description. Il a pour but d'offrir un scénario tout prêt pour le Manuel de Base de **DONJONS & DRAGONS**[™]. Il a été tout spécialement élaboré pour permettre aux Maîtres de Donjon débutants d'entrer dans le jeu avec un minimum de préparation.*

Il renferme de nombreux éléments destinés à aider les joueurs novices et les Maîtres de Donjon: des légendes, des renseignements sur l'histoire et le contexte, une liste d'aventuriers, des conseils portant sur la façon d'être un Maître de Donjon efficace, et un endroit intéressant, le Château Fort, où les personnages peuvent s'établir avant de partir explorer les Cavernes du Chaos.

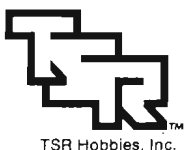
*Si ce module vous plait, procurez-vous d'autres numéros de la série **DONJONS & DRAGONS**[™] de TSR, The Game Wizards.*

Distribué à l'industrie du livre aux Etats-Unis d'Amérique par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd.
Distribué à l'industrie du jouet et des loisirs par des détaillants régionaux.

©1980, 1981, 1983 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved.

©1980, 1981, 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés.

DUNGEONS & DRAGONS®, D&D® and DONJONS & DRAGONS[™] are trademarks owned by TSR Hobbies, Inc.
DUNGEONS & DRAGONS®, D&D® et DONJONS & DRAGONS[™] sont des marques déposées et la propriété de TSR Hobbies, Inc.



TSR Hobbies, Inc.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147

Imprimé aux U.S.A.



DONJONS & DRAGONS™

Module de Donjon #B2

Le château fort aux confins du pays

Introduction: soyez les bienvenus dans le monde de l'imaginaire. Vous allez commencer un voyage qui vous mènera dans des mondes où la magie et les monstres sont la norme, où la loi et le chaos sont à jamais en conflit, où l'aventure et l'héroïsme sont à la base de tout ce que recherchent ceux qui s'engagent dans des aventures peu ordinaires. Tel est le royaume dans lequel se déroule le jeu d'aventures de **DONJONS & DRAGONS™**.

Si vous décidez de participer aux aventures et aux plaisirs qu'offre ce module, **arrêtez-vous** de lire dès maintenant. En effet les renseignements fournis dans le module sont destinés au Maître de Donjon ou MD pour qu'il puisse vous guider, vous et les autres joueurs, dans toute une série d'aventures palpitantes. En savoir trop sur ce que contient le reste du module ruinerait la surprise et l'excitation que suscite le jeu.

Quant à vous, chers Maîtres de Donjon, si les joueurs ont à leur disposition de nombreuses copies de ce module, vous voudrez peut-être modifier des sections du Château fort et des Cavernes du Chaos. De cette façon, vous serez assurés d'ajouter de nouvelles surprises pour ceux parmi les joueurs qui connaissent déjà un peu le contenu de ce module. Votre place de **Maître de Donjon** rend inhabituelle votre entrée dans ce monde. Il y a bien sûr de robustes guerriers, de puissants magiciens, de rusés voleurs et de courageux clercs qui marqueront de leur sceau le monde magique des aventures de **DONJONS & DRAGONS™**. Cependant, vous les surpasserez tous, même les plus grands, parce que, en tant que MD, vous êtes le Créateur du Cosmos. C'est vous qui déciderez de la forme et du contenu de tout l'univers. Vous insufflerez la vie dans l'inanimé et donnerez sens et but aux actions. Les autres membres de votre groupe choisiront et joueront des rôles d'individus, mais ils ne pourront le faire qu'à l'intérieur des limites que vous fixerez. C'est à vous maintenant de créer un royaume magique rempli de dangers, de mystères, d'excitation et de défis infinis. Vous avez le rôle le plus important mais aussi le plus difficile. Vous devez maintenant être prêt à faire face à tout et à tous.

REMARQUES POUR LE MAITRE DE DONJON

Le manuel de base niveau débutant du Jeu de **DONJONS & DRAGONS™** vous a fourni les renseignements nécessaires à la compréhension et à la mise en marche du jeu. Ce module est un autre outil mis à votre disposition. C'est un scénario ou un décor qui vous aidera à bien comprendre le bel art de Maître de Donjon tandis que vous ferez pénétrer votre groupe de joueurs dans votre monde fantastique, dans **vo**tre interprétation des nombreux mondes où se déroulent les aventures de **DONJONS & DRAGONS™**. **LE CHATEAU FORT AUX CONFINS DU PAYS** n'a pour but que de vous permettre de vous engager plus facilement et plus rapidement dans vos propres aventures ou campagnes continues et spéciales. Lisez soigneusement le module. Vous remarquerez que les détails sont laissés à votre discrétion. Cela vous permettra de mettre votre touche personnelle au scénario, de l'adapter à votre goût et à celui de vos joueurs.

REMARQUE: vous trouverez dans le texte qui suit plusieurs mots accompagnés d'un astérisque (*). Ceci veut dire que le mot sera expliqué dans le **Glossaire** situé à la fin du module.

L'objet de ce module est de permettre à environ **6 ou 9 personnages de joueurs de premier niveau** de participer à de nombreuses aventures et d'atteindre ainsi le 2e ou 3e niveau d'expérience. **Le groupe doit avoir au moins un magicien et un clerc.** Si le groupe a moins de 6 joueurs, assurez-vous qu'ils

puissent trouver les conseils et l'aide dont ils auront besoin dans le CHATEAU FORT. Par exemple, un personnage bienveillant devra leur dire de rester près du bord des ravins et d'entrer d'abord dans les cavernes inférieures afin d'éviter d'avoir à affronter immédiatement les monstres de niveau supérieur. De même, plusieurs hommes d'armes **devront** être mis à la disposition des plus petits groupes. Si seulement deux ou trois personnages de joueurs partent à l'aventure, assurez-vous qu'il y a avec eux un ou deux personnages sans joueurs ainsi que quelques hommes d'armes. De plus, donnez aux personnages de joueurs un poignard ou quelques flèches magiques et au moins une **potion de guérison**. L'objet de ces legs est de les aider à trouver leur renom et leur fortune quand ils affronteront le Chaos.

Le MD devra prendre soin de donner aux personnages de joueurs des chances raisonnables de survie. Si vos joueurs ont tendance à être imprudents et irréfléchis, il vaudrait peut-être leur permettre d'avoir quelques hommes d'armes à leurs côtés, même si le groupe est grand et s'ils n'essaient pas d'enrôler de tels mercenaires. Espérons qu'ils apprendront vite qu'ici les monstres joindront leurs efforts et attaqueront intelligemment chaque fois qu'ils le pourront. S'ils choisissent d'ignorer cette leçon, la seule chose à faire sera de laisser les choses suivre leur cours. Cependant ici, les personnages morts ne peuvent pas être ressuscités.

Avec le CHATEAU FORT comme "leur base", vos joueurs devraient pouvoir s'engager dans un bon nombre d'aventures (des parties de jeu) avant d'épuiser toutes les possibilités de la carte des **Cavernes du Chaos**. S'ils ont bien joué, leurs personnages de joueurs auront certainement atteint un ou deux niveaux d'expérience de plus lorsque le dernier serviteur du monde des ténèbres tombera sous leurs armes. Tandis que vos joueurs auront appris à mieux comprendre le jeu et à mieux jouer, vous aussi serez sans doute devenu un meilleur MD. En fait, avant qu'ils ne se soient aventurés dans toutes les régions du module, vous aurez sans doute déjà commencé à ajouter vos propres cartes au décor. Le CHATEAU FORT n'est qu'une petite partie du monde. Vous devez former les sociétés, créer les royaumes et peupler le pays d'hommes et de monstres.

Le CHATEAU FORT est un microcosme, un monde en miniature, à l'intérieur duquel vos joueurs trouveront un petit village doté d'un ordre social, et rencontreront certains adversaires. A l'extérieur, ils trouveront le chemin qui mène aux **Cavernes du Chaos** où les monstres vivent en grand nombre. Vous pouvez vous servir de ce module comme guide pour élaborer votre campagne. La race humaine et ses alliés ont organisé des places fortes, des forteresses ou des pays organisés où s'établiront les personnages des joueurs, où ils entreront en combat avec la société et parfois rencontreront divers ennemis. Autour de ces places fortes, s'étendent des terres qui peuvent être hostiles aux aventuriers hardis. Il y a peut-être des terres sauvages peuplées de créatures dangereuses, et le chaos et le mal règnent peut être dans la région voisine. (Pour les aventures dans les terres sauvages, voir **DUNGEONS & DRAGONS® EXPERT SET**). Il y a aussi des obstacles naturels à considérer, comme les montagnes, les marécages, les déserts et les mers. Il peut aussi y avoir des barrières, des protections et des portails magiques. Tout ce que vous pouvez imaginer peut exister dans votre monde. Votre tâche la plus importante est d'utiliser votre imagination afin de créer un monde qui offrira à vos joueurs les aventures les plus fabuleuses, les plus fantastiques, et un monde qu'ils pourront trouver vraisemblable.

REMARQUE: Afin de vous rendre la tâche plus facile, nous avons choisi d'énumérer les détails dans l'ordre suivant lorsque nous décrivons un monstre ou un personnage sans joueur (PSJ*):

Nom (Classe d'armure, Classe/Niveau **ou** Dé de vie, points de vie, Nombre d'attaques par round, Dégâts par attaque, Déplacement (par round), Sauvegarde comme telle classe ou tel niveau, Bravoure)

Classe d'armure = **CA**; Classe: Clerc = **C**, Elfe = **E**, Guerrier = **G**, Homme normal = **HN**, Magicien = **M**, Nain = **N**, Tinigens = **T**, Voleur = **V**; Niveau = #, Dés de vie = **DV**, Points de vie = **pv**, Nombre d'attaques = **AT**, Dégâts = **DG**, Déplacement = **DP**, Sauvegarde comme = **SC**, Bravoure = **BV**, **Classe/Niveau**: cette catégorie n'est utilisée que pour les personnages sans joueurs (PSJ) alors que les **Dés de vie** sont utilisés pour tous les autres monstres. Le déplacement dans un tour de jeu vaut deux fois le mouvement donné pour un round de combat. Les PSJ ont le même niveau de **sauvegarde** et d'expérience.

Exemples: le tavernier (CA 9, HN, pv 6, AT 1, DG 1-6, BV 8)
le garde (CA 4, G 1, pv 7, AT 1, DG 1-6, BV 10)
le kobolde (CA 7, DV ½, pv 3, AT 1, DG 1-4, DP (14m), SC HN, BV 6)

- * **AT** ½ indique que le joueur ne peut attaquer qu'une fois tous les deux rounds.
- * un astérisque après les Dés de vie indique une prime de point d'expérience
- ** deux astérisques après les Dés de vie indiquent qu'il faut multiplier par deux la prime normale de points d'expérience.

La classe d'armure:

Classe d'armure	Type d'armure
9	Aucune
8	Bouclier seulement
7	Armure en cuir
6	Armure en cuir + bouclier
5	Cotte de mailles
4	Cotte de mailles + bouclier
3	Armure à plaques
2	Armure à plaques + bouclier
1	Armure à plaques + bouclier magique +1 (ou autres combinaisons)

Remarque: une classe d'armure (CA) de moins de 2 est possible pour des personnages qui portent une armure magique, un bouclier magique, qui ont un indice de compétence supérieur à la normale, et/ou qui portent un **anneau de protection**. Les joueurs qui utilisent ces objets soustrairont des primes à leur CA: par exemple, un guerrier utilisant une **armure à plaques** et un **bouclier +1**, aura une CA 0.

Utilisation des tables de combat:

Pour trouver le coup de dé à obtenir afin de toucher n'importe quelle classe d'armure, consultez la section **COMMENT ATTAQUER** dans le **Manuel de base de DONJONS & DRAGONS™**. Comparez le Niveau (s'il s'agit d'un personnage) ou les Dés de vie (s'il s'agit d'un monstre) avec la classe d'armure de la cible pour trouver le nombre nécessaire "pour toucher". Pour les classes d'armures inférieures à 2, modifiez le nombre en l'augmentant. Ainsi un personnage qui a besoin d'un coup de dé de 17 pour toucher une CA 2, aura besoin d'un 18 pour toucher une CA 0 et ainsi de suite. Sauf dans le cas où des armes magiques ou d'argent sont nécessaires pour causer des dégâts (mais pas disponibles), un lancer de **20** sera **toujours** réussi et un lancer de **1** sera **toujours** un échec.

Une prime de + 1 devra être ajoutée au lancer de dé "pour toucher" des personnages de haut niveau parce qu'ils ont plus de pratique et d'expérience au combat. Cette prime s'appliquera aux Guerriers de 4e niveau et plus, aux Clercs et aux voleurs de 5e niveau et plus, et aux Magiciens de 6e niveau et plus.

Déplacement dans le combat:

Dans le combat, les déplacements sont généralement très limités et brefs. Seules les attaques et les retraites de courte distance sont permises. Une fois le combat terminé, les taux de déplacement retournent à la normale. La vitesse de déplacement des personnages est la suivante:

Un homme sans armure et sans charge:	20 m par round de mêlée
Un homme avec armure de métal ou avec charge:	10 m par round de mêlée
Un homme avec armure de métal et avec charge:	4 m par round de mêlée

Pour déterminer la vitesse de mouvement de base d'un monstre, multipliez sa vitesse de mouvement en combat par **2**.

Remarque: la vitesse de déplacement peut différer si la règle des charges facultatives est employée.

Lorsque les dés sont utilisés pour déterminer au hasard un nombre, on désigne par 'd#' le type de dés utilisés: 'd4' désigne un dé à quatre faces, 'd6' un dé à six faces et ainsi de suite. Si plus d'un dé est lancé, le chiffre placé devant la lettre 'd' indique le nombre de dés utilisés: '2d6' signifie deux dés à six faces. Si un nombre doit être ajouté au total des dés, il doit être placé après: 'd4+2' signifie qu'il faut lancer un dé à quatre faces et ajouter 2 au total, et '2d8+1' donnera un nombre entre 3 et 17. Vous vous familiariserez très vite avec ses abréviations et vous pourrez les utiliser lorsque vous concevrez votre **propre** donjon. Familiarisez-vous avec ce module, puis faites toutes les additions et tous les changements que vous jugerez nécessaires à **votre** campagne. Une fois satisfait, rassemblez les joueurs et demandez-leur de créer leurs personnages. Au début, ceci prendra du temps, et par conséquent ne vous attendez pas à pouvoir beaucoup jouer, à moins que vous n'ayez beaucoup de temps. Après que chaque joueur aura déterminé par les dés ses caractéristiques (Force, intelligence, etc.), aura sélectionné une classe et aura décidé de quelle somme d'argent il aura besoin pour commencer, vous devriez leur présenter le décor en leur lisant la section **Contexte**. Si vous le désirez, vous pouvez limiter les classes que les joueurs peuvent choisir à celles qui correspondent à votre décor. Peut être que vous ne voudrez pas avoir d'elfes ni de tinigens dans le CHATEAU FORT, ni de voleurs comme personnages débutants. Puisque vous êtes le MD, c'est à vous de décider quelle forme prendra la campagne. De même, vous pourrez choisir de donner aux personnages de joueurs quelque chose de spécial pour leur équipement, des mules peut-être, une arme, des articles de commerce, n'importe quoi, pourvu que la valeur reste limitée et raisonnable.

Après que vous aurez expliqué le contexte, laissez vos joueurs s'essayer au rôle de leur personnage. Donnez-leur le temps de se promener au hasard dans le CHATEAU FORT, d'apprendre ce qu'il renferme, de découvrir les limites à leur liberté, et de rencontrer les autres "habitants" du château. Peut-être qu'ils s'établiront très vite à l'**Auberge des voyageurs**, achèteront leur équipement, puis iront à la taverne où ils espèrent recueillir quelques renseignements sur leurs futures aventures. Mais pour que cette partie du jeu ainsi que tout le reste réussissent, il faut que les joueurs s'identifient bien aux personnages dont ils adopteront le rôle pour toute la campagne, un peu comme l'acteur joue un rôle dans une pièce. Par contre, ce que vous aurez à faire sera une bien plus grande gageure. Vous devrez non seulement créer et organiser le monde, mais aussi jouer le rôle de toutes les créatures que les personnages de joueurs rencontreront. Vous devrez être garde-barrière et marchand, aubergiste et orque, oracle et fou selon la situation. Le rôle du MD est caractérisé par une toute puissance mais aussi par des exigences extrêmes. Il est très difficile de bien jouer l'idiot du village et juste après l'homme sage, l'homme de clergé magnanime et juste après le monstre vile. Selon les rôles vous

devrez être coopératif, indifférent, réservé, fou, idiot, etc. Soyez prêt à affronter cette tâche difficile!

Dès la première ou deuxième partie, les joueurs décideront de découvrir et d'explorer les maintes **Cavernes du Chaos**. Vous devrez décrire le voyage et ce que les personnages voient. Vous devrez leur dire de choisir leur propre manière de s'aventurer. Dans de telles circonstances, le MD doit être totalement désintéressé et fournir les renseignements requis par l'intermédiaire de questions et d'actions appropriées, mais ne doit ni aider, ni gêner. Lorsque les joueurs rencontrent leur premier monstre, il faut que vous soyez prêt à jouer le rôle dans sa totalité. Si le monstre est idiot, vous devez le jouer ainsi. Pour rendre la rencontre excitante, ajoutez des effets dramatiques du genre animal, y compris des bruits. Si c'est un monstre intelligent que les joueurs rencontrent, le MD doit non seulement en faire une description saisissante, mais aussi jouer correctement le rôle du monstre. Les rats par exemple, sortiront de leurs trous en grouillant et en poussant de petits cris aigus comme une vague d'animaux affamés et tourmentés par les poux, chercheront à dominer les aventuriers par leur simple supériorité numérique, mais seront facilement chassés, hurlant, avec des coups et le feu. Les gobelins par contre, rôderont furtivement, se cacheront afin de tendre une embuscade ou un piège au groupe, s'enfuiront devant de plus puissants ennemis, mais seront toujours prêts à prendre au piège tout personnage imprudent.

Même si tout ceci vous paraît trop difficile, ne craignez rien! En effet, tout comme vos joueurs apprendront et acquerront de l'expérience au jeu de **DONJONS & DRAGONS™**, vous aussi, vous améliorerez vos compétences de MD. Les efforts requis pour maîtriser cet art sont grands, bien plus grands que ceux requis pour être un excellent joueur, mais les récompenses sont plus grandes elles aussi. En tant que MD, vous apporterez un plaisir incalculable à beaucoup de joueurs, et en même temps, vous aurez l'occasion de faire valoir votre imagination et vos capacités créatrices. Que chacun des épisodes de votre aventure dans les oubliettes soit une merveilleuse expérience!

COMMENT ETRE UN BON MAITRE DE DONJON

Quand il est novice, le Maître de DONJON fait face à un problème difficile. En effet le MD est la personne la plus importante du jeu de **DONJONS & DRAGONS™**. C'est lui ou elle qui organise et contrôle toutes les situations, prend les décisions et sert d'intermédiaire entre les joueurs et le monde qu'il ou qu'elle a créé. "Que dois-je faire pour diriger un jeu?" est sans doute la question qu'un Maître de Donjon pose le plus souvent. Et il est fort possible qu'en lisant les règles, le MD se sente un peu perdu à cause de toutes les chose qu'il ou qu'elle doit préparer et savoir avant d'entreprendre une partie de D&D®.

Contrairement aux jeux de société où la manière de jouer est évidente, dans le jeu de **DONJONS & DRAGONS™**, le jeu est basé sur les renseignements que fournissent à la fois les joueurs et le MD. Dans les jeux de société une personne joue puis une autre, les actions sont limitées et les choix aussi. Dans ce jeu, l'action n'a pour limites que celles résultant des compétences du personnage, de l'imagination du joueur et des décisions du MD. Le jeu prendra souvent des directions inattendues et le MD aura parfois à trancher des questions de situations que les règles n'ont pas prévues. Le MD est le juge.

En tant que juge, directeur ou arbitre, le MD doit constamment négocier avec les joueurs. Tout comme l'arbitre durant une épreuve sportive, le MD doit être juste, c'est à dire ne pas chercher la perte des joueurs mais ne doit pas non plus les défendre tout le temps. Le MD doit être neutre. D'une part, si un groupe a bien joué et a réussi, le MD ne devra pas les punir en envoyant de plus en plus de monstres ou en contrecarrant leurs projets; d'autre part, si les joueurs ont agi bêtement, ils devront

en subir les conséquences. Durant le combat, le MD devra jouer les rôles de monstres en respectant fidèlement les compétences de ces derniers. Ainsi si le monstre est stupide, il sera facilement attrapé ou ne fera pas toujours ce qu'il y a de plus intelligent; mais s'il est habile ou intelligent, il luttera le plus avantageusement possible. Le MD doit être juste, mais les joueurs doivent faire preuve de sagesse.

Quand il élabore des situations, le MD ne doit pas non plus oublier les capacités des joueurs. Il doit s'assurer que les situations et les personnages s'équilibrent car si la partie est trop difficile, les joueurs se décourageront, et si elle est trop facile, ils s'ennuieront. Est-ce possible pour un bon joueur de gagner tout en étant encore un défi et un risque? Est-ce que le trésor gagné équivaut au danger qu'il a fallu affronter pour l'obtenir? C'est avec beaucoup de satisfaction que le MD regarde les joueurs surmonter une situation difficile, mais il doit les laisser se débrouiller seuls.

Pour que les joueurs puissent vaincre les monstres et surmonter les problèmes, ils doivent recevoir des renseignements du MD. Là encore, le MD doit être juste, c'est à dire ne révéler au groupe que ce que ce dernier peut voir. Les joueurs poseront des questions soit au MD, soit à d'autres personnages qu'ils rencontreront, mais le MD doit décider de ce qu'il dira. Il ne faudra jamais fournir aux personnages des renseignements qu'ils n'ont pas découverts eux-mêmes. Ainsi des portes secrètes, un trésor ou des objets magiques pourront leur échapper, ou bien ils pourront poser une mauvaise question à un habitant. Les joueurs doivent pouvoir faire leurs propres choix. Il est donc très important que le MD leur fournisse des renseignements exacts, mais aussi qu'il **laisse les joueurs faire ce qu'ils désirent**.

Tandis qu'il ou qu'elle prend des décisions, joue des rôles, se charge des monstres, le MD doit toujours se rappeler que c'est lui ou elle qui tient les rênes. Le MD est le juge, et le jeu est le sien. Le MD doit écouter les arguments des joueurs quand ceux-ci ne sont pas d'accord et être juste, mais la décision finale doit être la sienne. C'est lui/elle qui dicte la loi.

LE TEMPS

C'est le Maître de Donjon qui doit faire attention au temps que dure le jeu. Dans les oubliettes un tour normal dure dix minutes (le temps de l'aventure). Un tour normal est déterminé par la distance que peut parcourir le membre le plus lent du groupe. Pour cela, consultez le tableau concernant **LE DEPLACEMENT DU PERSONNAGE** dans le **Manuel de base de DONJONS & DRAGONS™**. Par exemple, un groupe dont le membre le plus lent parcourt 40 m par tour, se déplace de 40 m par tour. Lorsque le groupe a exploré 40 m dans les oubliettes, son tour est fini.

Durant le combat, l'unité de temps devient le **round** de mêlée de dix secondes. On utilise les rounds de mêlée pour exprimer la rapidité des échanges de coups durant le combat. Pour faciliter la tâche du MD, une mêlée entière durera aussi longtemps qu'un tour normal (c'est à dire dix minutes), quel que soit le nombre de rounds de mêlée qu'a en fait duré le combat. Le temps supplémentaire sert à reprendre son souffle, bander ses blessures, raffûter ses armes, etc.

La durée *réelle* d'un tour (d'après l'horloge) varie. Un tour peut durer plus longtemps que dix minutes réelles, surtout s'il y a eu un long combat. Par contre, il peut durer moins longtemps que le temps réel si le groupe s'en retourne dans une zone familière.

En général, le groupe doit se reposer et dormir huit heures toutes les vingt-quatre heures. Les personnages de joueurs prudents dormiront par roulement et auront toujours quelqu'un qui tiendra la garde.

Rappelez-vous que les personnages de joueurs guérissent de 1-3 points d'une façon naturelle quand ils prennent vingt-quatre heures **complètes** de repos.

LA DIVISION DU TRESOR ET L'EVALUATION DE L'EXPERIENCE

Une fois que le groupe aura quitté les oubliettes en toute sécurité, les survivants parmi les personnages de joueurs devront se partager le trésor et recevoir leurs points d'expérience. La responsabilité de diviser le trésor retombe sur le joueur, et celle d'attribuer les points d'expérience retombe sur le Maître de Donjon.

Le trésor devra être divisé en portions égales entre tous les personnages de joueurs ayant survécu. Les serviteurs* d'habitude en reçoivent une partie (moins toute avance qui a pu déjà leur être donnée). Il se peut que les joueurs décident de ne donner les objets magiques qu'aux classes de personnages qui peuvent les utiliser. Par exemple, la part du trésor d'un guerrier devra être une épée magique plutôt qu'un rouleau de parchemin.

Le trésor de nature non magique est en général divisé d'abord, puisque c'est celui qui est le plus facile à diviser en parts égales. Par contre, il est rarement possible de diviser les objets magiques de façon égale. Nous suggérons comme solution à la division des objets magiques que chaque personnage lance les dés de pourcentage et que celui qui a le plus de points choisisse d'abord, puis que choisisse celui qui a le plus de points après lui, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets magiques. Une chance égale de recevoir un objet magique n'est pas toujours donnée aux serviteurs. S'ils sont exclus, le MD devra en prendre note et en tenir compte la prochaine fois que la loyauté des serviteurs sera mise à l'épreuve.

Par exemple, un groupe consistant d'un guerrier, d'un magicien et d'un serviteur (tous du premier niveau) rentrent sains et saufs au CHATEAU FORT, et rapportent un trésor qui se compose de 520 pièces d'or, 1 000 pièces d'argent, un collier valant 400 pièces d'or, une **épée+1** et un **anneau permettant de marcher sur les eaux**. Le trésor de nature non magique vaut 1 020 pièces d'or. Sans vendre le collier, le groupe ne pourrait pas partager le trésor en parts égales. Les deux personnages de joueurs aboutissent à un compromis en donnant le collier à leur serviteur.

Ils espèrent s'assurer sa loyauté en lui donnant une plus grande part du trésor. Ils ne prennent que 310 pièces d'or chacun, mais le magicien garde l'anneau et le guerrier l'épée.

Le MD attribue les points d'expérience aux personnages de joueurs en se basant sur le trésor de nature non magique qui a été récupéré et les monstres qui ont été tués ou surmontés. Les points d'expérience dépendant du trésor récupéré sont calculés de la manière suivante: un point d'expérience vaut une pièce d'or de trésor non magique. Pour les monstres surmontés ou tués, les points d'expérience sont calculés d'après le tableau **Les points d'expérience pour les monstres dans le Manuel de base de DONJONS & DRAGONS™**.

Sauf dans le cas où un personnage de joueur empoche plus de trésor grâce aux capacités de sa classe (par exemple un voleur qui prendrait un trésor sans le dire au groupe), **les points d'expérience résultant de la récupération du trésor devront être répartis de façon égale parmi les survivants du groupe** par le MD. Dans l'exemple précédent, puisque tout le groupe a récupéré un trésor non magique d'une valeur de 1 020 pièces d'or, le guerrier et le magicien recevront chacun 340 points d'expérience, et le serviteur recevra la moitié de l'expérience normale puisqu'il ne faisait que suivre des ordres et n'avait pas à réfléchir. Il recevra ainsi seulement 170 points d'expérience.

Pour récupérer le trésor, il a fallu que les membres du groupe tuent 19 orques, 7 squelettes et un ogre. Le groupe devra recevoir 10 points d'expérience pour chaque orque tué (les orques ont un dé de vie). Le groupe devra recevoir aussi 5 points d'expérience pour chaque squelette, et 125 points d'expérience pour avoir tué l'ogre (celui-ci a 4+1 dés de vie). Le total des

points d'expérience devra être 350. Une fois les points d'expérience divisés, le magicien et le guerrier recevront chacun 117 points d'expérience supplémentaires tandis que le serviteur en recevra la moitié, c'est à dire 59. Chaque personnage de joueur aura donc en tout 457 (340 + 117) points d'expérience, et le serviteur en aura 229.

Quand un personnage de joueur a accumulé assez de points d'expérience, il peut passer à un niveau supérieur et jouir des avantages spéciaux à ce niveau (un dé de vie supplémentaire, un nouveau sort, etc.). La richesse peut servir à acheter de nouveaux équipements, à payer les dépenses quotidiennes et à enrôler des serviteurs.

PREPARATION A L'EMPLOI DU MODULE

L'usage de ce module requiert tout d'abord que le MD se soit familiarisé avec son contenu. La première étape est donc de lire entièrement le module en se référant aux cartes afin de bien savoir où se trouvent les différents articles. Une deuxième et troisième lectures seront utiles parce qu'elles permettront de mieux connaître la nature des monstres, leur façon d'attaquer et les trésors qu'ils gardent.

Certaines parties du CHATEAU FORT comme l'Auberge des voyageurs, la Taverne et le Magasin de ravitaillement, seront fréquemment visités par les aventuriers. Les plans vous aideront beaucoup à vous imaginer les différentes zones. Pour avoir plus de renseignements sur leur préparation, référez-vous à la section intitulée "élaboration des plans" à la fin du module.

Une fois que vous vous serez familiarisé avec les secteurs décrits dans le module, et que vous aurez conçu tous les plans supplémentaires que vous désirez, aidez les joueurs à élaborer leurs personnages en leur lisant la section intitulée **Contexte**. Vous aurez ainsi préparé la mise en scène du jeu.

Une fois le contexte donné, les joueurs peuvent élaborer leurs personnages (pour plus de détails, référez-vous au **Manuel de base de DONJONS & DRAGONS™**). Les joueurs devront noter par écrit les caractéristiques de leur personnage.

Au lieu de créer de nouveaux personnages à l'aide des dés, les joueurs pourront sélectionner des personnages de la liste des personnages sans joueurs* que fournit ce module, mais seulement à la discrétion du MD. Notez aussi que les caractéristiques qui sont fournies **ne** sont destinées **qu'**au MD pour son usage des PSJ, mais **ne sont pas** destinées aux joueurs.

Avant que les joueurs entrent dans le CHATEAU FORT, le MD peut donner personnellement à chaque joueur une rumeur concernant les CAVERNES DU CHAOS. Les joueurs peuvent décider de partager ces renseignements ou de les garder secrets. Quel que soit le résultat, le MD doit éviter de s'interposer dans leurs décisions. Les joueurs pourront recevoir des renseignements supplémentaires dans le CHATEAU FORT même. Pour cela, consultez le **tableau des rumeurs** dans les "Notes du MD sur le CHATEAU FORT", ou bien inventez vos propres rumeurs concernant les CAVERNES.

Les joueurs qui s'aventurent en dehors du CHATEAU FORT, doivent d'abord choisir un ordre de marche: qui sera au premier rang, au milieu et à la fin du groupe. Il faudra le tracer sur une feuille de papier et le donner au MD comme référence. Tout changement dans l'ordre choisi (dû à des blessures, à des procédures spéciales, etc.), devra être noté sur la feuille au fur et à mesure. Dans un couloir normal de 4 m de large, l'ordre le plus courant consiste à placer deux aventuriers, côte à côte, dans chaque rang. On pourra cependant mettre trois personnages dans un même rang s'ils ne possèdent que de petites armes (par exemple des poignards et des haches ordinaires).

Il faudra qu'un joueur du groupe soit le chef et le porte-parole, et qu'un ou deux autres se chargent de tracer la carte. **CHAQUE JOUEUR PEUT DECIDER DE SES PROPRES ACTIONS**, mais c'est le porte-parole qui informe le MD sur ce que fait le groupe (par exemple "Nous nous dirigerons vers les couloir est"). Le porte-parole devra discuter les actions du groupe avec les joueurs, et informer le MD de leurs décisions. Quand un joueur indique oralement qu'une action est en voie d'être accomplie, **elle a officiellement commencé**, même si le personnage change d'avis. C'est à vous de décider de ces cas, rappelez-vous seulement que le MD a le dernier mot à tout.

Les joueurs devront utiliser du papier quadrillé pour tracer les secteurs qu'ils explorent. Il faudra qu'ils indiquent la direction du nord et qu'ils utilisent les points cardinaux pour décrire les détails et les directions de leurs déplacements ("Nous nous dirigerons vers l'ouest et tournerons vers le nord au prochain croisement"). Utilisez la même méthode pour leur décrire certaines zones ("Vous voyez un couloir qui va vers le sud sur une distance de 10 m, puis qui tourne vers l'ouest"). Efforcez-vous de donner des descriptions exactes. Cependant, surtout lorsque vous décrivez de vastes étendues ou des surfaces irrégulières, vous pouvez donner une approximation comme "environ 12 m". Les joueurs vous montreront souvent leur carte en vous demandant "est-ce correct?". Vous ne devez pas corriger leurs erreurs à moins qu'elles ne soient évidentes pour les aventuriers. Rappelez-vous aussi que les cartes ne doivent pas toujours être exactes. Encouragez les joueurs à devenir de bons cartographes et à faire attention aux détails, et découragez-les de vous poser continuellement des questions concernant la carte.

L'exploration des **CAVERNES DU CHAOS** durera plus d'une partie. Quand les joueurs veulent s'arrêter de jouer, ils doivent trouver une sortie et (de préférence) retourner au **CHATEAU FORT**. Vous pouvez répartir le trésor et les points d'expérience à ce moment-là. Mais rappelez-vous d'apporter des modifications aux zones qu'ils ont visitées: par exemple, les monstres peuvent établir de nouvelles défenses, réoccuper les zones qui avaient été saisies, etc.

Si les aventuriers veulent arrêter leurs explorations pour un certain temps et se reposer (par exemple prendre leurs huit heures de repos habituelles la nuit), ils devront dire exactement au MD où ils vont s'installer et qui va être de garde. Tout comme pour l'ordre de marche, il est important de noter sur papier les positions du garde et des personnes endormies. Cette précaution peut en effet être d'extrême importance si et quand un monstre apparaît.

Pendant le jeu, prenez de soigneuses notes en ce qui concerne les monstres tués, la part de trésor prise, l'expérience acquise et tout ce qui peut être intéressant. Ce sera ainsi très facile de faire les totaux à la fin de la partie. Pour plus d'information, référez-vous à la section de ce module qui est intitulée "**LA DIVISION DU TRESOR ET L'EVALUATION DE L' EXPERIENCE**".

LE CONTEXTE

Le royaume de la race humaine est étroit et constamment menacé par les forces du Chaos qui assaillent ses frontières dans le but d'asservir la population et de rapiner ses richesses et ses trésors. Sans la vaillante résistance de quelques individus, nombreux seraient les habitants du royaume à succomber au mal qui les entoure. En effet, il y a toujours quelques représentants de la race humaine d'une bravoure exceptionnelle qui, avec leurs pairs parmi les alliés (les nains, les elfes, les tinigens), surpassent le niveau humain ordinaire et luttent pour écarter de leurs terres les menaçantes forces des ténèbres. D'intrépides représentants du genre humain partent à l'aventure dans les pays limitrophes pour y chercher fortune. Ce sont ces mêmes aventuriers qui, s'ils triomphent de cette gageure, iront

combattre l'ennemi. Le combat qui les opposera aux forces du Chaos les mettra à l'épreuve, et seuls les meilleurs pourront en revenir pour le raconter. Cette épreuve renforcera leurs expériences professionnelles, qu'ils soient guerriers, magiciens, clercs ou voleurs, et fera d'eux des êtres endurcis et plus capables. Certes il y en aura parmi les survivants qui se détourneront du bien et de la loi pour servir les maîtres du Chaos, mais la plupart d'entre eux reviendront fidèles et prêts à combattre le Chaos chaque fois que le Royaume du genre humain sera menacé.

Vous faites maintenant partie de cette classe exceptionnelle d'aventuriers qui se sont aventurés jusqu'au **CHATEAU FORT AUX CONFINS DU PAYS** en quête de renommée et de fortune. Bien sûr vous manquez d'expérience, mais vous avez des capacités et l'aventure vous attire. Vous avez en vous ce qu'il faut pour être grands, il ne vous reste plus qu'à acquérir de l'expérience et des connaissances, et à améliorer vos capacités. Cela représente beaucoup de choses à apprendre, mais cela ne vous fait pas peur et vous êtes déterminés. Vous avez apporté toutes les choses qui pouvaient vous être utiles. Maintenant c'est à vous de vous débrouiller. Votre destin est entre vos mains, pour le meilleur ou pour le pire.

Devant vous, sur un mont rocheux aux versants à pic sillonnés par une route sinueuse, se dresse le grand **CHATEAU FORT**. C'est ici, dans l'un des bastions de la civilisation situé entre les bonnes et les mauvaises terres, que vous vous établirez et que vous vous équiperez pour vos incursions contre les monstres infâmes qui hantent les régions sauvages. Près d'ici, dans les forêts ténébreuses et les marécages fangeux, se trouvent les **Cavernes du Chaos** peuplées de créatures féroces et à l'affût. Vous savez déjà tout cela bien sûr, mais avant que vous osiez vous aventurer dans ces régions, vous devez faire la connaissance des autres membres de votre groupe, car chaque vie dépendra de la capacité des autres à coopérer à la lutte contre l'ennemi commun. Maintenant, avant que vous entriez dans ce sinistre bastion, faites les présentations et échangez les renseignements, car le destin semble avoir décrété que vous devez devenir une bande d'aventuriers audacieux qui doivent connaître ensemble de nombreuses expériences épuisantes pour atteindre la grandeur.

COMMENCEZ:

Vous voyagez depuis longtemps, vous avez laissé derrière vous le Royaume du genre humain et vous entrez dans la zone plus sauvage des Pays Limitrophes. Les fermes et les villes sont devenues moins fréquentes, et les voyageurs se font rares. L'altitude devient plus élevée quand vous pénétrez dans les régions boisées et montagneuses.

Vous êtes maintenant sur un chemin étroit et rocailleux. A votre gauche vous avez un mur abrupt fait de pierre naturelle, et à votre droite une falaise qui tombe à pic. Le chemin s'élargit un peu plus loin, et c'est là que se trouve l'entrée principale du **CHATEAU FORT**. Les hommes d'armes vêtus de bleu qui gardent l'entrée vous crient de leur donner vos noms et de leur dire ce que vous venez faire. Vous voyez en haut tout le long du mur, d'étranges visages qui vous regardent. Ils semblent impatients d'accueillir de nouveaux champions de la Loi, mais prêts aussi à vous recevoir en ennemis avec arbalètes et hallebardes.

(**Remarque pour le MD:** Dites à chaque joueur de donner le nom et la profession de son personnage. Dites-leur d'expliquer personnellement pourquoi ils cherchent à entrer dans cet endroit. Si la réponse ne vous paraît pas conforme, jouez le rôle du coporal-chef de la garde et commencez une interrogation serrée de l'interlocuteur. C'est maintenant que vous devez faire réaliser aux joueurs que tout ce qu'ils disent (quand ils parlent tout simplement ou quand ils racontent leurs actions) sera

enregistré par vous, le MD, et que vous agirez en conformité en jouant le rôle qui conviendra à la situation. Une réponse courtoise et complète de leur part pourra fort bien leur gagner l'amitié d'un soldat qui pourrait leur être utile un jour, alors que l'impolitesse et le manque de courtoisie pourront susciter le soupçon et l'intervention d'ennemis dans leurs affaires qui autrement auraient été parfaitement sans histoire. Une fois que l'exécution de cette scène vous aura satisfait, faites entrer le groupe.)

Remarques destinées au MD concernant le Château fort:

- I. Le château fort tout entier est agencé de façon à garantir la sécurité et la défense. En cas de nécessité, nombreux sont les civils à prendre les armes et à défendre les remparts, tandis que les non-combattants apportent les munitions, la nourriture et l'eau, et aident les blessés. Les sentinelles sont en alerte. Un groupe de gardes fait la ronde irrégulièrement sur les remparts, et un commandant vient vérifier toutes les heures ou demi heures. Quelqu'un a peu de chances d'entrer ou de sortir sans être vu à moins d'utiliser la magie. (Vous pouvez placer dans les endroits essentiels des pièges magiques qui donneront l'ALERTE lorsqu'une créature invisible passe à environ 4 m.)

Les habitants du Château fort sont généralement respectueux des lois et honnêtes. Le manque d'éducation et les mauvaises manières ne seront pas bien reçus. Si un membre du groupe est pris en flagrant délit, l'alerte est donnée immédiatement. Les citoyens essaieront d'empêcher ceux qui ont violé la loi de s'échapper (sans toutefois sacrifier leur vie) jusqu'à ce que la garde arrive en 1-2 tours. Si elle se heurte à une résistance, la garde n'hésitera pas à utiliser la force, même à tuer si c'est nécessaire. Les délinquants faits prisonniers seront enfermés dans les oubliettes du Château fort et punis pour leurs crimes.

⊕ représente une baliste, c'est à dire une arbalète énorme et lourde, manoeuvrée par deux hommes. Elle fonctionne comme une arbalète, mais sa portée est de 150 m. Elle touche sa cible comme si c'était un guerrier du 1er-3e niveau qui la manoeuvrait, et elle fait 2 dès à six faces de dégâts plus 2 points (4-14 points de dégâts par tir). Chaque baliste a 12 projectiles. Ils ne peuvent être lancés que tous les quatre rounds (les trois premiers servant à charger la baliste et le quatrième à tirer).

⊖ représente une catapulte légère dont la portée est de 74 m à 150 m mais qui lance des projectiles deux fois moins souvent que la baliste (une fois tous les 8 rounds). Il faut deux hommes pour la manoeuvrer, elle touche comme si c'était un homme normal qui lançait les projectiles, mais peut toucher 1-6 cibles dans n'importe quel groupe proche (ou une grosse cible), faisant un dé à six faces de dégâts pour chaque cible (6 dès si c'est une grosse cible). Chaque machine a assez de munitions pour lancer 6 projectiles.

II. Les plans peuvent être utiles. Notez que dans la plupart des zones, il y a deux ou trois étages, et qu'il y a aussi dans les pièces des meubles qui ne sont pas représentés. Les détails concernant le chauffage, l'éclairage et les éléments descriptifs comme les couleurs, les chevrons, la décoration, etc, ont été aussi omis. Si vous en avez le temps, les plans et l'indication de détails pour chaque zone, surtout pour celles que les aventuriers fréquenteront, s'avèreront très utiles. A ce sujet, consultez l'appendice à la fin du module.

III. Des renseignements peuvent aussi être fournis par les habitants du CHATEAU FORT aux personnages de joueurs. Comme information de départ, vous pouvez donner à chaque joueur une rumeur (au hasard, en utilisant d20). D'autres rumeurs peuvent être adaptées à d'autres personnes dans le CHATEAU FORT. Par exemple, "Parler

avec le Tavernier (#15) peut révéler la rumeur #18 ou #19. Il révélera la **vraie** rumeur s'il a une bonne réaction".

Ne dévoilez pas **toutes** les rumeurs. Vous pouvez ajouter toutes les fausses rumeurs que vous voulez, mais il n'est pas recommandé d'ajouter d'autres renseignements vrais à ce que les joueurs ont déjà.

Les fausses rumeurs sont représentées avec un 'F' après le nombre.

TABLEAU DES RUMEURS

1. Un marchand emprisonné dans les cavernes, récompensera ses sauveteurs.
 - 2.F Un puissant magicien détruira tous les envahisseurs de cavernes.
 3. Des tribus composées de différentes créatures vivent dans des cavernes différentes.
 4. Parfois un ogre aide les habitants des cavernes.
 5. Une baguette magique a été perdue dans la région des cavernes.
 - 6.F Toutes les entrées des cavernes sont piégées.
 7. Si vous êtes perdu, faites attention au mangeur d'hommes!
 8. Les autels sont très dangereux.
 - 9.F Une belle jeune fille est emprisonnée dans les cavernes.
 - 10.F "Bree-yark" en langue goblin veut dire "nous nous rendons"!
 11. Attention à la trahison au sein même du groupe.
 12. Les grands hommes-chiens vivent très haut dans les cavernes.
 13. Il y a des hordes de petits hommes-chiens dans les cavernes inférieures.
 - 14.F De grandes quantités d'armures magiques sont amassées dans les cavernes du sud.
 - 15.F Les goblours des cavernes ont peur des nains!
 16. Les hommes-lézards vivent dans les marécages.
 17. Un elfe a une fois disparu en traversant les marécages.
 18. Faites attention à l'ermite fou des terres du nord.
 - 19.F Jamais personne n'est revenu d'une expédition dans les cavernes.
 20. Il y a plus d'une tribu d'orques dans les cavernes.
- IV. Les aventuriers peuvent être autorisés à franchir les **murs de l'enceinte intérieure** s'ils accomplissent un acte héroïque pour le CHATEAU FORT, s'ils rapportent un trophée exceptionnel ou des prisonniers de valeur, s'ils donnent un objet magique de valeur ou bien 1 000 pièces d'or ou plus. Ils seront invités à un festin et à des divertissements, mais seront surveillés de près et questionnés avec soin. Si le Châtelain aime l'apparence du groupe, et si ses aides sont d'accord, il leur demandera de remplir une mission spéciale, conforme à leurs capacités, mais difficile (consultez la carte de la zone ou les **Cavernes du Chaos** pour trouver un but qui leur convient). Si au contraire ils sont impolis ou se conduisent mal, le châtelain se retirera de bonne heure, mettant fin ainsi aux festivités, et ils ne seront jamais aidés ni réinvités. S'ils essaient de voler ou sont menaçants, tout le groupe sera attaqué et immédiatement tué (si cela peut être accompli bien sûr).

Les groupes envoyés en mission seront **bénis** et recevront jusqu'à 100 pièces d'or chacun pour acquérir ce dont ils auront besoin. S'ils sont victorieux, ils pourront franchir les murs de l'enceinte intérieure et demander au Châtelain de les aider s'il y a un adversaire d'importance à vaincre (dans la région des **Cavernes**). Le châtelain enverra au minimum un caporal-chef et 3 archers en armure à plaques, ou au maximum le sergent, un caporal-chef et une douzaine d'hommes d'armes.

V. Une fois que vous aurez épuisé les possibilités normales de ce module, il se peut que vous vouliez continuer à baser l'action de votre campagne et des autres aventures que vous concevrez sur le CHATEAU FORT. Par exemple, (en supposant que le groupe a bien servi le Châtelain), faites entrer un grand nombre de bandits dans le secteur, puis chargez le groupe de commander une expédition composée de troupes du CHATEAU FORT, de serviteurs, etc. pour les chasser. Ou bien les membres du groupe feront du commerce à partir du CHATEAU FORT et chercheront l'aventure durant leurs voyages dans les régions environnantes (consultez le **D&D® EXPERT SET** pour les aventures dans les régions sauvages).

LES ZONES DU CHATEAU FORT

1. LA PORTE PRINCIPALE: Deux tours crénelées de 10 m de hauteur flanquent un corps de garde de 6 m de hauteur. Les murs sont garnis d'archères* pour permettre le tir à l'arc et à l'arbalète. Devant la porte principale il y a un profond fossé qu'enjambe un pont-levis (d'habitude levé). Il y a une herse à l'entrée et de grandes portes à l'autre bout du passage. Le passage mesure à peu près 4 m de large et autant de hauteur, avec des meurtrières* dans ses murs et des trous à projectiles* au plafond. L'on peut facilement voir que le bâtiment, et sans doute tout le château fort, est construit avec de grands blocs de granite très dur. Deux hommes d'armes (CA 3, G 1, pv 5, AT 1, DG 1-6, BV 10) s'approcheront lorsque le pont-levis est abaissé et la herse levée. Ils sont tous les deux revêtus d'armures à plaques et portent une hallebarde. Ils exigent de ceux qui entrent dans le CHATEAU FORT qu'ils rengainent leurs armes, puis ils les mènent par un court tunnel jusqu'à la zone 3.

2. LES TOURS ADJACENTES: Le sommet de chaque tour est occupé par quatre arbalétriers, l'arbalète armée et prête à être utilisée. Ils sont tous les quatre revêtus d'une cotte de mailles (CA 5), ils portent une épée et un poignard, et ont près d'eux un bouclier (CA 4 quand il est empoigné). (CA 5 ou 4, G 1, pv 4, AT 1, DG 1-6, BV 10.) A l'intérieur de chaque tour il y a 12 autres hommes d'armes dont quatre sont "de garde" et armés d'armures et d'armes comme les hommes d'armes au sommet de chaque tour. Les huit autres qui sont dans la tour se reposent, et il leur faudra un tour complet pour qu'ils soient prêts à combattre. Ils sont exactement comme les autres, sauf qu'ils portent de longs arcs au lieu d'arbalètes. (CA 5 ou 4, G 1, pv 4, AT 1, DG 1-6, BV 10.) Les trois étages de ces tours renferment les munitions: carreaux, flèches, épieux, pierres, et plusieurs tonneaux d'huile (tous destinés à être lancés d'en haut sur les assaillants). Il y aura aussi des grabats, des patères d'où pendent les vêtements des soldats, quelques petites tables, des tabourets et des bancs. Chaque homme d'armes a sur lui (d6) pièces de cuivre et (d4) pièces d'argent.

3. LA COUR D'ENTREE: Cet endroit étroit est pavé. Tous ceux qui pénètrent dans cet endroit doivent mettre pied à terre et mettre leurs montures à l'écurie (zone 4, voir ci-dessous). Le **caporal-chef de la garde** se tient là. Il est revêtu d'une armure à plaques, porte un bouclier, et a une épée et un poignard à la ceinture. (CA 2, G 2, pv 15, AT 1, DG 2-7; son épée est une arme magique + 1, BV 11.) Le caporal-chef est plutôt grincheux et a un faible indice de caractère. Cependant il admire les guerriers francs et braves et se laisse facilement amadouer par une jolie fille. A côté de lui se tient un homme revêtu d'une robe (un scribe) qui enregistre le nom de chaque personne qui entre ou sort. A côté des deux hommes, il y a un autre homme d'armes, armé d'une armure à plaques et de hallebardes comme c'est indiqué ci-dessus dans le paragraphe 1. (CA 3, G 1, pv 5, AT 1, DG 1-6, BV 10.) Une fois que les cavaliers ont mis pied à

terre, des laquais viendront de la zone 4. (l'écurie) et prendront leurs montures ou leurs mules. Tous les articles que les aventuriers ne garderont pas avec eux, seront mis dans la zone 5. (l'entrepôt). Un autre laquais conduira les voyageurs à l'Auberge des voyageurs.

4. L'ECURIE COMMUNE: Ce long bâtiment a 5 m de hauteur et un toit plat avec un parapet de 1 m qui sert à défendre la porte principale. Le mur qui donne sur la porte principale est muni d'archères. A l'intérieur, il y a toujours 5-8 laquais (d4+4) qui s'occupent des chevaux et de l'équipement. Aucun d'eux ne porte d'armure (CA 9), mais ils peuvent se battre avec toute sorte d'armes qui sont à leur portée (des fourches et d'autres outils de même ordre qu'il faut considérer comme des hallebardes). Chacun d'eux a 1-4 points de vie. Il y aura divers chevaux de cavalerie légère (CA 7, DV 2, pv 9 chacun, AT 2, DG 1-4/1-4, BV 7), et des chevaux de trait (CA 7, DV 3, pv 9 chacun, AT 0, BV 6), 2-8 de chaque, ainsi que 1-4 mules.

5. L'ENTREPOT COMMUN: Les marchands en déplacement et les autres voyageurs qui ont avec eux beaucoup de marchandises doivent les entreposer ici jusqu'à ce qu'ils les vendent aux habitants du CHATEAU FORT ou qu'ils les emportent autre part. Le bâtiment ressemble à l'écurie (4, voir ci-dessus): sa hauteur et son parapet sont semblables. Ses portes à deux battants sont fermées avec des chaînes et un cadenas. Comme le **caporal-chef de la garde** est le seul à en avoir les clés, il faut l'appeler pour pouvoir y entrer. A l'intérieur il y a deux charriots, une charrette, beaucoup de caisses, de tonneaux et de ballots contenant diverses nourritures, du tissu, des flèches, des carreaux, du sel et deux fûts de 1 000 litres de vin. (La valeur moyenne du chargement d'un charriot est de 100 pièces d'or.)

6. LA TOUR DU BAILLI: C'est là qu'habite le gouverneur (ou bailli) de l'enceinte extérieure de la forteresse. (CA 1, G 3, pv 22, AT 1, DG 2-7 à cause de l'épée+1, BV 12.) Il porte une **armure à plaques magique+1** ou manie une **épée+1**, et peut aussi utiliser un arc long qui est accroché au mur. Il partage un bureau avec le scribe à l'étage d'en bas. Leurs logements sont au premier étage et sont meublés d'une façon ordinaire: lit, coffre, armoire, table, chaises, tapis, etc. (Le bailli porte toujours sur lui 3d6 pièces d'or, et le scribe a 2d6 pièces d'argent et d4 pièces d'or dans sa bourse. Il y a 50 pièces d'or qui sont cachées dans les vieilles bottes du bailli dans l'armoire, et au mur est pendu un carquois avec 20 flèches dont 3 sont des **flèches magiques +1**. Le scribe a un encrier garni de pierres qui vaut 100 pièces d'or, qui est sale, couvert d'encre, apparemment sans valeur, et qui est à la vue de tous sur sa table.) Le deuxième étage sert d'entrepôt, et le troisième sert de logement à douze hommes d'armes. Six d'entre eux portent une armure en cuir et un bouclier (CA 6) ainsi qu'une hallebarde et une hache ordinaire, les six autres ont une cotte de mailles (CA 5), une arbalète et une épée, et servent d'escorte de temps en temps au bailli. (G 1, pv 4, AT 1, DG 1-6, BV 10.) Chacun d'entre eux porte sur lui 2d6 pièces de cuivre et 1d6 pièces d'argent. Dans leur chambre il y a des grabats, des patères d'où pendent des manteaux et d'autres vêtements, deux longues tables avec des bancs, tout un stock de 180 carreaux et plusieurs douzaines de grosses pierres. La tour toute entière mesure 12 m de hauteur et a en haut des créneaux de 1,5 m de hauteur. Tous les murs sont munis d'archères.

7. APPARTEMENTS PARTICULIERS: Des logements spéciaux sont mis à la disposition des familles aisées, des riches marchands, des maîtres de guildes et d'autres gens de la sorte. Les cinq petits appartements situés au long du mur sud, sont occupés par les familles des personnes

résidant dans l'Enceinte Extérieure du CHATEAU FORT. Les deux grands appartements (**7a.** et **7b.**) sont à présent occupés par un joaillier et un prêtre.

a. Le joaillier: Cet homme normal et sa femme sont gardés par deux guerriers de 2e niveau, portant une cotte de mailles, un bouclier, une épée et un poignard. (CA 4, G 2, pv 16, 12, AT 1, DG 1-6, BV 8.) Tous les quatre occupent le secteur est du bâtiment, le joaillier et sa femme étant le plus souvent à l'étage supérieur. Chaque garde est accompagné d'un énorme chien dressé pour tuer. (CA 6, DV 3, pv 12, 11, AT 1, DG 1-6, DP (30 m), SC G 2, BV 9.) Le joaillier a une boîte en acier fermée à clé, contenant 200 pièces de platine et 100 pièces d'or. Cachées dans sa ceinture, il a 10 pierres précieuses valant 100 pièces d'or chacune. Il achète les pierres précieuses à 60% et même 90% de leur valeur (d4×10+50%). Il les vend à 110%, et même 140% de leur valeur (d4×10+100%). Sa femme porte un bracelet orné de pierres, un collier et des boucles d'oreille valant respectivement 600, 1 200, et 300 pièces d'or, et qui peuvent aussi être vendus à l'état de pierres précieuses. Ils attendent tous deux une caravane qui les ramènera dans des contrées plus civilisées. Toutes les personnes de cet endroit possèdent 3d6 pièces d'argent. L'appartement est bien meublé, mais ne contient rien d'un intérêt particulier ni d'une valeur spéciale, sauf bien sûr les pièces, les pierres précieuses et les bijoux dont nous venons de parler.

b. Le prêtre: Le secteur ouest du bâtiment est occupé par le **prêtre** à l'humeur joviale, qui profite d'être dans le CHATEAU FORT pour discuter de théologie avec les érudits et pour convertir d'autres personnes. Tout le monde dit du bien de lui mais évite ses deux **acolytes** parce qu'ils ne parlent jamais (le prêtre dit qu'ils doivent suivre leur vœu de silence jusqu'à ce qu'ils atteignent le statut de prêtre). Il reçoit toujours très bien ses invités dans ses appartements bien aménagés et confortables, au coin du feu, et avec beaucoup de bière et de vin. Le prêtre est un homme très raffiné qui sait écouter avec patience et sympathie. Il n'impose pas ses croyances religieuses sur ceux qui ne sont pas disposés à l'écouter. Il exprime ouvertement sa haine du mal, et si un groupe d'aventuriers en route pour les **Cavernes du Chaos** l'abandonne, il les accompagnera sans aucun doute. Il a une **armure à plaques+1**, un **bouclier+1** (CA -1), une **masse d'armes+1**, et son indice de Dextérité est de 15 (d'où sa basse CA). Il a aussi un rouleau de parchemin clérical magique possédant les sorts de **mouvement gelé** et de **silence dans un rayon de 5 m**. Il semble être très robuste (18 **pv**) et ses assistants aussi. Ces derniers portent une cotte de mailles, un bouclier et une masse d'armes. (CA 4, C 1, pv 7 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 7.) (**Remarque:** Ils sont tous de nature chaotique et mauvaise, et sont dans le CHATEAU FORT pour épier et faire échouer ceux qui cherchent à acquérir de l'expérience en défiant les monstres des **Cavernes du Chaos**. Une fois dans les cavernes, le prêtre emploiera un sort qui **cause des blessures légères** (cela fait 2-7 points de dégâts à la personne touchée, et un lancer "pour toucher" normal doit être fait pour toucher la victime), ou bien un sort de **lumière** s'il

faut faire obstacle aux aventuriers ou leur faire du mal. Durant une rencontre importante avec les monstres, les aventuriers auront toujours à faire face à la trahison). Chaque cleric a 4d6 pièces d'argent, et porte une chaîne d'or qui vaut 100 pièces d'or, (celle du **prêtre** renferme en plus un héliotrope qui vaut 500 pièces d'or). (Caché dans la chaise du **prêtre**, il y a un petit sac qui contient 30 pièces de platine et autant d'or, d'argent, d'électrum et de cuivre, plus une agrafe ornée de pierres valant 300 pièces d'or. Elles servent à acheter la subversion ou la liberté si c'est nécessaire.)

8. LA FORGE ET L'ARMURIER: Ce bâtiment a environ 6 m de hauteur, est surmonté comme les autres bâtiments d'un parapet de 1,5 m et a des archères dans ses murs. En bas, il y a une forge avec une soufflerie et d'autres articles. On y ferre les chevaux et les mules, on y fabrique des armes, on y répare les armures etc. Le forgeron est aussi armurier, et a deux aides. (Le forgeron: CA 7 pour son armure en cuir, G 1, pv 11, AT 1, DG 1-6; il se sert de son marteau comme arme, BV 8. Ses deux aides: CA 8, HN, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6; ils saisiront n'importe quelle arme qui est à leur portée si c'est nécessaire, BV 8). Dans l'atelier, il y a 2 épées, 1 masse d'armes, une cotte de mailles de la taille d'un homme et 11 épieux. Les logements du forgeron, de sa famille et de ses aides sont au premier étage. (Les pièces sont meublées d'une façon normale, sauf que dans la chambre du forgeron est caché un bocal avec 27 pièces d'électrum à l'intérieur). Le forgeron a sur lui d4 pièces d'or, et chaque aide a 2d6 pièces d'argent.

9. LE FOURNISSEUR: Ce bâtiment bas abrite une boutique où les aventuriers peuvent trouver tout l'équipement dont ils auront besoin (voir le manuel de base). Le fournisseur ne vend comme armes que des épieux, des poignards, des flèches et des carreaux. Il n'a que quelques boucliers (7) et ne vend ni armure ni monture. Si les clients veulent des articles qu'il n'a pas, il leur indiquera le négociant d'à côté. Les prix sont indiqués dans le manuel de base. Il achètera des pièces d'équipement aux aventuriers à 50% du prix indiqué. Le fournisseur est un homme normal. En cas de nécessité, il portera une armure en cuir et un bouclier (CA 6) et défendra les remparts ou bien se battra avec un épieu. (Dans sa boutique il se caractérise par: CA 9, HN, pv 3, AT 1, DG 1-6, BV 7). Sa femme et ses deux enfants vivent dans un petit appartement. Il a sur lui d6 pièces d'or, et dans une boîte solide, il a 100 pièces d'or, 16 pièces d'électrum et 30 pièces de cuivre.

10. LE NEGOCIANT: Il fait le commerce des armures et des armes de toute sorte, et des denrées en grande quantité, comme le sel, les épices, le tissu, les bois rares, etc. Le commerce des fourrures l'intéresse toujours. (Les prix sont indiqués dans le manuel de base, mais quand il achète aux aventuriers, c'est à 50% des prix indiqués, sauf pour les articles qu'il achète à la **valeur indiquée par le vendeur**. Le négociant est un homme normal (CA 9, HN, pv 2, AT 1, DG 1-6, BV 7.) Ses fils sont semblables (CA 9, HN, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 7). Ils disposent tous d'une armure en cuir, de boucliers (CA 6), de hallebardes et d'épées. (500 pièces d'or et 1 100 pièces d'argent sont cachées sous les lattes du planchet de leur petit appartement. Ils ont chacun 2d6 pièces d'or dans leur bourse.)

11. LA BANQUE DE PRET: Moyennant 10%, n'importe qui peut y échanger de l'argent ou des pierres précieuses. On peut aussi y entreposer ses richesses en toute sécurité et gratuitement si on les laisse au moins un mois, sinon il faut payer 10%. On peut obtenir des prêts à un taux d'intérêt de 10% par mois jusqu'à 5 pièces d'or sans caution, mais si le montant excède 5 pièces d'or, il faut laisser en caution un

article dont la valeur est le double de celle du prêt. Une enseigne indique très clairement que cet endroit est sous la protection directe du CHATEAU FORT. Il est aussi sous la surveillance constante d'un homme d'armes portant une cotte de mailles, un arc long et une épée, et qui est placé dans la tour **12**. (CA 5, G 1, pv 4, AT 1, DG 1-6, BV 10.) Le banquier est un guerrier de 3e niveau à la retraite (CA 9, G 3, pv 12, AT 1, DG 1-6, BV 9) qui a à portée de la main une épée ainsi qu'une armure à plaques et un bouclier (CA 2) dans son appartement au-dessus. Il a sur lui 6 pièces de platine et 12 pièces d'or). Dans cet endroit, il y a aussi un vieil employé tout décharné (magicien de 2e niveau, 5 **points de vie**, prêt à utiliser les sorts de **sommeil** et de **ventriloquisme**) qui s'occupe des opérations bancaires de manière symbolique. A l'intérieur du bâtiment, montant la garde, il y a un mercenaire enrôlé comme guerrier (CA 3, G 1, pv 7, AT 1, DG 1-6, BV 8) portant une armure à plaques, une hache de combat et une arbalète. Les articles suivants sont exposés pour la vente:

- 1 défense en ivoire travaillée: prix 50 po
- 1 gobelet en argent: prix 20 po
- 1 carafe en cristal: prix 45 po (valeur réelle: 10 po)
- 1 anneau en jade: prix 250 po (valeur réelle: 400 po)
- 1 poignard avec une gaine ornée de pierres précieuses: prix 600 po
- 1 cape bordée de fourrure: prix 75 po
- 3 livres en vélin, aux pages vierges: 20 po chacun
- 1 ceinture en or et argent: prix 90 po
- 1 assortiment d'outils de cambriolage: prix 100 po (valeur réelle: 35 po)
- 1 boîte en fer avec uneserrure secrète: 50 po

La chambre forte est située dans la cave. Pour la protéger, il y a une porte en acier fermée à clé qui mène à une petite chambre forte comprenant douze compartiments, tous protégés par des serrures dans lesquelles sont cachées des aiguilles empoisonnées (sauvegarde contre le poison avec une prime de +1 ou mort). Ces compartiments renferment les articles suivants:

- #1, #4, #11 sont vides.
- #2 renferme 277 po et une pierre précieuse valant 500 po.
- #3 renferme un service d'autel valant 6 000 po.
- #5 est **piégé** avec un gaz soporifique (pas de sauvegarde, sommeil pendant 3 tours; les personnages supérieurs au 4e niveau peuvent en éviter les effets en utilisant la sauvegarde contre le Poison).
- #6 renferme 1 000 pièces de platine, et autant d'or, d'électrum, d'argent et de cuivre.
- #7 renferme quatre vipères alvéolées (CA 6, DV 2*, pv 5 chacune, AT 1, DG 1 plus poison, DP (14m), SC G 1, BV 7).
- #8 renferme 3 pierres précieuses valant 1 000 po, 4 valant 500 po, 11 valant 100 po, 25 valant 50 po et 18 valant 10 po.
- #9 est **piégé**. Il renferme des flèches cachées qui toucheront toujours toute personne se tenant devant. Il y a 4 flèches faisant chacune 1-6 point(s) de dégât(s) (divisez les flèches par le nombre de personnes se tenant devant le compartiment).
- #10 renferme une statue d'albâtre et d'or valant 3 000 po dans une boîte de bois rare et de soie valant 600 po.
- #12 renferme un sac avec 59 pièces de platine et 91 pièces d'électrum à l'intérieur.

(Les compartiments vides indiquent que les biens ont été prêtés. Les nombres en **caractères gras** indiquent ceux qui appartiennent au banquier.)

12. LA TOUR DE GUET: Cette grande tour de 14 m de hauteur possède tous les moyens de défense. A l'intérieur, il y a six hommes d'armes équipés de cottes de mailles (CA 5), d'arcs et d'épées, six autres équipés d'armures en cuir, de boucliers (CA 6) et de hallebardes (G 1, pv 4 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 10), et le **chef de guet** (CA 2, G 3, pv 20, AT 1, DG 2-7 avec un **poignard+1**, ou 3-8 avec une **épée+2**, BV 11). Le chef de guet loge au rez-de-chaussée (avec un meublier normal, mais il a aussi une cruche et une chope en argent qui valent 750 po). On dit qu'il a sur lui une importante somme d'argent (20 pièces de platine, 11 pièces d'or, 8 pièces d'argent), bien que les soldats ne possèdent que de petites pièces (2d6 pièces d'argent chacun). Les quartiers des hommes d'armes occupent le premier et deuxième étages. A l'étage supérieur, on trouve 200 flèches, de nombreuses pierres, 2 tonneaux d'huile et 24 épieux.

13. LA PLACE DE LA FONTAINE: Une grande fontaine jaillissante occupe le centre de la place. Les jours de fête, les fermiers et les négociants locaux installent de petits étalages sur la place pour vendre leurs produits.

14. L'AUBERGE DES VOYAGEURS: Cet édifice long et bas se compose de cinq chambres particulières et d'une grande chambre à coucher commune pour une bonne douzaine de personnes. (Les domestiques et autres personnes de la sorte dorment dans les écuries, 4.). Les chambres particulières coûtent 1 pièce d'or pour la nuit, mais si l'on couche dans la chambre commune, cela ne coûte qu'1 pièce d'argent pour la nuit. L'aubergiste et sa famille habitent dans un petit grenier au-dessus de l'auberge. Ce sont bien sûr des personnes normales sans aucune compétence pour le combat. Cet édifice mesure environ 5 m de hauteur.

15. LA TAVERNE: C'est l'endroit favori des visiteurs et des habitants du CHATEAU FORT. La nourriture est excellente et on y boit bien et en quantité généreuse. L'endroit est toujours très animé: il y a toujours 4-16 (4d4) clients à n'importe quel moment du jour ou de la nuit.

La liste des tarifs indique:

ALE	1 pe	SOUPE	1 pa
PETITE BIÈRE	1 pa	RAGOUT	1 pe
VIN	1 pe	VOLAILLE ROTIE	1 po
HYDROMEL	1 po	ROTI	2 po
TISANE D'ECORCE	1 pa	TOURTE CHAUDE	1 pe
PAIN	1 pc/ tranche	FROMAGE	1 pa/ tranche
PUDDING	1 pa/ bol	FRUIT	1 pa

Parfois le serveur parlera des contrées autour du château fort quand il discute avec un bon client et qu'il boit à sa santé (1 boisson par histoire, la moitié de celle-ci pouvant être vraie). Tout le monde sait qu'il déteste la petite bière et qu'il adore l'hydromel. Il y a 50% de chances pour que 2-5 (d4+1) des clients soient des hommes d'armes mercenaires à la recherche de travail. (CA 6, G 1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 7.) Ils porteront tous une armure en cuir, un bouclier, une épée et un poignard, et le reste de leur équipement, y compris les armes de jet et l'attirail nécessaire à l'exploration des oubliettes, devra être acheté par celui qui les embauchera. Leur salaire comprend l'équipement que leur patron doit acheter, leur pension et 1 pa par jour pour leurs services. Si leur patron ne leur achète pas d'équipement, leur salaire s'élève à 1 po par jour. (Notez qu'un simple épieu et qu'un article mineur ne constituent **pas un véritable équipement**.) Il faut toujours payer un verre aux mercenaires avant de discuter les conditions de travail. Il y a 10% de chances pour que chacune des personnes suivantes se trouve à la taverne à un moment donné:

LE CAPORAL-CHEF DE LA GARDE

LE CHEF DE GUET

LE BAILLI (voir **6.**, ci-dessus)

LE PRETRE (voir **7b.**, ci-dessus)

2-4 SENTINELLES (voir **12.**, ci-dessus)

LE SERGENT DE LA GARDE (voir **18.**, ci-dessous)

UN VAGABOND (selon le bon vouloir du MD, celui-ci peut être un guerrier de 2e ou 3e niveau, un nain, un elfe ou un tinigens complètement équipé pour l'aventure. Il y a 75% de chances pour qu'un tel vagabond se joigne à une expédition si on lui offre 25% du trésor, mais 1 vagabond sur 6 aura une moralité chaotique).

Le tavernier est un homme normal (CA 9, HN, pv 6, AT 1, DG 1-6, BV 7), son fils et le garçon le sont aussi (CA 9, HN, pv 5, 2, AT 1, DG 1-6, BV 7), mais en cas de nécessité, ils endosseront une armure en cuir, prendront des boucliers (CA 6) et lutteront contre les assaillants. La femme et la fille du tavernier, une jeune servante et une fille de cuisine travaillent aussi dans la taverne. (Le tavernier et son fils ont chacun 2d6 pièces d'or dans leur bourse, la femme en a d6, et les autres ont 2d6 pièces de cuivre.) Les boissons et la nourriture sont émmaganisées et préparées à la cave, et c'est là aussi que les domestiques couchent. La famille couche dans le petit grenier. (Il y a 82 pièces de cuivre, 29 pièces d'argent, 40 pièces d'électrum et 17 pièces d'or cachées dans une vieille cruche, placée sous des sacs de farine vides dans l'arrière-cuisine.)

16. LA CHAMBRE DES CORPORATIONS: Lorsque des membres d'une corporation (des marchands, des artisans, etc.) sont dans la région, ils sont reçus dans ce bâtiment à deux étages. C'est un poste où on règle les questions administratives et le paiement de droits, et d'où les allées et venues à l'intérieur du CHATEAU FORT sont surveillées soigneusement. En entrant dans cet endroit, chaque négociant qui n'est pas un membre régulier doit payer des droits de corporation équivalant à 5% de la valeur de sa marchandise, et il reçoit en échange la protection de la Chambre des corporations. Les ouvriers et les artisans doivent obtenir la permission d'entrée et de sortie de la Chambre des corporations, et doivent payer un droit de 2d6 pièces d'or chaque fois qu'ils entrent ou sortent (selon la valeur de leurs affaires). A l'étage d'en bas, il y a les logements du Maître des corporations et de ses employés, ainsi qu'un bureau. Ils sont tous très peu meublés. (Cependant le Maître a un anneau d'or valant 50 po et 2d6 po dans sa bourse, et les employés ont chacun d4 pièces d'or, d'argent et de cuivre. Il y a aussi sous le lit du Maître, un coffre-fort renfermant 712 pièces d'or.) Ce sont des hommes normaux (CA 9, HN, pv 4 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 7), et dans un placard il y a à leur disposition une cotte de mailles (CA 5), des arbalètes et des épées. Il y a deux serviteurs qui ne combattent pas et qui couchent à la cave. L'étage d'en haut est divisé en deux chambres particulières et un dortoir pour les invités. Le Maître est un homme de très grande influence. Sa faveur ou son aversion déterminent le traitement que vous recevrez du personnel de la forteresse. Quatre hommes d'armes revêtus d'armure de cuir et portant boucliers, épieux et épées sont toujours de garde, deux au rez-de-chaussée et deux à l'étage supérieur. (CA 6, G 1, pv 6 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 8). Ce sont des serviteurs fanatiques du Maître des corporations. Les invités prennent leurs repas dans la Chambre des corporations, mais doivent éviter d'y boire.

17. LA CHAPELLE: Le centre spirituel du CHATEAU FORT est situé en face de la Chambre des corporations. Le bâtiment a un toit pointu haut de deux étages, et à l'intérieur il est composé d'une grande salle. L'autel est situé à l'extrémité

est, et est surmonté d'un vitrail mesurant 7 m de hauteur et 2,5 m de largeur (valant 350 po s'il est intact). Dans l'aile sud-est, bien fixé sur un socle solide, il y a un tronc qui renferme 1-100 pc et 1-100 pa à toute heure de la journée. Chaque soir, le **Vicaire** (clerc de 5e niveau) vide son contenu et le dépose chez le Banquier (**11.**, ci-dessus). Dans l'aile nord-ouest, derrière les bancs en bois nu, un petit escalier mène à la cave où habitent le Vicaire et ses trois assistants.

Le **Vicaire** est la personne qui, à part le **Châtelain** (**26.**, ci-dessous), a le plus d'influence dans le Château fort. Il a une prime de +2 "pour toucher" grâce à son niveau élevé; (CA 0 à cause de son **armure à plaques +1**, son bouclier normal et un **anneau de protection +1**, C 5, pv 24, AT 1, DG voir ci-dessous, BV 10). Il brandira soit une **masse d'armes +1** (DG 2-7) ou un **bâton serpent**. Le **bâton serpent** ajoute +1 aux lancers "pour toucher" et fait 2-7 (1d6+1) points de dégâts. Sur l'ordre du Vicaire, le bâton se transforme en serpent et s'enroule autour de la personne touchée. La victime ne peut rien faire jusqu'à ce que le Vicaire rappelle le bâton (ou la durée de 1d4 tours au maximum). Le bâton serpent retourne en rampant vers le clerc sur son ordre. Le Vicaire porte rarement son armure (sauf lorsque le Château fort est en danger), mais il a toujours son anneau et son Bâton. Ses trois **Acolytes** (CA 9 ou 2, C 1, pv 6, 5, 5, AT 1, DG 1-6, BV 7) ont une armure à plaques, un bouclier (CA 2) et une masse d'armes. Normalement ils portent une soutane (CA 9), mais sur l'ordre du Vicaire, ils prendront les armes et se prépareront au combat.

Le Vicaire détient les sorts suivants en temps normal: **guérison des blessures légères, détection de la magie, bénédiction, et mouvement gelé**. Il n'utilisera son sort de **guérison** que sur un membre de son assemblée, comme un officier de la Garde ou un boutiquier.

Toutes les armures et les armes des clercs sont rangées dans la chambre bien verrouillée du Vicaire, qui est située dans la cave de la Chapelle et qui est peu meublée. La Chapelle renferme beaucoup d'autres potions magiques (3 de **guérison**, 1 de **Perception extra sensorielle**, 1 de **forme gazeuse**), un rouleau de parchemin avec un sort de **guérison des maladies** (ce sort de niveau supérieur guérira n'importe quelle maladie normale), un de **mouvement gelé**, et trois de **guérison des blessures légères**. Tous ces objets magiques sont cachés dans un compartiment secret sous le socle du tronc. On ne peut trouver la porte du compartiment que si on bouge le socle. Il y a deux serrures dans la porte, et le Vicaire et le Châtelain sont les seuls à en avoir les clés.

Si un ami intime du Vicaire lui demande ce qu'il pense du Prêtre (**7b.**, ci-dessus) qui visite régulièrement le Château fort, il se peut qu'il admette sa méfiance (50% du temps). Les Acolytes par contre, ont beaucoup de respect pour le Prêtre et le diront à quiconque leur pose la question.

18. LE CORPS DE GARDE INTERIEUR: Cet édifice en pierre ressemble à un petit fort. La partie sud n'a environ que 5 m de hauteur plus des créneaux, et la partie arrière mesure environ 10 m de hauteur plus des créneaux. Il y a des archères* dans la partie sud bien sûr, ainsi que dans les murs du passage qui mène vers le nord qui sont hauts de 3 m et larges de 8 m. Ce passage monte vers la cour intérieure. Les lourdes portes sont fermées à double tour avec des barres de fer, et sont couvertes de pointes. Six sentinelles montent la garde de façon permanente (deux à l'intérieur du corps de garde, deux sur les remparts inférieurs et deux sur les remparts supérieurs), ainsi qu'un officier (voir ci-dessous). Aucun visiteur n'est admis à franchir cette zone sauf s'il est muni d'une invitation ou de permis spéciaux.

Le rez-de-chaussée de cet édifice abrite l'arsenal principal. Il y a des douzaines de boucliers et d'armes de toutes sortes. Le **Sergent de la garde** et le **Chef de guet** occupent deux petites chambres (peu meublées), et les Gardes en garnison ici occupent le côté nord du premier étage.

Le **Chef de guet**: (CA 0 à cause de son **armure à plaques +1** et de son **bouclier +1**, G 3, pv 24, AT 1, DG 1-6 plus prime magique, BV 11.) Il a une **épée +2** et un **épieu +1**. C'est un homme très bon, aimable et un excellent chef. (Parfois il se promènera dans l'Enceinte extérieure, déguisé en mercenaire.) Il a 15 pièces d'or et une pierre précieuse valant 150 pièces d'or dans le pommeau de son poignard.

Le **Sergent de la garde**: (CA 2 à cause de sa cotte de mailles, de son **bouclier +1** et de son **anneau de protection +1**, G 2, pv 16, AT 1, DG 3-8 à cause de son indice de Force, plus une prime pour arme magique, BV 11.) Cet homme très fort (indice de force 17) est un rude guerrier qui aime boire et se bagarrer. Il manie une **épée +1** et un **poignard +1**. Il a 6 pièces d'or et autant d'électrum et d'argent. (Il y a une potion de **guérison** cachée dans un coffre qui est placé sous un manteau de rechange dans sa chambre).

Les **Gardes**: Il y a une garnison de 24 gardes ici. Ils ont tous une cotte de mailles, un bouclier, une épée, un poignard et une hache ordinaire. Il y a huit arbalétriers, huit archers (tirant à l'arc long) et huit hallebardiers. (CA 4 ou 5 quand ils n'utilisent pas leur bouclier, G 1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 10.) Dans chaque groupe, il y en a deux qui sont de garde de façon permanente. Les autres prennent un tour complet pour mettre leur armure, prendre les armes et aller prendre la faction. (Ils ont tous 2d6 pièces d'argent.)

19. LA PETITE TOUR: Cette tour très caractéristique est occupée par huit gardes portant une cotte de mailles (CA 5), des arbalètes et des épées. Les boucliers sont rangés en bas de sorte que dans un combat de corps à corps, ils ont CA 4. (CA 5 ou 4, G 1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 10.) Deux d'entre eux sont de garde dans la tour de façon permanente. Les autres sont dans la salle en bas. La base de la tour est solide sauf pour le petit escalier qui conduit à la partie supérieure.

20. LA TOUR DE GARDE: Cet édifice de 15 m de hauteur abrite 24 gardes (comme dans **18.**, ci-dessus). Celui qui donne les ordres est le **caporal-chef de la garde** (CA 0, F 1, pv 9, AT 1, DG 1-6 plus prime magique, BV 11.) Il porte une épée et un **poignard +1**. Il y a des ravitaillements de nourriture, d'armes et d'huile à l'étage supérieur. Le reste du bâtiment est la caserne des gardes, et il y a une chambre pour le chef.

21. L'ENCEINTE INTERIEURE: Cet endroit est complètement recouvert d'herbe. Les troupes y font des manoeuvres, et il y a aussi des zones où ils peuvent s'entraîner et jouter. Pendant la journée, on trouvera toujours au moins une douzaine de soldats s'entraînant à manier les armes.

22. LES ECURIES DE LA CAVALERIE: Il y a 30 chevaux de combat (CA 7, DV 3, pv 11 chacun, AT 2, DG 1-6/1-6, BV 9) et 1-4 chevaux de selle (CA 7, DV 2, pv 8 chacun, AT 2, DG 1-4/1-4, BV 7). Deux laquais (CA 9, HN, pv 2 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 7) s'occupent d'eux, et deux hommes d'armes (CA 4, G 1, pv 4, AT 1, DG 1-6, BV 8) les gardent.

23. LA GRANDE TOUR: Cet édifice haut de 18 m abrite 24 gardes. Un tiers d'entre eux sont armés d'arbalètes, un tiers d'arcs et l'autre tiers de hallebardes. Il y a aussi un **caporal-chef** comme dans **20.**, ci-dessus. (Voir **18.**, pour les détails de la tour etc.)

24. LA FORTERESSE DU CHATEAU FORT: Ce bâtiment a beaucoup d'étages et a été solidement construit pour résister aux attaques de l'extérieur. La partie inférieure consiste en une façade de 5 m de hauteur. Les tours rondes qui flanquent le bâtiment principal mesurent 18 m de hauteur alors que celui-ci ne mesure que 10 m. Toutes les sections sont surmontées de créneaux. La porte est solide et en fer. A l'intérieur, il y a une grande salle, un arsenal pour la cavalerie, et sur les côtés, plusieurs pièces qui sont utilisées pour les petits dîners et les petites réunions. En bas dans les caves, il y a de grandes réserves de provisions, les chambres d'un grand nombre de domestiques, une citerne et des oubliettes avec quatre solides cellules.

Le **Châtelain** habite dans la zone **27.**, (voir ci-dessous), mais pendant la journée, il partage avec ses aides la partie inférieure du bâtiment. C'est là qu'il règle ses affaires et tient audience. Il y aura toujours sur les remparts huit gardes équipés d'armures à plaques (CA 3), d'arbalètes et d'épées, et autant à l'intérieur, équipés d'armures à plaques, de boucliers (CA 2) et d'épées. (CA 2, G 1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 8). Cet endroit est bien décoré et les meubles sont solides et capitonnés.

Le **premier étage**: Il y a assez de chambres pour 36 cavaliers et deux appartements pour les invités spéciaux. Il y a 12 hommes de la cavalerie lourde, équipés d'armures à plaques, de boucliers, d'épées et de poignards (CA 2, G 1, pv 8 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 10) et 18 hommes de la cavalerie moyenne, équipés de cottes de mailles, d'arbalètes et de haches ordinaires (CA 5, G 1, pv 6 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 10). Leurs chambres n'ont que quelques meubles: il y a un lit de camp, une chaise et une armoire pour chaque cavalier. L'une des chambres sur le côté est occupée en ce moment par deux messagers, hommes d'armes avec armure en cuir et épées. (CA 7, G 1, pv 3, AT 1, DG 1-6, BV 8.)

25. LES TOURS: Elles ont chacune 12 m de hauteur, des créneaux en haut et des archères pour protéger les coins est et ouest du bâtiment. Les hommes d'armes de la forteresse logent dans ces tours ainsi que dans celles de la zone **26.**

26. LES TOURS CENTRALES: Ces tours dépassent le toit de la forteresse de 6 m et sont elles-mêmes surmontées de créneaux de 1,5 m de hauteur. Les deux étages supérieurs sont occupés par 12 hommes d'armes. Six d'entre eux sont équipés d'armures à plaques (CA 3), d'arbalètes et d'épées et les six autres qui portent armures à plaques, boucliers (CA 2) et épées (CA 3 ou 2, G 1, pv 5, AT 1, DG 1-6, BV 10), ne sont pas de garde. Il leur faudra un tour pour être prêts pour le combat. Les deux étages inférieurs sont occupés par les aides du **Châtelain**.

Le **Greffier**: Le greffier est un clerc de 2e niveau et est équipé d'une armure à plaques, d'un bouclier et d'une masse d'armes (CA 2, C 2, pv 11, AT 1, DG 1-6, BV 8). Le parchemin qu'il porte avec lui, lui donne un sort de **mouvement gelé**, et son propre sort, celui de **lumière**, rend aveugle tout adversaire quand il est jeté sur ses yeux. Sa chambre est austère et ne renferme rien de valeur sauf un symbole sacré en or valant 150 pièces d'or. Il a 48 pièces d'or dans sa bourse.

Le **Conseiller**: C'est un elfe du 3e niveau (CA 0 à cause de son indice de Dextérité 16 et de son **armure à plaques +1**, E 3, pv 18, AT 1, DG 1-6, BV 12). Il porte un **anneau de résistance au feu**, a un

arc court (il a une prime de +2 "pour toucher" quand il l'utilise à cause de son haut indice de Dextérité) et 10 **flèches +1**. Il possède les sorts d' **enchantement des personnes**, de **lecture de la magie**, et de **toile**. Il y a des tapisseries (l'une d'entre elles vaut 500 po), des tapis et de très beaux meubles dans sa chambre. Il porte un pendentif orné de pierreries valant 1 000 po et a 6 pièces de platine et 10 d'or dans sa bourse.

27. LA CHAMBRE DU CHATELAIN: Cette partie de la forteresse dépasse de 3 m le toit principal, et est surmontée de créneaux. A l'intérieur se trouve la chambre particulière du commandant de tout le Château fort. Elle est richement meublée, avec un miroir en argent (valant 300 po) accroché au mur, une coupe en malachite (valant 750 po) placée sur la table, et une robe en renard (valant 1 200 po) dans son armoire. Il a un petit coffret en argent (valant 450 po) qui contient 40 pièces de platine et 12 pierres précieuses valant 100 po chacune. Sur le mur, près de la porte, il y a un **épieu +1**.

Le Châtelain: C'est un guerrier de 6e niveau (avec une prime de +2 pour toucher à cause de son haut niveau), (CA -3 à cause de son indice de Dextérité 16, de son **armure à plaques +1**, de son **bouclier +1** et de son **anneau de protection +1**, pv 48, AT 1, DG 1-6 plus prime magique, BV 12). Il porte une **épée +2**, un **poignard +1**, une **cape** et des **bottes d'elfe**. (Il porte constamment aussi sur lui une potion de **lévitation** et une de **guérison**). La chaîne qui porte son insigne est en argent avec des pierres précieuses (et vaut 1 800 po). Il a sur lui 10 pièces de platine, et autant d'or et d'électrum, ainsi qu'une pierre précieuse valant 500 po. Il est très intelligent, mais parfois il prend ses décisions trop rapidement. Il est d'une bravoure et d'une honnêteté absolues. Si un invité lui pose une question, il essaiera toujours d'y répondre, à condition que cela ne mette pas en danger la sécurité du CHATEAU FORT.

LES AVENTURES HORS DU CHATEAU FORT

Une fois le groupe formé et l'équipement rassemblé, les aventuriers décideront soit de suivre les indications recueillies lors de conversations avec les habitants du CHATEAU FORT, soit de se lancer dans l'exploration seuls, (ou les deux). Ils essaieront bien sûr de trouver les **Cavernes du Chaos**, mais il leur faudra faire beaucoup de chemin pour cela, et entre-temps il se peut qu'ils se heurtent à des difficultés qui leur soient difficiles à surmonter. Nous vous offrons par conséquent deux cartes, une CARTE DES REGIONS SAUVAGES dont le groupe se servira quand il cherchera les cavernes, et la CARTE DES CAVERNES DU CHAOS qui est une carte décrivant les divers niveaux d'oubliettes. Examinez d'abord la CARTE DES REGIONS SAUVAGES.

Le "Royaume" est à l'ouest, hors de la carte. La route fourche, une partie mène au CHATEAU FORT AUX CONFINS DU PAYS, l'autre s'enfonce dans les régions sauvages et abandonnées au delà des limites de la Loi. Notez que la plupart des endroits ne sont pas nommés, c'est pour vous donner la liberté de choisir les noms qui conviendront le mieux à votre campagne. Vous pourrez remarquer aussi qu'il y a cinq régions spéciales. Les numéros 1-4 indiquent des rencontres avec des éléments de l'extérieur et sont décrits ci-dessous. La région des **Cavernes de l'Inconnu** est destinée à vous permettre d'élaborer votre propre

ensemble de cavernes ou labyrinthe d'oubliettes. Vous voudrez peut-être aussi développer les autres points de rencontre, par exemple dresser des campements, des repaires ou des ruines abandonnées, afin de multiplier les aventures. Si vous n'avez pas envie de faire cela au début, c'est très simple, FAITES EN SORTE QUE LES JOUEURS NE TROUVENT PAS CETTE REGION, MEME S'ILS FOUILLENT TRES SOIGNEUSEMENT LES LIEUX-MEMES. (Elle était cachée par une illusion magique qui la rendait invisible...)

Le taux de déplacement normal est de 1 carreau par heure de recherche, 3 par heure de marche. Marcher dans les marais correspond à un carreau par heure, et dans la forêt à deux carreaux par heure.

(Les aventures dans les régions sauvages sont expliquées plus en détail dans le manuel de règles du **D&D EXPERT SET**.)

Camper dehors la nuit: Rien ne viendra troubler le groupe campant dehors tant qu'ils laisseront 6 carreaux entre eux et la région de rencontre portant un numéro. S'ils transgressent cette limite de 6 carreaux, pour chaque carreau il y aura 1 chance sur 6 pour que les monstres viennent leur rendre visite. Ainsi à 6 carreaux il y aura 1 chance sur 6, à 5 carreaux il y aura 2 chances sur 6, à 4 carreaux 3 chances sur 6, à 3 carreaux 4 chances sur 6, à 2 carreaux 5 chances sur 6 et à 1 carreau 6 chances sur 6, c'est à dire rencontre automatique. Sinon il ne s'agira que d'une rencontre normale.

Les groupes bien organisés devront assurer au moins une garde par roulement pendant la nuit, sinon ils seront automatiquement surpris par les monstres parce qu'ils seront endormis et inconscients du danger. Si le groupe laisse un feu allumé, les monstres ne seront pas surpris, mais il se peut que le groupe le soit.

Notez bien aussi les provisions que le groupe emporte avec lui. Ils partent à l'aventure, non pas à la chasse, et par conséquent, ne devront pas s'attendre à trouver de quoi manger. Ils devront emporter assez de nourriture et d'eau, sinon quand les provisions seront épuisées, ils devront tenter de chasser (il y a 1 chance sur 6 pour qu'ils trouvent assez de nourriture pour **un** jour pour **d6** hommes), ou retourner au Château fort pour se réapprovisionner. Soulignez bien d'une façon ou d'une autre, qu'ils préféreront sans doute retourner au Château fort: ils auront plus de chances de réussir au Château fort, et ils ne risqueront pas de rencontrer des monstres pendant leur partie de chasse.

Si le groupe essaie de sortir des limites de la carte, arrangez-vous pour qu'un panneau, un inconnu se promenant, une gentille pie bavarde, ou quelqu'un d'autre leur dise qu'ils se dirigent dans la mauvaise direction.

LES ZONES DE RENCONTRE DE LA CARTE DES REGIONS SAUVAGES

1. LE TERTRE DES HOMMES-LEZARDS: Les ruisseaux et les étangs des marais sont le logis d'une tribu d'hommes-lézards particulièrement malveillants. Ce sont des êtres nocturnes et par conséquent inconnus des habitants du CHATEAU FORT. Ils ne dérangeront pas les personnes qui sont dans leur région pendant la journée sauf si celles-ci marchent sur le tertre qui abrite les antres boueux de la tribu. Si cela arrive, alors les mâles sortiront un par un de leurs trous, et attaqueront le groupe. 6 mâles en tout attaqueront (CA 5, DV 2+1, pv 12, 10, 9, 8, 7, 5, AT 1, DG 2-7, DP (10 m), SC G2, BV 12). S'ils sont tous tués, le reste de la tribu restera caché dans l'antre. Ils n'ont tous que des armes très rudimentaires. Le plus grand d'entre eux a un collier qui vaut 1 100 pièces d'or.

Dans l'antre il y a un autre mâle (CA 5, DV 2+1, pv 11, AT 1, DG 2-7, SC G2, BV 12), 3 femelles (qui sont les égales des hommes, mais qui attaquent comme les monstres avec 1+1 dés de vie, et qui ont respectivement 8, 6, et 6 points de vie), 8 petits (ayant chacun 1 point de vie mais qui n'attaquent pas), et 6 oeufs. Ils ont caché sous le nid avec les oeufs 112 pièces de cuivre, 186 pièces d'argent, un lingot d'or valant 90 pièces d'or, une potion de **guérison** et une de **poison**. La première personne qui pénétrera dans l'antre perdra toujours l'initiative en faveur de l'homme-lézard restant et de la plus grosse femelle, sauf si elle brandit une torche devant elle.

2. LE REPAIRE DES ARAIGNEES: Deux araignées veuves noires (CA 6, DV 3*, pv 11, 10, AT 1, DG 2-12 plus poison, DP (10 m), (20 m) dans la toile, SC G2, BV 8) ont filé leurs toiles dans les arbres de la région. Sous un tas de feuilles, tout près d'ici, se trouve le squelette d'une victime, un malheureux elfe. Tout ce qu'il portait est maintenant pourriture, sauf un bouclier tout sale qui semble ne rien valoir (mais qui une fois nettoyé et huilé retrouvera sa nature magique +1).

3. LE CAMP DES BRIGANDS: C'est ici que campent une douzaine de guerriers chaotiques. Ils sont assez près pour pouvoir surveiller le CHATEAU FORT, mais assez loin pour ne pas être découverts par les patrouilles. Les membres de ce groupe sont:

le Chef:	CA 5 (cotte de mailles), G 2, pv 12, AT 1, DG 1-6, BV 10, arc et épieu
le Lieutenant:	CA 6 (armure en cuir et bouclier), G 1, pv 7, AT 1, DG 1-6, BV 9, épieu et épée
2 Archers:	CA 7, (armure en cuir), G 1, pv 4 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 8, arcs et poignards
8 hommes armés d'épieux:	CA 6 (armure en cuir et bouclier), G 1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 8, épieux et poignards.

Ils ont tous 3d6 pièces d'argent, le lieutenant a d6 pièces d'or en plus et le chef 2d6 pièces d'or en plus. Ils ont tous une natte et les archers ont un carquois* supplémentaire avec 20 flèches. Il y a une barrique de bon vin sur une souche d'arbre dans le campement. Plusieurs pièces de gibier pendent aux branches et pourront être mangées ou emportées une fois nettoyées.

4. L'ERMITE FOU: Depuis de nombreuses années, un ermite hante cette partie de la forêt, devenant progressivement de plus en plus sauvage, fou et dangereux. Il habite dans un énorme chêne creux dont l'entrée est cachée par un épais buisson. Il y a à l'intérieur un tas de feuilles et quelques meubles rudimentaires. Même sa tasse et son assiette sont en bois et faites à la main, et ne valent rien. (Sous les feuilles qui servent de lit à l'Ermite fou, un petit coffre est enterré dans quelques centimètres de terre. Le coffre contient 31 pièces d'or, 164 pièces d'argent, une potion d'**invisibilité** et un **poignard +1**). L'ermite a aussi domestiqué un lion des montagnes qui reste perché aux aguets sur une branche du chêne, prêt à bondir sur tout intrus imprudent. (Il attaquera toujours le premier).

L'Ermite fou: (voleur de 3e niveau, CA 4 à cause de son armure en cuir, de son **anneau de protection +1** et de son indice de Dextérité 17, pv 15, AT 1 avec prime de +2, DG 3-8, BV 10). L'ermite a 30% de chances de se **déplacer sans bruit** et 20% de chances de **se cacher dans les ombres**. Sa folie lui donne une prime de +2 pour toucher et une prime de +2 pour les dégâts normaux +2 points). Il n'a aucun trésor (sauf l'anneau qu'il porte).

Le Lion des montagnes: CA 6, DV 3+2, pv 15, AT 3, DG 1-3/1-3/1-6, DP (24 m), SC G 2, BV 8. (Il attaquera toujours

le premier chaque round. S'il saute sur un assaillant, il gagne une prime de +2 pour toucher pour chacune de ses attaques durant ce round de combat. D'habitude il attaquera d'abord en bondissant sur sa victime, puis une fois par terre se battra normalement. Les rounds où il ne se battra pas, il en profitera pour bondir dans un arbre pour ensuite se jeter sur sa victime le round suivant).

(Il se peut que le MD décide que l'Ermite fou approchera le groupe d'une façon amicale, qu'il prétendra être un homme saint en quête de la bonté dans la nature, et qu'il y croira même peut-être. Mais quand il en aura l'occasion, il attaquera le groupe par derrière et appellera son "animal" féroce à son aide.)

LES CAVERNES DU CHAOS

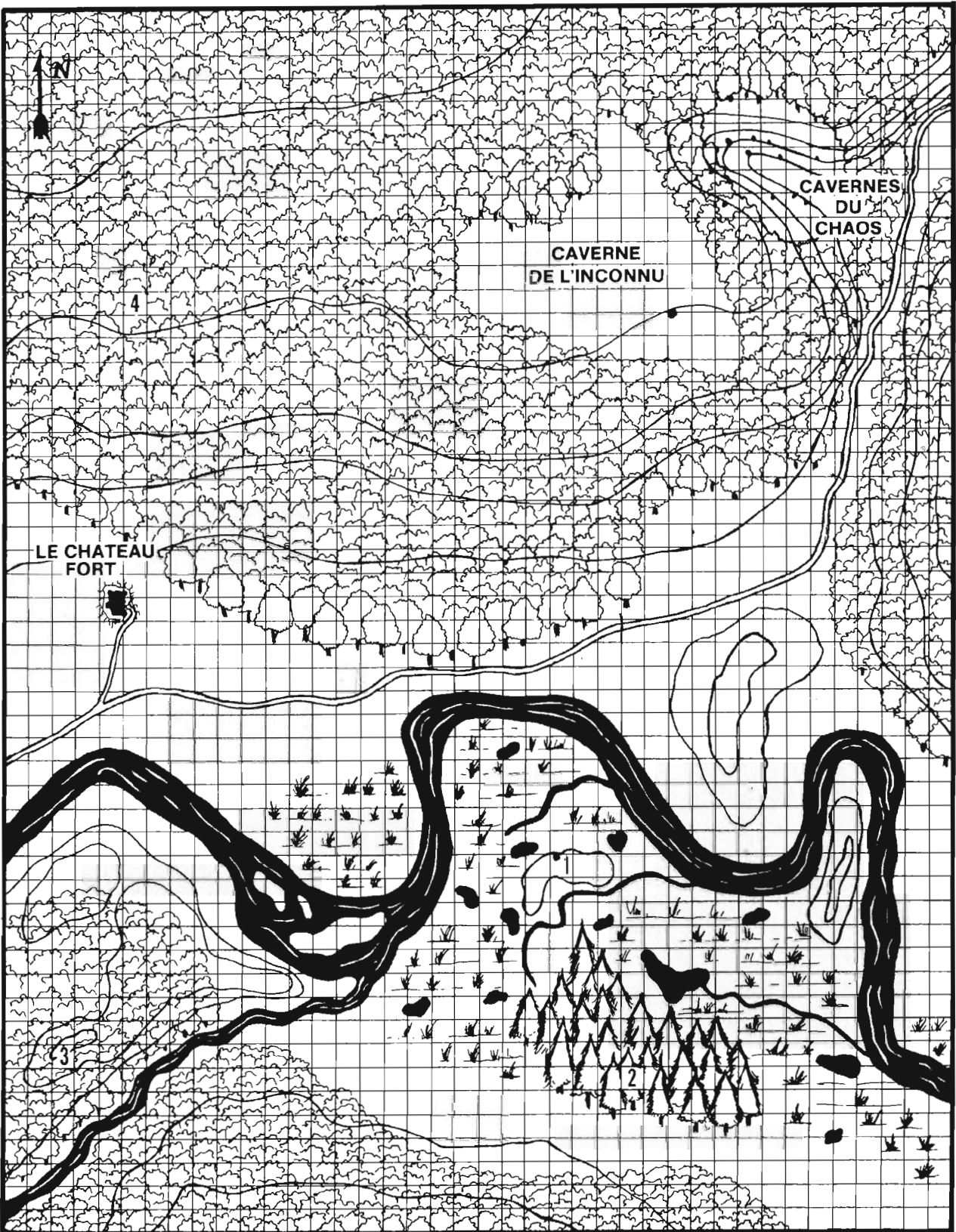
(**Remarque pour le MD:** Quand les joueurs découvriront la région des ravins, lisez-leur le paragraphe suivant. Ajoutez ce que vous voudrez à la description de ce qu'ils ont sous les yeux, mais faites attention de ne pas leur en dire trop, ni de les mener sur une fausse piste. Pour vous aider à présenter toute cette région, nous vous fournissons des renseignements avant les descriptions des zones de rencontre.)

COMMENCEMENT: La forêt que vous traversez devient de plus en plus dense, enchevêtrée et sombre. Les troncs d'arbres épais et tordus, les branches étrangement déformées, les racines difformes, les épines et les ronces qui accrochent au passage, semblent vous dire de rebrousser chemin. Malgré tout, vous avez réussi à vous frayer un chemin. La végétation luxuriante a maintenant disparu, et vous passez des fourrés à une région à l'apparence de ravin. De chaque côté, les parois faites de roches sombres et striées, mêlées de terre, s'élèvent à pic, atteignant jusqu'à environ 30 m. Des bouquets d'arbres poussent ici et là, à la fois en bas dans le ravin et sur ses parois. L'espace découvert où vous vous tenez, mesure environ 60 m de large. Le ravin s'étend sur au moins 120 m vers l'ouest jusqu'à l'extrémité ouest qui devient une paroi à pic. Ça et là, de tous les côtés, à différents niveaux, vous pouvez voir des ouvertures ressemblant à des grottes dans les parois rocheuses du ravin. La luminosité est réduite, l'air est humide et froid, et il règne une atmosphère opprimante, comme si le mal guettait, prêt à se précipiter sur vous. Des arbres dénudés et morts se dressent çà et là, et sur l'un d'entre eux est perché un vautour qui vous regarde l'air affamé. Un groupe de corbeaux s'envolent du sol en coassant. Leur battement d'ailes et leurs cris amplifiés par le terrain produisent un horrible vacarme. Par terre, dans un fouillis de débris, de rochers et de bois mort, on peut voir des morceaux d'ivoire d'un blanc étincelant qui, une fois examinés de près, s'avèrent être des os et des crânes d'êtres humains, d'animaux et autres... Vous savez maintenant que vous avez découvert les **Cavernes du Chaos**.

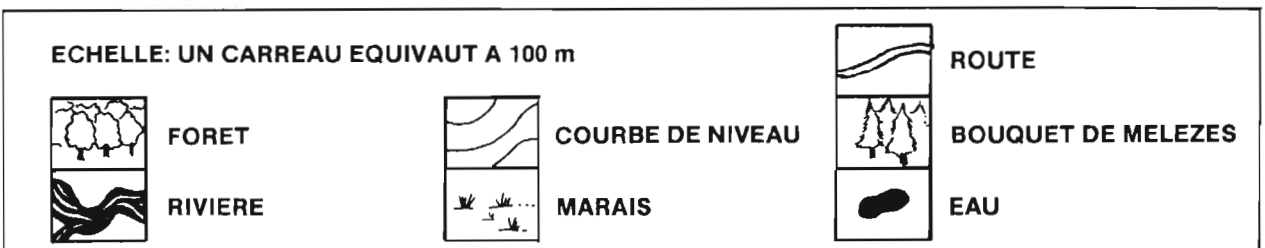
REMARQUES POUR LE MD SUR LES CAVERNES DU CHAOS

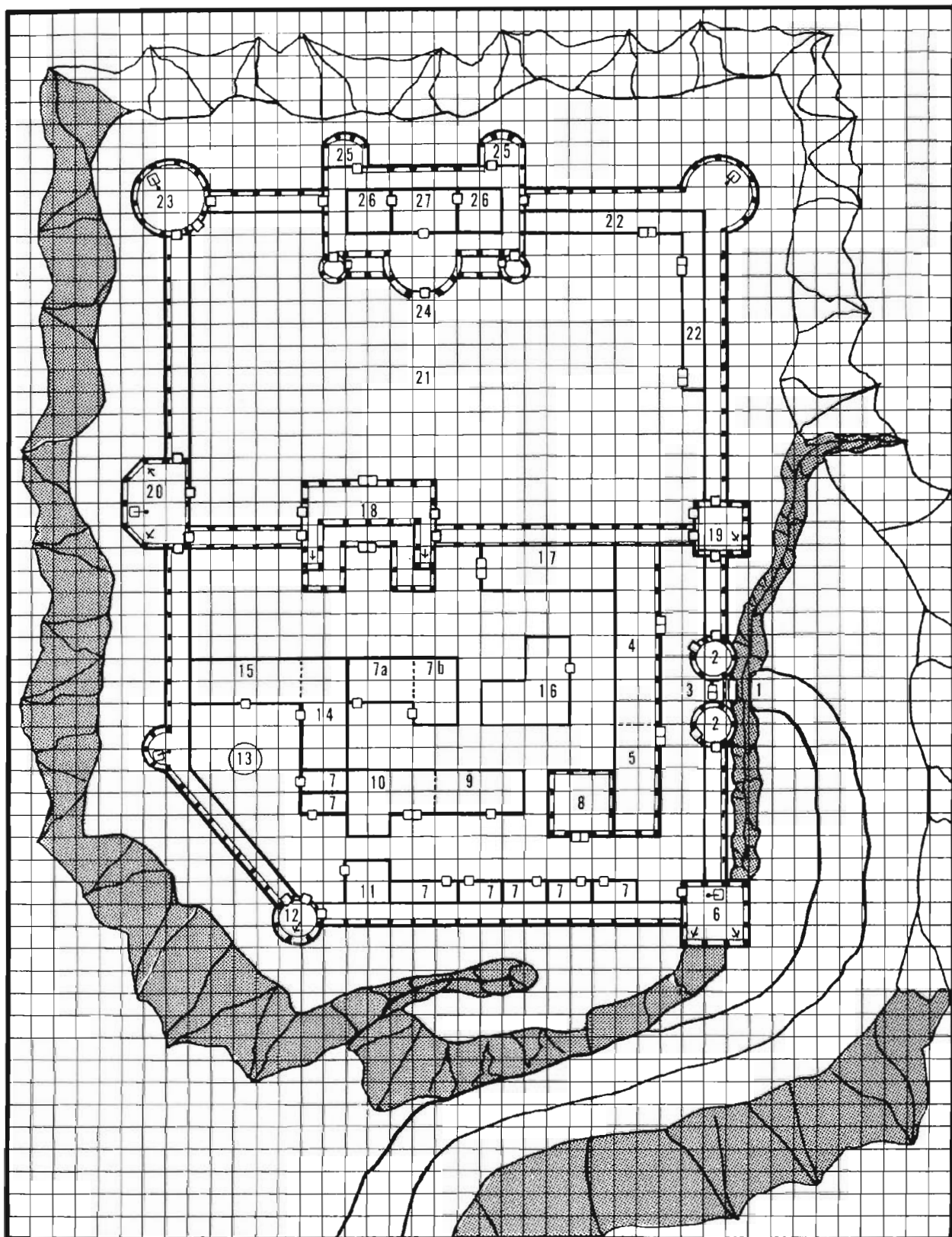
LA CARTE DE LA REGION DES CAVERNES: La carte indique les bois et les courbes de niveau. Ces références seront utiles quand les joueurs se déplacent à la surface, mais dès qu'ils s'enfonceront sous terre, ignorez-les.

LES BOIS: Les petits bosquets et taillis sont épais, enchevêtrés et menaçants. Si vous le désirez, vous pourrez décider que dans ce lieu, les personnages rencontreront quelques monstres: des striges, des créatures à l'apparence humaine (des koboldes, des orques, etc.) venant des cavernes voisines ou d'autres endroits semblables. Comme on ne peut se déplacer que très lentement et difficilement dans ces régions boisées, les personnages devront se déplacer en file indienne. Bien que ce ne soit pas indiqué sur la carte, il y a des arbres uniques, des arbustes et des buissons partout.

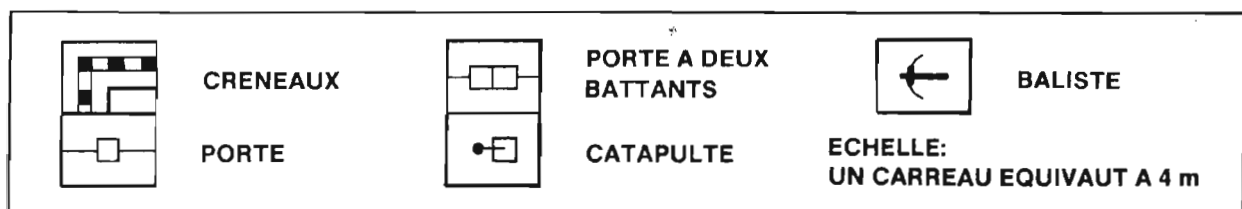


CARTE DES REGIONS SAUVAGES





CARTE DU CHATEAU FORT



TABLEAUX DE REFERENCE

ATTAQUES DES PERSONNAGES

Classe d'Armure du Défenseur

Niveau de l'Assaillant	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
(Homme normal)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
du 1er au 3e	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
4e et plus*	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

* pour les PSJ et les personnages de niveau plus élevé

ATTAQUES DES MONSTRES

Classe d'Armure du Défenseur

Dés de vie des Monstres	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1 + jusqu'à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
2 + jusqu'à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3 + jusqu'à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4 + jusqu'à 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5 + jusqu'à 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6 + jusqu'à 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7 + jusqu'à 9	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9 + jusqu'à 11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
11 + jusqu'à 13	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13 + jusqu'à 15	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15 + jusqu'à 17	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
17 + ou plus	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PRIX DE L'EQUIPEMENT ET DES ARMES

Armes

Désignation	Prix en po
Haches:	
Hache de combat (à deux mains)	7
Hache ordinaire	4
Arcs:	
Arbalète (à carreaux)	30
Carquois avec 30 carreaux	10
Arc long	40
Arc court	25
Carquois avec 20 flèches	5
Flèche à pointe d'argent	5
Poignards:	
Poignard ordinaire	3
Poignard en argent	30
Epées:	
Epée courte	7
Epée (normale)	10
Epée à deux mains	15
Autres Armes:	
Masse d'armes*	5
Gourdin*	3
Hallebarde (à deux mains)	7
Fronde + 30 pierres*	2
Epieu	3
Marteau de combat*	5

* ces armes peuvent être utilisées par un clerc

Armure

Désignation	CA	Prix en po
Armure en cuir	7	20
Cotte de mailles	5	40
Armure à plaques	3	60
Bouclier	(-1)*	10

* otez 1 de la classe d'armure si le bouclier est utilisé

CHANCES DE SAUVEGARDE

Type d'Attaque

Classe du Personnage	Rayon de la mort ou poison	Baguette Magique	Paralysie ou Pétrification	Souffle de Dragon	Badine, Baâton ou Sorts
Homme Normal	14	15	16	17	18
Clercs	11	12	14	16	15
Elfes	12	13	13	15	15
Guerriers	12	13	14	15	16
Magiciens	13	14	13	16	15
Nains et Tinigens	8	9	10	13	12
Voleurs	13	14	13	16	15

Chances de Sauvegarde pour Personnages de Niveau Supérieur

Dans le jeu de **DONJONS & DRAGONS™**, **REGLES DE BASE**, les PSJ de niveau supérieur au 3e doivent utiliser les chances de sauvegarde présentées ci-dessus. Dans le **D&D® EXPERT SET**, les chances de sauvegarde sont destinées aux personnages de niveau supérieur. Dans le cadre d'un jeu plus avancé, les chances de sauvegarde sont plus faciles à obtenir parce que le personnage a un niveau d'expérience plus élevé.

Le MD peut donner aux PSJ de niveau supérieur une prime de +2 sur toutes les chances de sauvegarde, ce qui correspondra à leur plus grande habileté à se sauvegarder contre les attaques spéciales. Cependant ceci ne doit en aucun cas être fait avec les règles du **D&D EXPERT SET**.

Articles divers

Désignation	Prix en po
Briquet à silex et acier	3
Corde de 15 m de long	1
Eau bénite (1 fiole)	25
Flacon d'huile	2
Gourde à eau/vin	1
Herbe aux loups (plusieurs brins)	10
Lanterne	10
Miroir à main en acier	5
Perche en bois (4 m)	1
Petit marteau	2
Pointes de fer (12)	1
Outils de voleur	25
Rations:	
Conserves alimentaires pour 1 personne / 1 semaine	15
Aliments frais pour 1 personne / 1 semaine	5
Sac à dos	5
Sacs:	
1 petit sac	1
1 grand sac	2
Symbole religieux	25
Torches (6)	1

Il peut arriver que les personnages désirent acheter un article qui ne figure pas sur cette liste. Le MD décidera si l'article en question peut être acheté et à quel prix. Il sera ensuite ajouté à cette liste.

COMPETENCES DES CLERCS

Sorts cléricaux de 1er niveau

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Anéantissement de la peur | 5. Lumière |
| 2. Détection de la magie | 6. Protection contre le mal |
| 3. Détection du mal | 7. Purification de l'eau et des aliments |
| 4. Guérison des blessures légères | 8. résistance au froid |

Sorts cléricaux de 2e niveau

- Bénédictio
- Mouvement gelé
- Silence dans un rayon de 5 m

Niveau des clercs	Clercs contre Morts-vivants			
	Squelettes	Zombis	Goules	Wights
1	7	9	11	sans effet
2	F	7	9	11
3	F	F	7	9

F signifie que le clerc fait fuir automatiquement le mort-vivant. Un **Chiffre** indique le nombre à obtenir en lançant 2d6 pour faire fuir le mort-vivant. Une explication plus complète sur la manière de faire fuir les morts-vivants est donnée dans la description de la classe des clercs.

DEGATS CAUSES PAR ARMES DIVERSES

Dégâts	Type d'Armes
1-4 (1d4)	Gourdin
1-4 (1d4)	Pierre de fronde
1-4 (1d4)	Poignard
1-4 (1d4)	Torche
1-6 (1d6)	Carreau* (Flèche d'arbalète)
1-6 (1d6)	Epée courte
1-6 (1d6)	Epieu
1-6 (1d6)	Flèche
1-6 (1d6)	Hache ordinaire
1-6 (1d6)	Marteau de combat
1-6 (1d6)	Masse d'armes
1-8 (1d8)	Epée
1-8 (1d8)	Hache de combat*
1-10 (1d10)	Epée à deux mains*
1-10 (1d10)	Hallebarde*

* Arme à deux mains

MONSTRES ERRANTS: NIVEAU 1

Coup de dé obtenu	Monstres errants	No.
1	Abeille tueuse (N)	1-6
2	Acolyte (A)	1-8
3	Araignée, Crabe (N)	1-2
4	Bandit (N-C)	1-8
5	Commerçant (A)	1-8
6	Esprit follet (N)	3-18
7	Gnome (J-N)	1-8
8	Gobelin (C)	2-8
9	Kobolde (C)	4-16
10	Lézard, Gecko (N)	1-2
11	*Limon vert (N)	1-2
12	Loup (N)	1-6
13	Musaraigne géante (N)	1-4
14	Nain (J-N)	1-6
15	Orque (C)	2-8
16	Scarabée à feu (N)	1-8
17	Serpent, Cobra (N)	1-6
18	Squelette (C)	3-12
19	Strige (N)	1-10
20	Tinigens (J)	3-18

MONSTRES ERRANTS: NIVEAU 2

Coup de dé obtenu	Monstres errants	No.
1	Araignée, Veuve noire (N)	1-3
2	Babouin des rochers (N)	2-12
3	Elfe (N)	1-4
4	Félin, Lion des Montagnes (N)	1-4
5	Goule (C)	1-6
6	Gnoll (C)	1-6
7	Hobgobelin (C)	1-6
8	Homme-lézard (N)	2-8
9	Lézard, Draco (N)	1-4
10	Mouche voleuse (N)	1-6
11	Néanderthalien (N)	1-10
12	Noble (A)	2-12
13	Pixie (N)	2-8
14	Sanguinaire (N)	1-6
15	Scarabée à huile (N)	1-8
16	Serpent, vipère alvéolée (N)	1-8
17	Troglodyte (C)	1-8
18	*Vase grise (N)	1-2
19	Vétéran (A)	2-8
20	Zombi (C)	2-8

MONSTRES ERRANTS: NIVEAU 3

Coup de dé obtenu	Monstres errants	No.
1	Araignée Tarantelle (N)	1-3
2	Cube gélatineux (N)	1
3	Fourmi géante (N)	2-8
4	Gargouille (C)	1-6
5	Gelée ocre (N)	1
6	Goblours (C)	2-8
7	Gorille blanc (N)	1-6
8	Groupe PSJ (A)	5-8
9	Harpie (C)	1-6
10	Imitateur parfait (C)	1-6
11	Lycanthrope, Rat-garou (C)	1-8
12	Médium (A)	1-4
13	Méduse (C)	1-3
14	Ogre (C)	1-6
15	Ombre (C)	1-8
16	Scarabée tigré (N)	1-6
17	Statue vivante, cristal (J)	1-6
18	Thoul (C)	1-6
19	Ver charognard (N)	1-3
20	Wight (C)	1-6

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES

Sorts du premier niveau

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. Blocage de portail | 7. Lecture d'idiomes étrangers |
| 2. Détection de la magie | 8. Lumière |
| 3. Disque flottant | 9. Projectile magique |
| 4. Ecran | 10. Protection contre le mal |
| 5. Enchantement des personnes | 11. Sommeil |
| 6. Lecture de la magie | 12. Ventriloquisme |

Sorts du deuxième niveau

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------|
| 1. Détection de l'invisible | 7. Invisibilité |
| 2. Détection du mal | 8. Lévitatio |
| 3. ESP (Perception Extra-Sensorielle) | 9. Localisation d'objet |
| 4. Forces fantasmagoriques | 10. Lumière continue |
| 5. Frapper | 11. Toile |
| 6. Image miroir | 12. Verrouillage magique |

Sorts du troisième niveau

- Boule de feu
- Dissoudre la magie
- Envol

CLASSES D'ARMURE

Type d'armure	Classe d'armure
Vêtement seulement	9
Bouclier seulement	8
Armure en cuir	7
Armure en cuir et bouclier	6
Cotte de mailles	5
Cotte de mailles et bouclier	4
Armure à plaques	3
Armure à plaques et bouclier	2

La classe d'armure donne une idée de la protection d'un personnage contre les attaques. Plus le chiffre de la classe d'armure est petit, plus il est difficile de vaincre le personnage. Outre l'armure elle-même, la magie, les objets magiques et la dextérité et les primes magiques. Un guerrier avec un indice de dextérité de 16, une **armure à plaques +1** et un **bouclier +1** aura une classe d'armure de -2. Les primes de protection magique sont toujours soustraites de la classe d'armure.

LES LIEUX SOUTERRAINS: Les cavernes, les passages et les salles de tout cet ensemble sont situés à différents niveaux. Les passages montent et descendent entre les courbes de niveau même là où il n'y a pas d'escalier indiqué. Au-dessus, il y a un solide plafond de roches, épais de 2 m.

LES INTERIEURS: Sauf si c'est indiqué différemment, toutes les zones souterraines sont naturelles ou ont été creusées dans la roche. Les surfaces sont inégales avec de petites saillies, fentes, trous, etc., (et donc faciles à escalader pour les voleurs).

LES PRISONNIERS RANCONNES: Vous pouvez permettre à des tribus organisées de prendre des personnages de joueurs comme prisonniers et d'en libérer un pour qu'il aille chercher au CHATEAU FORT une rançon qui permettra de libérer les autres. Limitez les rançons à des sommes peu élevées, comme 10 à 100 pièces d'or par prisonnier (ou un objet magique qui pourrait être utile aux monstres demandant la rançon). Si la rançon est payée, faites en sorte que les prisonniers soient libérés. Puis, sans le dire aux joueurs, supposez que ce coup réussi a rendu célèbres les monstres responsables, que par conséquent le nombre de leurs membres augmentera de 2 à 12, et que la tribu fera très attention au retour éventuel des aventuriers cherchant vengeance pour leur humiliante captivité. La période de vigilance accrue durera 1-4 semaine(s), mais l'accroissement du nombre de ses membres est permanent.

LES ALLIANCES ET LES GUERRES ENTRE TRIBUS: Vous pourrez faire en sorte que vos personnages de joueurs découvrent que les gobelins et les hobgobelins d'une part, et les orques d'autre part parfois avec les gnolls comme alliés, se font constamment la guerre, que les koboldes essaient de passer inaperçus et que les goblours abattent les traîneurs qu'ils trouvent sur leur chemin. Sachant cela, il se peut que les aventuriers réussissent à conduire les différentes tribus à se battre entre elles, et à ainsi profiter de la situation de faiblesse des créatures d'apparence humaine. Cependant prenez-vous y bien. C'est un truc que vous pourrez utiliser pour aider les joueurs qui sont en nombre limité mais qui ont beaucoup de talent. Mais cela rendra la partie trop facile si les joueurs sont trop nombreux ou s'ils ne savent utiliser que la force et pas leur intelligence quand une telle occasion se présente.

LES MONSTRES QUI APPRENNENT A TIRER PROFIT DE LEURS EXPERIENCES: Vous devrez faire en sorte que les monstres intelligents (et même ceux de faible intelligence) apprennent à tirer profit de leurs expériences. Si des personnages de joueurs utilisent de l'huile enflammée contre eux, faites en sorte que les monstres puissent l'utiliser dès qu'ils pourront en trouver. Si les aventuriers les prennent toujours par surprise, faites en sorte que les monstres établissent un système qui les avertira quand des intrus arriveront. Si les personnages ont tendance à s'enfuir devant l'ennemi quand il est en nombre écrasant, que les monstres utilisent un stratagème selon lequel quelques uns d'entre eux feront beaucoup de bruit et crieront afin de donner l'impression d'être en grand nombre et si possible d'effrayer les intrus. Vous devez apprendre à bien manier les monstres pour devenir un bon MD. Appliquez ce principe chaque fois que vous le jugerez nécessaire.

LES ZONES ABANDONNEES: Lorsque les monstres ont décampé, la zone deviendra déserte pendant une période de 1-4 semaine(s). Si personne n'essaie de l'envahir à nouveau, les survivants parmi les anciens habitants reviendront ou d'autres monstres viendront s'y installer. Par exemple, un thoul pourra s'installer dans les cavernes d'un minotaure (1.) et apportera avec lui tous ses trésors.

Les Zones de Rencontre:

A. L'ANTRE DES KOBOLDES: Il y a 2 chances sur 6 pour que, lorsque le groupe entrera dans le tunnel à l'apparence de caverne, 8 koboldes sortent de leur cachette dans les arbres et les attaquent. Les koboldes: CA 7, DV ½, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-4, DP (14 m), SC HN, BV 6). Ils ont chacun d8 pièces d'argent.

Remarque: A 10 m de l'entrée, il y a une fosse ☒. Il y a 3 chances sur 6 pour que tout le premier rang tombe dedans à moins qu'ils aient fouillé le sol auparavant. Il y a 1 chance sur 6 pour que le deuxième rang tombe aussi dedans, mais seulement s'il est tout près du premier rang et que le personnage de tête est déjà tombé dedans. La fosse a 4 m de profondeur, et ceux qui y tombent subiront 1-6 point(s) de dégât(s). La fosse sera fermée par une trappe, et ceux qui sont tombés dedans ne pourront en sortir qu'avec l'aide de l'extérieur. Le bruit attirera des créatures des zones 1. et 2. Les planches qui permettront de passer sur la fosse sont rangées dans #1., ci-dessous.

1. LA SALLE DE GARDE: 6 koboldes montent la garde (CA 7, DV ½, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-4, SC HN, BV 6). Ils lanceront leurs épieux le premier round s'ils ont l'initiative. Ils ont chacun d6 pièces d'argent. L'un d'entre eux ira avertir les zones 4. et 6. Les gardes seront alertés par de forts bruits ou des lumières.

2. LES RATS GEANTS (parmi les ordures et les déchets): Il y en a 18. (CA 7, DV ½, pv 2 chacun, AT 1, DG 1-3 plus maladie, DP (20 m), SC HN, BV 8.) Si un personnage est mordu, il y a 1 chance sur 20 pour qu'il attrape une maladie à moins qu'il utilise la sauvegarde contre le Poison. Si cela échoue, il y a 25% de chances pour qu'il meure dans un délai de 1-6 (1d6) jour(s). Sinon le personnage sera trop malade pour continuer l'aventure pendant la durée d'un mois de jeu. Ces monstres sont les animaux domestiques des koboldes et se nourrissent des ordures et des déchets de ces cerniers. Ils se ruent dès qu'ils entendent la trappe se refermer ou le bruit du combat. Ils n'ont rien de valeur dans leur repaire ni sur eux, mais leur chef (le rat #18), une énorme créature (CA 5 à cause de sa vitesse et de sa ruse, DV 1-1, pv 4, AT 2, DG 2-4/2-4, DP (20m), SC G 1, BV 8) qui restera toujours à l'arrière de la bande, porte une chaîne d'argent très fine avec 5 petites pierres précieuses (le bijou valant 400 pièces d'or, la chaîne 50 pièces d'or, et chaque pierre précieuse 50 pièces d'or). Le poids de quelques rats ne fera pas s'ouvrir la trappe de la fosse.

3. L'ENTREPOT DE NOURRITURE: La porte en est fermée à clé. Cette pièce renferme toutes sortes de viandes salées et séchées, du grain, et des sacs, des caisses, des tonneaux et des tas de légumes. Il y a aussi de petits morceaux de victimes humaines. Il n'y a rien de valeur ici. Même le vin contenu dans un grand tonneau est clair et a le goût du vinaigre.

4. LA SALLE DE GARDE: Il y a à l'intérieur 3 très grands gardes koboldes armés de cottes de mailles et d'arcs pour arrêter les assaillants (CA 5, DV 1+1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, DP (14 m), SC HN, BV 6). Les gardes se cachent derrière un coin de mur pour se protéger, si bien que les projectiles qui leur sont destinés auront un indice de -2 pour toucher. Ils portent tous une hache ordinaire à la ceinture, et une bourse contenant 2d6 pièces d'or.

5. **L'APPARTEMENT DU CHEF KOBOLDE:** Cet énorme kobolde (CA 5, DV 2, pv 8, AT 1, DG 2-8 (2d4), DP (14 m), SC G 1, BV 8) est si puissant qu'il utilise une hache de combat. Il a la clé de l'entrepôt (#3.), et il porte une grande chaîne d'or avec une grosse pierre précieuse autour du cou (valeur: 1 200 pièces d'or). Il y a aussi 5 koboldes femelles dans la chambre (CA 7, DV ½, pv 2 chacune, AT 1, DG 1-3, SC H N, BV 8 due au chef). Il y a des morceaux de tissu partout et des morceaux de meubles délabrés. Au mur pend une vieille couverture dans laquelle sont cachées 50 pièces d'or (cousues dans l'ourlet). Chaque femelle a d6 pièces d'or. Un coffre fermé à clé renferme 203 pièces de cuivre, 61 pièces d'argent et 22 pièces d'électrum.
6. **L'APPARTEMENT COMMUN:** Le reste de la tribu kobolde vit ici. Il y a 17 mâles (CA 7, DV ½, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-4, DP (14 m), SC H N, BV 6), 23 femelles (CA 7, DV ½, pv 2 chacune, AT 1, DG 1-3, SC H N, BV 6) et 8 petits (qui ne se battent pas). Si leurs cavernes sont envahies, ceux qui le peuvent, participeront à leur défense. Les mâles ont chacun d6 pièces d'argent, et les femelles d4 pièces d'argent. Les jeunes n'ont rien. Dans le fouillis de morceaux de toutes sortes, de tissus etc, il y a un morceau de soie qui vaut 150 pièces d'or. (Le groupe ne le trouvera pas sans vraiment le chercher.)

(Remarque pour le MD: Les koboldes morts ne seront pas remplacés, mais les blessés guériront. Si les assaillants jettent de l'huile sur les koboldes, ceux-ci essaieront de battre en retraite s'ils le peuvent plutôt que de subir des pertes. Si par hasard les koboldes découvrent des fioles d'huile, ils les utiliseront contre les assaillants.)

- B. **L'ANTRE DES ORQUES:** Le groupe verra en entrant que le mur nord de 12 m est décoré de têtes et de crânes à différents niveaux de décomposition, placés dans des niches couvrant environ 10 m² de la surface du mur. S'ils les examinent bien, ils remarqueront que l'une des têtes est celle d'un orque (voir g., ci-dessous). Du côté de l'ouest, on entend du bruit, mais du côté de l'est, tout est calme.

Zone g: Cette zone exiguë est un poste de garde. Le guetteur (un Orque: CA 6, DV 1, pv 5, AT 1, DG 1-6, DP (14 m), SC G 1, BV 8) surveille par une petite ouverture l'entrée de l'antre. Un morceau de toile grise placée derrière lui donne l'impression que la tête du garde est un de ces horrible trophées qui décorent le mur. Si les aventuriers entrent, il se baissera rapidement, mettra une tête de gobelin là où était sa tête, et ira avertir les orques dans la zone 7..

7. **LA SALLE DE GARDE:** Il y a 4 orques (CA 6, DV 1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, DP (14 m), SC G 1, BV 8). Ses gardes sont armés d'épieux. Ils en ont chacun deux, un qu'ils lanceront, un autre qu'ils utiliseront pour la mêlée. Ils ont chacun d8 pièces d'électrum. Une fois alertés, ils se dépêcheront d'attaquer les assaillants et donneront l'alarme dès qu'ils les verront. Leur salle ne renferme rien de valeur, seulement des grabats et de vieux vêtements rapés, accrochés au mur.
8. Le guetteur (g.) alertera les 4 gardes (tout comme dans la zone 7., ci-dessus). Ceux-ci se précipiteront vers l'ouest, puis le sud, pour contourner les assaillants menaçant les zones 7. ou 9. ou se trouvant près de leurs quartiers.
9. **LA SALLE DE BANQUET** (12 m sur 20 m): On y voit une grande cheminée le long du mur sud, beaucoup de tables et de bancs, et à l'extrémité nord, une table avec un grand

fauteuil à sa tête, où se tient le chef orque quand il donne audience. Il n'y a aucun orque dans la salle. Un petit feu de charbon de bois brûle dans la cheminée.

10. **LA SALLE COMMUNE:** C'est ici que vivent 12 orques mâles (CA 6, DV 1, pv 4 chacun, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8), 18 femelles et 9 petits (qui ne se battent pas). Les mâles ont chacun 2d6 pièces d'argent, les autres n'ont rien de valeur. Les quelques meubles de cette pièce ne valent rien non plus.
11. **L'ENTREPOT:** La porte en est fermée à clé. Parmi les tas et les piles de ravitaillement (voir 3., ci-dessus), il y a 3 boucliers, 17 épieux et 2 haches de combat en excellent état. Dans le coin nord-est, une petite caisse renferme une arbalète que tout le monde a oubliée et 60 carreaux. Il n'y a rien d'autre de valeur dans cette salle.
12. **L'APPARTEMENT DU CHEF ORQUE:** Cette énorme créature est armée d'une cotte de mailles, d'un **bouclier +1** et d'une masse d'armes. Il lutte comme un monstre ayant 4 dés de vie, a 15 points de vie et ajoute +2 aux dégâts qu'il cause quand il réussit à battre son adversaire (donc cause 3-8 points de dégâts), tout ceci grâce à sa force et son habileté. Il porte sur lui 31 pièces d'or et un anneau orné d'une pierre précieuse (valant en tout 700 po).

La pièce est recouverte de tapis, a des tapisseries sur les murs (remarquez que l'une d'entre elles masque l'entrée menant à la petite caverne vers l'ouest), et contient des meubles délabrés mais encore utilisables ainsi qu'un lit de camp. Ses deux compagnes dorment sur des coussins au pied de son lit. Les deux femelles se battent comme des mâles (CA 6, DV 1, pv 3 chacune, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8), et elles ont chacune 2d6 pièces d'or sur elles. Les coffres et autres meubles n'ont aucune valeur.

S'il se sent sérieusement attaqué, le chef se glissera derrière les tapisseries du mur sud et essaiera de manier le ressort permettant d'ouvrir la porte secrète qui mène vers le sud, et ira chercher de l'aide chez la tribu voisine. Mais il ne fera cela que s'il se sent en très grand péril. (Les aventuriers ne pourront faire marcher ce ressort que s'ils obtiennent un 1 (avec un d6) deux fois de suite, ou si deux personnes obtiennent ce résultat simultanément.)

Zone t: Le chef orque utilise cette alcôve pour y ranger ses armes et trésors. Il y a deux cottes de mailles complètes (une de la taille d'un homme, l'autre de la taille d'un nain), 4 épées, un coffre en fer fermé à clé contenant 205 pièces de cuivre, 286 pièces d'argent, 81 d'or, et 13 de platine. Dans une petite niche dans le mur du fond qui est cachée derrière un rocher, il a chaché une **potion de guérison** et un parchemin possédant un sort de **boule de feu** de 6 dés.

(Remarque pour le MD: Les orques tués ne peuvent pas être remplacés, mais une fois attaqués par les aventuriers, les mâles de la zone 10. mettront quatre des leurs dans la zone 9., les armeront avec des arbalètes et leur feront tendre une embuscade aux intrus. Si le chef est tué, les orques qui survivront iront chercher refuge chez la tribu de la zone C. (voir ci-dessous), y emportant tout ce qu'ils possèdent de valeur (et même sans valeur). La zone B. sera donc abandonnée.)

- C. **L'ANTRE DES ORQUES:** Tout comme les orques de la zone B., ces monstres habitent les zones cavernueuses 14.-16.. Cependant ces orques n'ont pas un système de garde

continue. Au contraire ils ont mis un grand nombre de ficelles partout dans le passage, à environ 4 m de l'entrée. Quand quelqu'un trébuche sur l'une de ces ficelles, un filet équipé de poids qui est suspendu au plafond, tombera sur les intrus, et le bruit des morceaux de métal donnera l'alerte. (Le réseau de ficelles ne pourra être détecté que si un minutieux examen est requis, et chaque personne participant à cet examen aura 1 chance sur 6 de découvrir le stratagème. Le filet dissimulé mesure 3 m de large sur 5 m de long, et est fait d'épaisses cordes goudronnées. Il emprisonnera la victime pour 1-4 rounds. Pendant ce temps, il ne faudra qu'1 round aux orques de la zone **14.** pour arriver ici...)

- 13. LA PIÈCE OUBLIÉE:** Seuls les deux chefs orques (de cette zone et de la zone **B.**) connaissent l'existence de cette pièce. Ils s'y réunissent en secret de temps en temps pour organiser des projets communs ou discuter de problèmes de leurs tribus. En effet, bien que les tribus ne partagent pas vraiment de rapports d'amitié, leurs deux chefs réalisent que la force est basée sur le nombre de membres. Il y a une petite table et deux chaises au milieu de la pièce. À côté il y a un coffre en bois contenant un arc, un carquois avec 20 flèches, 2 épées et deux poignards. Deux boucliers sont accrochés sur le mur sud. Il n'y a que quelques objets qui traînent çà et là. Dans le coin sud-est par contre, il y a un vieux seau (rempli d'eau noirâtre et stagnante) sous lequel sont cachés deux petits sacs contenant chacun une pierre précieuse valant 50 pièces d'or, 10 pièces d'or et 20 d'argent. Sous ces petits sacs logent deux **mille-pattes géants:** (CA 9, DV ½, pv 2 chacun, AT 1, DG maladie, DP (10 m), SC HN, BV 7).
- 14. L'APPARTEMENT COMMUN:** Cette pièce abrite 9 orques mâles armés de boucliers et d'épées (CA 6, DV 1, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-6, DP (14 m), SC G 1, BV 8), 8 femelles et 3 petits qui ne se battent pas. Les mâles ont chacun d20 pièces d'argent, les femelles d4 pièces de cuivre et les petits n'ont rien. La pièce est en désordre et ne renferme rien de valeur. Les mâles iront à l'entrée s'ils entendent le filet tomber et y seront en 1 round.
- 15. LA GRANDE SALLE COMMUNE:** C'est ici qu'ils ont leurs réunions, qu'ils font la cuisine et prennent leurs repas. Il y a 6 mâles dont 2 avec des arbalètes (CA 6, DV 1, pv 3 chacun, AT 1, SC G 1, BV 8) et 4 femelles (non-combattantes) qui habitent la partie avant sur le côté ouest. Ils ont tous sur eux un trésor équivalent à celui de **14.**, ci-dessus. Les mâles iront aussi à l'entrée s'ils entendent le filet tomber et y seront en 3 rounds.
- 16. L'APPARTEMENT DU CHEF:** Un garde (**g.**) est toujours posté à l'intérieur, derrière la porte, et ne peut ainsi être surpris. (C'est un orque: CA 5 à cause de sa cotte de mailles, DV 1+1, pv 6, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8, et il porte sur lui 2d6 pièces d'argent et d4 pièces d'or.) Aussitôt qu'un intrus essaie d'entrer, il donne l'alerte. Derrière lui, il y a des tas de caisses, de sacs et de tonneaux contenant du ravitaillement supplémentaire pour la tribu. (Un petit tonneau de vin dont le poids équivaut à celui de 400 pièces, contient un vin de bonne qualité valant 55 pièces d'or.) Les autres articles n'ont aucune valeur et la nourriture ne pourrait pas être consommée par des êtres humains.

Le chef (CA 2, DV 3, pv 16, AT 1, DG 1-6, SC G 3, BV 10) habite dans le coin est. Il est de grande taille et porte une armure à plaques et un bouclier. Il a une épée et frappe comme un monstre ayant 3 dés de vie. Il a à la ceinture une **hache ordinaire magique +1** qu'il lancera contre tout assaillant. Il peut faire cela et attaquer normalement dans un même round de combat. Sa ceinture est en argent avec une boucle en or (valant en tout 160 pièces d'or), et son

épée renferme dans son pommeau une pierre précieuse valant 100 pièces d'or. Il a 8 pièces d'or, 17 d'électrum et 5 d'argent dans sa bourse. Sa compagne est égale à un orque mâle en combat, (CA 6, DV 1, pv 5, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 10), et elle possède un bracelet d'ivoire qui vaut 100 pièces d'or. La pièce est bien meublée, et dans une commode il y a un sac qui contient 50 pièces de platine, et qui est fermé avec une **corde à grimper**. Sur une petite table, près du lit, il y a aussi une coupe en cuivre, bien travaillée et sertie d'argent. Cependant elle est pleine de débris et très ternie, et si on ne l'examine pas de très près, elle paraît ne valoir que 10 pièces d'argent au lieu des 50 pièces d'or qu'elle vaut vraiment.

(Remarque pour le MD: Les orques tués ne peuvent pas être remplacés. Si la tribu est attaquée, les mâles de la zone **15.** surveilleront l'entrée et seront prêts à repousser l'ennemi une deuxième fois. Si leur chef est tué, les survivants iront chercher refuge dans la zone **B.**, s'ils le peuvent, sinon ils abandonneront carrément leur domaine, en emportant tout avec eux.)

D. L'ANTRE DES GOBELINS: Les cavernes naturelles se transforment rapidement en tunnels de pierre travaillés à la main, caractéristiques de tout ce système. Il y a toujours beaucoup d'activité dans les couloirs, et chaque 4 m le groupe a 1 chance sur 6 de rencontrer un groupe de gobelins (voir ci-dessous). Vérifiez chaque fois que le groupe parcourt 12 m (il y a 3 chances sur 6). Une fois qu'il aurait rencontré des gobelins errants, il n'y a plus de raison de vérifier. Quand une rencontre a lieu, tous les gobelins attaqueront et donneront l'alerte en criant (Bree-Yark) tous à la fois. Les gobelins errants sont en plus de ceux que l'on peut trouver dans les zones numérotées.

Les Gobelins errants: 6 mâles (CA 6, DV 1-1, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-6, DP (14 m), SC HN, BV 7). (Ils auront chacun d6 pièces d'argent. Ils patrouillent et transmettent les messages. Le groupe portera aussi plusieurs sacs (d6) de produits alimentaires assez bons, ne valant pas grand-chose, mais comestibles.)

17. LA SALLE DE GARDE: 6 gardes gobelins armés de plusieurs épées chacun, (CA 6, DV 1-1, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-6, SC HN, BV 7), surveillent d'une façon vigilante les deux passages pour arrêter les intrus de toutes les sortes, y compris les hobgobelins venant du sud. Ils ont chacun d4x10 pièces de cuivre et d4 pièces d'argent. Dans la salle il y a un tonneau contenant 60 épées, une petite table, 2 bancs et un petit fût d'eau.

18. LA SALLE DE GARDE: Elle ressemble à la salle **17.**, ci-dessus, sauf que les gobelins surveillent surtout le côté est. Au cri d'alerte "BREE-YARK" (semblable à "Hey Rube!"), 2 des gardes se précipiteront vers la porte secrète, lanceront un sac contenant 250 pièces d'or à l'ogre (**E.**, **22.**, ci-dessus) et lui demanderont de les aider. L'ogre acceptera le versement, entrera dans l'antre des gobelins se mettra immédiatement à attaquer les intrus si cela lui est possible. Le sac de pièces d'or est caché sous un tonneau d'eau au coin de la porte secrète.

19. LA SALLE COMMUNE: 10 mâles (CA 6, DV 1-1, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-6, SC HN, BV 7), 14 femelles et 6 petits (qui ne se battent pas) vivent dans cette pièce. Ils y font la cuisine, y prennent leurs repas et y ont aussi de grandes réunions. Cette pièce est très en désordre à cause de la literie, des tables, des tabourets, des bancs, etc., qui sont éparpillées partout. Chaque mâle a d6 pièces d'argent, et chaque femelle d2d6 pièces de cuivre. Si les aventuriers n'ont pas encore rencontré le groupe des 6 gobelins errants quand ils pénétreront dans cet endroit, faites en sorte que les 6 mâles supplémentaires y soient.

20. L'APPARTEMENT DU CHEF: C'est ici qu'habitent le chef gobelin (CA 4 à cause de sa cote de mailles et de son bouclier, DV 3, pv 11, AT 1, DG 2-7 à cause de sa Force et de son habileté, SC G 2, BV 9), 3 gardes (CA 6, DV 1+1, pv 7, AT 1, DG 1-6, SC HN, BV 9 à cause de la présence du chef) et plusieurs femelles. Le chef a une bourse contenant 18 pièces d'or et 2 de platine, et les gardes ont chacun 8 pièces d'électrum et 6 pièces d'or sous le lit du chef. Lui et ses gardes ont des arcs accrochés au mur qu'ils prendront et utiliseront s'ils en ont le temps. En cas d'attaque, 2 des femelles qui peuvent se battre aussi bien que les mâles, prendront les armes (les 2 gobelins femelles: CA 6, DV 1-1, pv 2 chacune, AT 1, DG 1-6, DP (14 m), SC HN, BV 9 à cause de la présence du chef). Les autres femelles par contre ne combattent pas.

Cette pièce renferme de bons meubles, tous construits à la taille des gobelins bien sûr. Un petit banc placé près du lit a un tiroir secret sous le siège. Il renferme le trésor des gobelins: une tapisserie tissée de fils d'or et d'argent, valant 900 pièces d'or. Tout près, sur un guéridon, il y a une coupe en étain qui contient 273 pièces d'argent et 321 pièces de cuivre.

21. L'ENTREPOT: Remarquez bien qu'au point **g**, il y a 4 gobelins de garde (CA 6, DV 1-1, pv 4 chacun, AT 1, DG 1-6, SC HN, BV 7), constamment armés d'arbalètes et d'épées. Cette grande salle renferme des tas de ballots, de caisses, de boîtes de tonneaux et de sacs. Ils contiennent du tissu, de la nourriture, de la bière et du vin, mais n'ont aucune valeur spéciale. Les gobelins qui sont très travailleurs mais pas très intelligents, y apportent constamment les fruits de leurs pillages. Ils ne se rendent pas compte que leurs cousins de large carrure, les hobgobelins de la zone **F.**, ci-dessous, utilisent une porte secrète qu'ils sont les seuls à connaître pour venir voler les meilleures nourritures et boissons des gobelins. Si les aventuriers se trouvent dans cette pièce pour plus d'1 tour, ils auront la visite de 4 hobgobelins qui auront utilisé la porte secrète:

les 4 **hobgobelins**: (CA 6, DV 1+1, pv 6 chacun, AT 1, DG 1-8, DP (14 m), SC G 1, BV 8.) Ils ont chacun 4 pièces de cuivre.

(Remarque pour le MD: Les gobelins tués ne peuvent pas être remplacés. Si les gobelins sont complètement battus par les intrus, ils essaieront de se cacher ou de fuir vers l'est. Ceux qui suivront cette tactique quitteront la zone **17.** et iront à la zone **23.**, informer les hobgobelins et se joindront à eux. Ajustez donc les rencontres de façon appropriée.)

E. LA CAVERNE DE L'OGRE: Ceux qui entrent dans cet endroit noteront une forte odeur rébarbative et croiront apercevoir dans le coin sud-ouest de la caverne un énorme ours endormi, vautré par terre. Ce n'est en fait que la peau d'un énorme ours que l'ogre a tué. Il a mis dessous des feuilles pour que ce soit plus confortable, et il s'en sert comme lit. L'ogre est assis dans la partie est de l'ancre, et au moindre bruit, il sera prêt à se battre. Cet énorme Ogre a une CA 4 à cause sa peau épaisse et d'une autre peau d'ours qu'il porte pour se protéger. A cause de sa force phénoménale, il cause 3-12 (1d10+2) points de dégâts à ses adversaires. (CA 4, DV 4+1, pv 25, DG 3-12, DP (14 m), SC G 4, BV 10.) L'ogre s'est enrichi en vendant ses services de mercenaire généralement aux gobelins (et aux hobgobelins, quelques fois leurs alliés), mais parfois aussi aux orques et aux gnolls. Il se précipitera à l'aide des gobelins dès que ceux-ci lui jeteront le sac plein de pièces (voir **18.**, ci-dessus). Mais si quelqu'un lui offre une somme plus importante, une somme qu'il peut voir et toucher, alors il y a 90% de chances pour qu'il la prenne (ainsi que celle des gobelins), et qu'il s'en retourne dans son ancre.

22. C'est ici que s'assied l'ogre, sur un grand sac de cuir à l'intérieur duquel il y a sept grands sacs contenant: #1: 287 pièces d'argent; #2: un fromage à pâte dure; #3: 182 pièces de cuivre et 91 pièces d'électrum; #4: 289 pièces d'or; #5: un baril de cognac (valant 80 pièces d'or); #6: 303 pièces de cuivre; #7: 241 pièces d'or (en fait ce sont des pièces de cuivre recouvertes d'une fine couche d'or qui ne valent chacune qu'1 pièce de cuivre).

Si les intrus offrent à l'ogre un pot-de-vin valant au moins 20 pièces d'or, il y a 90% de chances pour qu'il les laisse partir sains et saufs, mais s'il les reprend dans son ancre, il essaiera de les tuer, quelque soit la valeur de leur pot-de-vin. Dans la partie sud, cachées sous un tas de vieux os, il y a 6 **flèches magiques +1**, une **potion d'invisibilité** et un parchemin magique avec 2 sorts cléricaux, celui de **guérison des blessures légères** et celui de **mouvement gelé**.

F. L'ANTRE DES HOBGOBELINS: Ces créatures féroces sont rarement troublées par des maraudeurs parce que l'entrée de leur ancre est protégée par une grosse porte munie de barres et est située au fond de la caverne d'entrée. Des crânes sont alignés le long des murs, et quelques uns d'entre eux sont fixés sur la porte en chêne afin de souligner la mise en garde écrite en runes communes: "Entrez, nous serions ravis de vous avoir à dîner!" (Ce qui pourrait être interprété, de façon incorrecte bien sûr, comme une invitation à dîner...). Il y a 1 chance sur 6 pour que toute personne se tenant devant la porte munie de barres et l'examinant bien soigneusement découvre un mécanisme secret qui lui permettra de faire glisser la barre et d'ainsi ouvrir la porte. Si on essaie de forcer la porte, il faudra trois 1 (avec un d6) pour briser la barre, et le bruit alertera la zone **26.** Si les intrus utilisent un sort de **frapper** pour ouvrir la porte, les gardes pourront entendre la barre tomber, mais n'auront pas le temps de réagir. Les intrus auront ainsi deux rounds pour faire ce qu'ils veulent avant que les gardes n'arrivent.

23. LA SALLE COMMUNE: Il y a dans cette pièce 5 mâles (CA 6, DV 1+1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-8, DP (14 m), SC G 1, BV 8), ayant chacun 4x10 pièces d'argent, 8 femelles (CA 6, DV 1, pv 4 chacune, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8) ayant chacune 2d6 pièces d'argent, et 3 petits qui ne combattent pas et n'ont aucun trésor. Il y a des tas de tissu et de peaux sur les lits, quelques meubles rudimentaires, un petit tonneau de bière, des seaux etc., tous ces objets étant sans valeur. Les mâles surveillent la porte est qui donne sur l'ancre des gobelins (**D.**, ci-dessus) et sont prêts à combattre.

24. LA SALLE DE TORTURE/DE JEU/ET L'ENTREPOT: Il y a à l'intérieur 2 hobgobelins très grands et très laids. Chaque hobgobelin équivaut à un monstre avec 2+1 dés de vie, l'un d'eux a 10 points de vie et l'autre en a 8. Ils portent tous les deux une cote de mailles (CA 5). L'un d'eux a un fouet ainsi qu'une épée, de sorte qu'il peut toucher ses assaillants à 5 m, et son fouet peut soulever la victime de terre d'un seul coup et l'assommer ou la paralyser pour 1-2 tours de mêlée. Cependant s'il est attaqué de près, le hobgobelin ne peut pas se servir de son fouet, et par conséquent s'en débarrassera. Ces deux monstres ont chacun une bourse 6 pièces de cuivre, d'argent et d'électrum. Le plus grand a aussi un bracelet en argent valant 135 pièces d'or. Ils gardent 6 prisonniers qui sont enchaînés aux murs. Il y a dans cette pièce deux chaises, une petite table, et au milieu un feu avec divers instruments de torture. Les clés des chaînes des prisonniers sont accrochées au mur sud-ouest. Les prisonniers sont:

#1: Un marchand rondet, à moitié mort, qui doit être mangé ce soir à un festin spécial. S'il est délivré et s'il peut retourner au CHATEAU FORT, la Chambre des

corporations donnera aux sauveteurs 100 pièces d'or, le statut honorifique de membre de la chambre des corporations, et les exemptera de droits, de cotisations et d'impôts et de tout ce qu'elle reçoit normalement par an.

#2: Un orque (CA 6, DV 1, pv 4, BV 8) qui se battra volontiers contre les gobelins et les hobgobelins si on lui donne une arme. Il cherchera bien sûr à échapper aux aventuriers dès que l'occasion se présentera, prendra tout ce qu'il pourra, ira avertir ses frères de la zone **B.** (ci-dessus) et leur dira tout ce qui s'est passé.

#3: Un homme d'armes (CA 9 à cause de son manque d'armure, G 1, pv 5, BV 7) qui était avant au service du marchand. Si on le lui offre, il se mettra au service de ses sauveteurs pour un an, moyennant sa pension, des armes et une armure.

#4: Une femelle normale, la femme du marchand en fait, qui elle aussi doit servir de festin. Elle récompensera personnellement ses sauveteurs en leur donnant un **poignard +1** qui est dans sa chambre au CHATEAU FORT.

#5: Un gnoll fou (CA 9 à cause de son manque d'armure, DV 2, pv 9, AT 1, DG 2-8, SC G 2, BV 8) qui se saisira d'une arme et attaquera ses sauveteurs s'il est libéré. (Il ne causera bien sûr que 1-6 point(s) de dégât(s) parce qu'il est très faible.)

#6: Un autre homme d'armes qui se comportera comme le #3 ci-dessus.

25. L'APPARTEMENT COMMUN: La tribu des hobgobelins utilise cette grande pièce pour les repas, les réunions et les festivités générales. Il y a maintenant beaucoup de tables et de bancs parce que les hobgobelins se préparent au festin. On y voit travailler 4 mâles (CA 6, DV 1+1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-8, DP (14 m), SC G 1, BV 8), 5 femelles (CA 6, DV 1, pv 4 chacune, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8) et 9 petits (qui ne combattent pas). Les mâles ont chacun 4 pièces d'or, et les femelles 2d6 pièces d'argent. Sur la table d'honneur, il y a un service en étain qui vaut 25 po.

26. LA SALLE DE GARDE: 6 hobgobelins y font la garde (CA 7, quand ils utilisent leurs arbalètes ou 6, DV 1+1, pv 6 chacun, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8), et 3 d'entre eux sont armés d'arbalètes qu'ils utiliseront une fois avant de prendre leurs masses d'armes pour le combat de corps à corps. Ils ont chacun 4 pièces d'or, d'argent et de cuivre. S'ils entendent quelqu'un cogner contre la porte ou faire tomber la barre, tous sauf un se précipiteront vers l'entrée alors que l'autre ira alerter la zone **27.**, puis les rejoindra aussitôt après. Il leur faudra deux rounds pour atteindre l'entrée, et le sixième rejoindra les autres gardes au quatrième round.

27. L'ARSENAL: 3 hobgobelins (CA 5 à cause de leurs cottes de mailles, DV 1+1, pv 6 chacun, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 8) montent la garde ici de façon permanente. S'il y a une alerte, deux d'entre eux iront se mettre en embuscade derrière la porte, et l'autre prendra le passage secret (menant à la zone **31.**) pour aller avertir le chef. Chaque garde a 2d4 pièces d'argent et d'électrum. Cette pièce renferme les articles suivants:

- 1 armure à plaques de la taille d'un homme
- 1 armure à plaques de la taille d'un nain
- 3 cottes de mailles de la taille d'un homme
- 2 cottes de mailles de la taille d'un elfe
- 7 armures en cuir de la taille d'un homme
- 11 boucliers

- 6 poignards
- 1 hache de combat
- 4 masses d'armes
- 3 épées
- 2 arcs (courts)
- 1 arc long
- 13 arbalètes
- 11 faisceaux* de 20 flèches chacun (14 d'entre elles ont des bouts en argent)
- 9 faisceaux* de 20 carreaux
- 51 épieux
- 19 hallebardes
- 42 heaumes de tailles différentes

Les articles comme les armures sont rangés debout ou accrochés à des reteliers. Les armes sont rangées dans des coffres, accrochées à des patères ou mises dans des rateliers d'armes.

28. LE DEPOT: Toutes les marchandises qui ont été volées aux idiots de gobelins sont emmagasinées ici en attendant que les hobgobelins en aient besoin. Il n'y aura qu'un seul goblin assurant la garde de façon permanente (CA 6, DV 1+1, pv 5, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 8). Il possède 2d8 pièces d'électrum. (Si les hobgobelins responsables du pillage ne rencontrent pas les aventuriers dans la zone **21.**, ils seront aussi au dépôt: il s'agit de 4 hobgobelins (CA 6, DV 1+1, pv 6 chacun, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 8). Ils ont chacun 4 pièces d'or.

29. LA SALLE DE GARDE: Il y a deux gardes hobgobelins armés d'arbalètes et d'épées. (CA 6, DV 1+1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8.) Il y a avec eux 2 femelles qui combattront (CA 6, DV 1, pv 4 chacune, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 8). Les mâles ont chacun 2d6 pièces de cuivre et d'argent, mais les femelles n'ont aucun trésor. Il y a dans la pièce deux lits de camp, un banc, un tabouret et une grande caisse (contenant du linge sale). Si des assaillants sont aperçus, l'une des femelles alertera la zone **30.**, et l'autre la zone **31.**; puis elles reviendront toutes les deux combattre.

30. LES QUARTIERS DU CHEF HOBGOBELIN: Cette créature énorme et laide (CA 2 à cause de son armure à plaques et de son bouclier, DV 5, pv 22, AT 1, DG 3-10 à cause de sa Force et de son habileté, DP (14 m), SC G 5, BV 10) possède 5 pièces de platine et 31 pièces d'or dans sa bourse. Il porte une ceinture d'argent parsemée de pierres précieuses (valant 600 pièces d'or). Il a avec lui 4 hobgobelins femelles de grande taille qui sont chacune l'égale d'un mâle (CA 6, DV 1+1, pv 6 chacune, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 10 à cause du chef) et qui possèdent chacune 2d6 pièces d'or. La pièce est encombrée de meubles et de bric-à-brac sans grande valeur, exception faite d'une énorme boîte en fer contenant de nombreuses peaux miteuses, à l'intérieur de laquelle il y a un double fond. Le compartiment secret de la boîte de fer contient 25 pièces de platine, 200 d'or, 115 d'électrum, 400 d'argent, une pierre précieuse valant 100 pièces d'or et une **potion empoisonnée**. Dans un tas de paille bois, près de la cheminée (dans le coin sud-est), est cachée une **baguette de paralysie** qui n'a plus que 7 effets.

31. LA SALLE DE GARDE: On y trouve 4 hobgobelins (CA 5 à cause leur cotte de mailles, DV 1+1, pv 5 chacun, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 8). Ils ont chacun 2d6 pièces d'électrum, d'argent et de cuivre. Ils sont très vigilants, et quand on leur fait part d'un danger quelconque, ils feront leur devoir d'alerter les zones **29.**, **30.**, et/ou **27.** La pièce semble vide: elle n'a que 2 paillasses, un tabouret et un grand tonneau d'eau.

(Remarque pour le MD: Comme d'habitude, les hobgobelins tués ne peuvent pas être remplacés pendant une partie de jeu normal qui ne couvre qu'une durée de quelques jours ou semaines. Mais les hobgobelins sont intelligents, bien organisés et vigilants. Si leur chef est tué, ils chercheront à s'enfuir vivants, à moins que leurs adversaires ne soient visiblement faibles et inférieurs. Les survivants se joindront aux gobelins de la zone **D.**, ci-dessus, à moins qu'ils ne se rendent compte que leurs adversaires sont très dangereux et que la situation dans Les **Cavernes** est désespérée...)

G. LA CAVERNE QUE TOUT LE MONDE EVITE: Même les habitants de la région, y compris l'ogre, évitent cette caverne parce qu'ils craignent ses habitants particulièrement dangereux. Toute créature assez stupide pour s'aventurer dehors la nuit, devient une proie rêvée. Les créatures qui pénètrent dans la zone de cette caverne, sont immédiatement saisies par une horrible puanteur.

32. LA GALERIE VIDE: L'odeur qui règne dans ces endroits est terrible. Des os et des corps en décomposition sont éparpillés çà et là par terre parmi tout un tas de feuilles mortes et de vieilles branches. Mais si les aventuriers examinent le sol de près, ils trouveront une pièce tous les rounds: 1-2=1 pièce de cuivre, 3-4=1 pièce d'argent, 5-6=1 pièce d'électrum. Cependant le bruit de leurs recherches attirera peut-être des visiteurs. Lancez les dés en utilisant le tableau ci-dessous pour déterminer la rencontre:

- 1: un ours-hibou de la zone **34.**, ci-dessous
- 2: 2-12 rats géants (CA 7, DV ½, pv 2 chacun, AT 1, DG 1-3 plus maladie, DP (20 m), SC HN, BV 8)
- 3: Une vase grise de la zone **33.**, ci-dessous
- 4-6: rien n'est attiré par le bruit

33. LA NAPPE D'EAU PEU PROFONDE: Cette partie de la caverne est très humide et l'humidité fait reluire tous les murs et le sol. Il y a une grande nappe d'eau peu profonde (comme c'est indiqué) dans laquelle on voit nager quelques poissons blancs et aveugles. Il y a dans l'eau une coupe ornée de pierreries qui vaut 1 300 pièces d'or. Cet endroit est habité par 3 monstres, des vases grises, (il n'y en aura que 2 si les aventuriers en ont déjà rencontré une dans la zone **32.**). Chaque vase grise cause 1-8 point(s) de dégât(s) le premier round, sauf si elle attaque par en-dessus, parce que la moitié des dégâts consistera à détruire les articles qui protègent les pieds et les jambes de la victime. Après cela, leurs attaques ainsi que celles par en-dessus causent 2-16 points de dégâts. (CA 8, DV 3*, pv 15 chacune, AT 1, DG 1-8 le premier round, puis 2-16 détruit les armures, DP (2 m), SC G 2, BV 12). Les deux vases grises qui demeurent constamment dans cet endroit sont celle qui reste sur le bord sud de la nappe d'eau et celle qui est accrochée au plafond dans la partie sud-ouest de la caverne. Il n'y a qu'1 chance sur 20 de remarquer l'une ou l'autre, à moins de fouiller le sol devant la nappe d'eau avec une perche ou d'éclairer tout le plafond avec au moins deux torches tenues bien haut. Si la troisième vase grise est présente, elle sera au plafond, à gauche de l'entrée.

34. LA TANIÈRE DE L'OURS-HIBOU: L'ours-hibou (CA 5, DV 5, pv 30, AT 3, DG 1-8/1-8/1-8, DP (20 m), SC G 3, BV 9) dort dans la partie la plus au sud de sa tanière. Il digère son repas, un gnoll qu'il a pris à l'aube. S'il est réveillé, il poussera de grands cris, sortira de son coin à toute vitesse, attaquera avec ses deux grandes pattes et son museau garni de dents tranchantes, causant 1-8 point(s) de dégât(s) et attaquant 3 fois par round, deux fois avec ses griffes et l'autre avec un coup de museau. Il n'a pas de trésor, mais parmi les bouts de bois et les os sur lesquels il dort il y a un

tube en os (il y a 1 chance sur 6 pour qu'une personne fouillant le tas le découvre, et il faudra vérifier en lançant les dés le taux de chances pour chaque personne, une fois par round). Le tube renferme un parchemin avec un sort de **protection contre les morts-vivants**.

H. L'ANTRE DES GOBLOURS: Leur nombre réduit est compensé par leur force et leur ruse. L'entrée de leur caverne porte des inscriptions en kobolde, orque, goblin etc. qui disent: "Sécurité, sûreté et repos pour toutes les créatures à l'apparence humaine qui entreront, SOYEZ LES BIENVENUS! (Entrez et présentez-vous auprès du premier garde, et il vous fournira un repas chaud et un lit.)"

35. LA SALLE DE GARDE: Il y a à l'intérieur 3 goblours (CA 5, DV 3+1, pv 11 chacun, AT 1, DG 2-8, DP (14 m), SC G 3, BV 9) qui possèdent chacun 2d10 pièces d'or. Il sont assis paresseusement sur des tabourets, près d'un braséro qui fume et sur lequel ils font cuire des brochettes de viande. Quand des intrus entreront, les goblours ne feront pas attention à leurs masses d'armes mais au contraire à leur repas. Ils prendront les brochettes en mangeront un morceau, et bien qu'ils ne parlent pas la langue commune, en offriront aux aventuriers. Mais tout à coup, ils se serviront des brochettes comme d'épées et frapperont les premiers (avec une prime de+2 pour toucher pour avoir attaqué par surprise) à moins que les aventuriers ne soient très prudents. Cette pièce renferme deux lits de camp et un grand gong. Si le combat tourne mal, l'un des goblours frappera le gong d'un grand coup pour avertir les autres.

36. L'APPARTEMENT DU CHEF: Cet énorme et vieux goblours équivaut à un ogre (CA 5, DV 4+1, pv 18, AT 1, DG 3-12 (d10+2), SC G 4, BV 9). Dans sa bourse il a une clé, 29 pièces de platine et trois pierres précieuses valant 50 po. Il est accompagné d'un goblours femelle qui équivaut à un mâle (CA 5, DV 3+1, pv 12, AT 1, DG 2-8, SC G 3, BV 9). Elle porte des boucles d'oreilles en or qui valent 100 po. Les meubles sont délabrés et très rudimentaires, mais parmi la literie il y a des morceaux de soie, en tout 6, qui pourront être vendus pour 20 po chacun. Sur un rebord, près du plafond, est posé un coffre gris qui ne peut être découvert que si la pièce est très soigneusement examinée. A l'intérieur il y a 1 462 pièces d'argent, une statue d'albâtre et d'ivoire pesant 14 kilogrammes (valant 200 pièces d'or) et 2 potions de **guérison** (qui se casseront si le coffre n'est pas manié avec soin). Il faudra 3 ou 4 hommes forts pour descendre le coffre sans faire de dégâts. Au mur est accrochée une **hache ordinaire+1** que le chef saisira s'il en a l'occasion. Il la lancera d'abord, puis se préparera à la mêlée. Il connaît la porte secrète, et il s'en servira en cas de situations désespérées.

37. LA SALLE DU BUTIN: Elle est fermée par une lourde porte dont la clé est dans la bourse du chef (**36.**, ci-dessus). A l'intérieur il y a un **bouclier+1** qui sert de plateau et sur lequel est étalé tout un tas d'herbes séchées (de la cataire dont les goblours sont particulièrement friands), diverses boîtes et caisses contenant des aliments séchés et salés de bonne qualité, une pile de peaux, 3 tonneaux d'ale, un fût de vin et un petit baril d'huile (pouvant remplir 20 flacons). Si tous ces articles sauf le bouclier et l'huile sont vendus au CHATEAU FORT, ils pourront rapporter 400 pièces d'or. Si les aventuriers essaient de briser la serrure ou de défoncer la porte, le bruit attirera les gardes de la zone **35.** ainsi que le chef et sa compagne dans la zone **36.**

38. LA SALLE COMMUNE: 3 mâles (CA 5, DV 3+1, pv 12 chacun, AT 1, DG 2-8, DP (14 m), SC G 3, BV 9) ayant chacun 2d6 pièces d'argent et d'or, 7 femelles (CA 5, DV 2, pv 8 chacune, AT 1, DG 1-8, SC G 2, BV 9) et 3 jeunes

goblours (CA 7, DV 1, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-4, SC G 1, BV 7) habitent ici. Cà et là il y a des piles de literie et de vieux vêtements. Près de la cheminée il y a une urne en argent noircie par la suie, dont la véritable valeur (175 po) ne peut être estimée qu'après l'avoir bien examinée.

39. LA SALLE DE GARDE: La garde est assurée par 2 mâles (CA 5, DV 3+1, pv 10 chacun, AT 1, DG 2-8, SC G 3, BV 9) ayant chacun 2d8 pièces d'or, 3 femelles (CA 5, DV 2, pv 7 chacune, AT 1, DG 1-8, SC G 2, BV 9) ayant chacune d10 pièces d'or. En plus de leurs armes ordinaires, ils ont chacun un épéu qu'ils lanceront avant de combattre en corps à corps. Ces goblours ont tendance à être esclaves, et ils participent à la garde de l'entrée de leur antre. Il y a ça et là dans la pièce des nattes, un banc, une longue table, un seau à eau et des sacs de farine. Les clés des portes donnant sur les zones **40.** et **41.** sont accrochées sur le mur qui fait face aux escaliers. Des sacs de farine, des petites caisses et des tonneaux de provisions et de vin coupé d'eau sont alignés le long des couloirs menant aux cachots des esclaves.

40. LE CACHOT DES ESCLAVES: La porte de fer est bien fermée avec une barre, une chaîne et un gros cadenas. Il y a de la paille par terre et un seau. Les esclaves suivants y sont enfermés: 3 koboldes (CA 9, DV ½, pv 2 chacun, DP (14 m), SC HN, BV 6), 1 gobelin (CA 9, DV 1-1, pv 3 chacun, DP (14 m), SC HN, BV 7), 4 orques (CA 9, DV 1, pv 5 chacun, DP (14 m), SC G 1, BV 8), et 2 humains (CA 9, G 1, pv 4 chacun, DP (20 m), BV 7). Parfois à la place de 2 koboldes et d'1 orque, il y a 1 nain (CA 9, N 2, pv 12, DP (10 m), BV 8) et 2 elfes (CA 9, E 1, pv 7 chacun, DP (20 m), BV 8). Ils sont enchaînés aux murs avec des chaînes ordinaires et un gros cadenas. Ils se battront tous contre les goblours si on leur donne des armes. (Traitez-les comme ayant CA 9 à moins qu'ils soient protégés). Les humains serviront comme ceux mentionnés dans **F., 24.**, ci-dessus. Le nain et les elfes (si le MD décide de les employer) accepteront peut-être d'aider les aventuriers tant qu'ils resteront continuellement dans la région des **Cavernes** et qu'ils combattront. Les autres créatures s'enfuiront à la première occasion.

41. LE CACHOT DES ESCLAVES: Dans cette pièce, elle aussi bien fermée avec une barre, une chaîne et un cadenas, sont enfermés les esclaves suivants: 3 hobgobelins (CA 8, DV 1+1, pv 6 chacun, DP (14 m), SC G 1, BV 8), 2 gnolls (CA 8, DV 2, pv 9 chacun, DP (14 m), SC G 2, BV 8), 1 goblours rebelle (CA 7, DV 3+1, pv 14, DP (14 m), SC G 3, BV 9) et 1 énorme humain, apparemment sauvage, ayant des muscles très forts, les cheveux et la barbe hirsutes et un regard fixe. Il s'agit d'un **Héros** (c'est un guerrier de 4e niveau). Son indice de Force 18 et le+2 pour son niveau de guerrier lui donnent en tout une prime de+5 "pour toucher" et une prime de+3 pour causer des dégâts (CA 9 à cause de son manque d'armure, G 4, pv 24, AT 1, DG 4-9, BV 10). Il est enclin à avoir des crises de folie furieuse à cause de sa condition d'asservissement. S'il a des armes, il y a 50% de chances par round pour qu'il attaque un ami au lieu d'un ennemi tant il a soif de tuer. Si ces esclaves sont libérés, ils essaieront de s'enfuir, mais ils attaqueront les goblours qui se trouvent sur leur passage. Il y a deux exceptions: Le gros goblours déteste ses frères, si bien qu'il prendra les armes et se battra contre ces derniers ainsi que contre n'importe quel autre habitant de la zone, et il fera cela tant que le groupe d'aventuriers sera là. Le héros est un être malveillant. Une fois armé et sa folie du combat dissipée, il tuera les aventuriers qui l'ont libéré afin de s'emparer de leur trésor, ou bien volera tout ce qui a le plus de valeur pour ensuite s'esquiver (mais seulement s'il sait que le groupe d'aventuriers est trop fort pour lui).

(Remarque pour le MD: 2 goblours sont partis à la chasse, et ils rentreront avec un cadavre humain et 83 pièces d'or le jour après que les aventuriers auront pénétré dans l'antre des goblours. Ils assureront la garde pour la zone **35.**, si la présence d'aventuriers le requiert, et leurs indices sont les mêmes que ceux des gardes de **35.** Les goblours resteront dans cet endroit jusqu'à la mort, mais le chef demandera l'aide du minotaure dans la zone **1., 45.**)

I. LES CAVERNES DU MINOTAURE: Ce labyrinthe abrite tout un tas de choses désagréables, mais le pire est le minotaure rusé et diabolique qui habite là. Aussitôt que les aventuriers auront pénétré dans cet endroit, ils se sentiront un peu étourdis. Ceci sera dû à un sort puissant dont les effets consistent à faire perdre tout sens de l'orientation. Le minotaure acceptera d'aider les goblours à combattre les envahisseurs en échange d'un esclave humain pour chaque période de trois jours qu'il aura été à leur service (bien sûr l'esclave sera mangé pendant cette période). Le minotaure ne garde pour lui que les trésors de premier choix et il jette tout le reste à l'entrée du labyrinthe, à ceux qui se trouvent là par hasard.

(Remarques pour le MD: Vous pouvez faire en sorte que vos joueurs trouvent quelques pièces, articles d'équipement ou armures de valeur réduite à l'entrée du labyrinthe. Mais s'ils dépassent l'entrée de la caverne de 12 m, un sort de **troubles de l'orientation** (un sort spécial) commencera à prendre effet. Vous devrez alors commencer à leur donner de mauvaises directions: par exemple dire sud-est pour nord-est, est au lieu d'ouest, etc. N'hésitez pas à leur donner des directions différentes s'ils prennent le même couloir deux fois, (ce sera l'effet de la magie sur **eux**). Vous voudrez peut-être permettre au cartographe de lancer les dés pour déterminer les chances de sauvegarde tous les deux tours. Un 19 ou 20 indiqueront que l'effet du sort est annihilé.)

42. LA CAVERNE DES STRIGES: 13 de ces monstres volants habitent ici: (CA 7, DV 1*, pv 3 chacun, AT 1 avec un prime de +2 pour toucher, DG 1-3 le premier round, plus 1-3 pour chaque round en plus, DP (30 m), SC G 2, BV 9). Si l'adversaire est touché, la strige lui sucera le sang automatiquement chaque round suivant, causant 1-4 point(s) de dégât(s) dû(s) à la perte de sang, jusqu'à ce que la victime meure ou que la strige soit tuée. Le minotaure adore attraper et dévorer ces créatures. Elles l'évitent donc. Elles ont toujours très faim. En fait leur faim est si intense qu'il y a 90% de chances pour qu'elles se renvoient de petits cris aigus et des sifflements. De cette façon, le groupe d'aventuriers ne pourra pas être surpris. Elles n'ont aucun trésor.

43. LES SCARABEES A FEU: Il y en a 3: (CA 4, DV 1+2, pv 7 chacun, AT 1, DG 2-8, DP (20 m), SC G 1, BV 7). Ils sont aussi très affamés et pour cette raison attaqueront n'importe qui pénétrera dans leur antre. Ils n'ont pas de trésor, mais au-dessus de leurs yeux, il y a 2 glandes ainsi qu'une autre dans leur abdomen, qui donnent une lumière rouge de 3 m de rayon, 1-6 jour(s) après la mort du scarabée.

44. LES SCARABEES A FEU: Il y en a 2 dans cette zone, et ils sont tout à fait identiques à ceux de la zone **43.**, ci-dessus.

45. LE MINOTAURE: Cet énorme monstre a une CA 4 à cause de sa grande cote de mailles et de son **épéu+1**. Quand il commence ses attaques, le minotaure (CA 4, DV 6, pv 35, AT 1 ou 2, DG 4-9 ou 1-6/1-6, DP (20 m), SC G 6, BV 12) se précipitera en avant, frappera avec son épéu et causera 4-9 (d6+3) points de dégâts à cause de sa force. Le round suivant, il attaquera avec ses cornes et mordra, causant 1-6 points de dégâts lors de chaque attaque réussie. Le minotaure peut seulement utiliser son épéu **ou** donner des coups de cornes et mordre.

Lorsque des intrus pénètrent dans cette zone, le minotaure se prépare immédiatement à attaquer. Il connaît si bien l'endroit que les victimes ne peuvent s'enfuir qu'en utilisant la porte secrète qui donne dans la zone **36.**, ou bien en sortant rapidement de l'endroit, et en grimpant dans un grand arbre.

La caverne du minotaure est décorée avec des crânes et des os bien disposés. La porte secrète est en fait un bloc de pierre qui ne peut être déplacé que par un groupe d'au moins 3 humains. On pourra la découvrir en examinant de très près les murs, mais pour la faire bouger, il faudra lancer un dé à six faces et obtenir un 1, ce qui indiquera que l'on sait désormais par où la saisir. Tous les trésors du minotaure sont cachés derrière ce bloc de pierre. Ils se composent de:

- 1 coffre fermé à clé (avec une aiguille empoisonnée dans la serrure) contenant 930 pièces d'or et 310 d'électrum
- 1 **bâton de guérison**
- 1 **armure à plaques +1** de la taille d'un homme (de la taille d'un elfe est une option)
- 1 un coffret fermé à clé contenant 3 bouteilles de potion (une de **forme gazeuse**, une de **guérison** et une autre de **croissance**)
- 1 coffre fermé à clé contenant 3 bijoux valant respectivement 1 600, 900 et 600 pièces d'or

J. L'ANTRE DES GNOLLS: On y entre par une petite caverne, et ce n'est qu'au fond que l'on peut voir que la pierre a été travaillée. Si les aventuriers ont une torche ou s'ils font du bruit, les gardes (**46.**) seront alertés et seront prêts à les attaquer.

46. LA SALLE DE GARDE: 4 gnolls sont toujours de garde dans cette salle (CA 5, DV 2, pv 9 chacun, AT 1, DG 2-8, DP (14 m), SC G 2, BV 8). Deux d'entre eux sont armés d'arcs, et ils tireront des flèches sur les assaillants jusqu'à ce que la mêlée ait lieu. Ils iront ensuite chercher de l'aide tandis que les deux autres combattront. Ils ont chacun d8 pièces d'électrum, d'argent et de cuivre.

47. LA SALLE DE GARDE: 3 mâles (CA 5, DV 2, pv 8 chacun, AT 1, DG 2-8, SC G 2, BV 8) et 5 femelles (CA 5, DV 1+1, pv 5 chacune, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 8) habitent ici. Ils sont prêts à combattre immédiatement. Les mâles ont chacun d6 pièces d'or, et les femelles en ont d4. Il y a des meubles rudimentaires et un tas de literie éparpillés par terre, un tonneau d'eau dans le coin sud-ouest, et plusieurs peaux et fourrures accrochées sur les murs (il y a en particulier un manteau de zibeline valant 450 po).

48. LA PIECE FERMEE A CLE: Cette pièce est à la fois un entrepôt et un arsenal. Outre les provisions normales, elle renferme 7 boucliers, une cotte de mailles de la taille d'un nain, 12 haches ordinaires, 3 arcs longs, 5 carquois contenant chacun 20 flèches, et une **épée maudite -1**. Un tonneau qui fuit contient de l'ale excellente dont l'odeur donnera envie aux aventuriers de la goûter. L'ale est en fait si bonne qu'il y a 5 chances sur 6 pour que ceux qui y goûteront en boivent un bon coup et continuent à boire les 1-4 tours suivants. (Si c'est le cas, faites en sorte qu'ils chantent, fassent du bruit et se conduisent de manière idiote. Leurs attaques pour toucher auront l'indice -2, et cela tant qu'ils continueront à boire, par exemple 1-4 tours.)

49. LA SALLE COMMUNE: C'est là qu'habite la tribu gnoil, c'est à dire 6 mâles (CA 5, DV 2, pv 8 chacun, AT 1, DB 2-8, SC G 2, BV 8), 11 femelles (CA 5, DV 1+1, pv 5 chacune, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 8) et 18 petits qui ne combattent pas. Les mâles ont chacun d6 pièces d'électrum et d'argent, et les

femelles ont d10 pièces d'argent chacune. Leur pièce est aussi mal meublée et en désordre que les autres.

50. L'APPARTEMENT DU CHEF GNOLL: Le chef gnoll (CA 3 parce qu'il ne porte qu'une partie de son armure à plaques, DV 3, pv 17, AT 1, DG 4-10 (2d4+2) à cause de sa force, SC G 3, BV 10), ses 2 fils (CA 4, DV 2+1, pv 10 chacun, AT 1, DG 3-9 (2d4+1), SC G 2, BV 10) et 4 gnolls femelles (CA 5, DV 1+1, pv 5 chacune, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 9) sont dans cette pièce. Le chef porte des brassards valant chacun 50 pièces d'or, et il a 39 pièces d'or dans sa bourse. Ses fils ont chacun d10 pièces d'or, d'électrum et d'argent. Chaque femelle porte une chaîne d'argent valant 30 pièces d'or autour du cou et possède en plus 2d6 pièces d'électrum. Les meubles sont délabrés et rudimentaires. Sous une dalle de la cheminée, 200 pièces de cuivre, 157 pièces d'argent, 76 pièces d'électrum et 139 pièces d'or sont cachées dans un gros pot en métal.

Nul d'entre eux ne connaît la porte secrète ni le passage secret qui mènent à la zone **K., 63**. Juste à l'entrée, du côté intérieur, se trouve le squelette d'un voleur, un humain avec une jambe cassée, qui a dû mourir là en essayant d'utiliser la porte secrète pour s'enfuir. Son armure en cuir toute pourrie et ses armes toutes corrodées n'ont aucune valeur, mais dans sa bourse, il y a 12 pierres précieuses valant chacune au moins 50 pièces d'or, et à ses pieds décharnés, il y a des **bottes d'elfe** encore en bon état.

(Remarque pour le MD: Les gnolls tués ne peuvent pas être remplacés. Comme les gnolls sont vaguement alliés avec les orques, ils iront chercher refuge chez les orques et vice versa. Si vous le désirez, vous pouvez faire en sorte que le chef s'échappe par le tuyau de la cheminée.)

K. LE SANCTUAIRE DU CHAOS: Un courant d'air léger mais nauséabond se dégage de l'entrée de la caverne. L'entrée mesure 8 m de large et sert aussi d'entrée au temple. Le sentier usé qui traverse le taillis d'arbres anormalement tordus et boursoufflés, confère une impression sinistre et de malaise à ceux qui l'utilisent. Une fois que ceux-ci auront pénétré dans la caverne, ils auront la funeste sensation qu'un vague mal envahit leurs sens. Au delà de l'entrée, on voit des couches rouges entrelacées avec des veines noires et gonflées, dans les murs de roche taillée à la main. Un silence de mort règne dans les larges couloirs et salles. Même si les aventuriers sont absolument silencieux et attentifs, ils pourront à peine percevoir de temps en temps un vague gémissement et un son aigu de pipeau.

Le sol est lisse, usé par le piétinement sans fin des fidèles qui fréquentent cet endroit. Les pas des intrus résonneront d'une manière alarmante dans les salles voûtées (leur chance d'être surpris est de+2), si bien qu'ils devront faire très attention d'étouffer ces bruits s'ils ne veulent pas être découverts avant le moment voulu. Un groupe de gardes zombis viendra voir ce qui se passe s'ils entendent du bruit d'une façon continue. Il s'agira d'un groupe de:

8 zombis: (CA 8, DV 2, pv 8 chacun, AT 1, DG 1-8, DP (14 m) SC G 1, BV 12). Ces monstres effrayants sont vêtus d'uniformes à rayures rouges et noires qui sont sales. Ils ont tous une hache de combat en forme de couperet. (Ils portent aussi une **amulette de protection contre l'action de faire fuir**, de sorte qu'un cleric qui essaiera de les faire fuir devra les traiter comme des **goules** plutôt que des zombis.)

51. LE PASSAGE REMPLI DE ROCHERS: De grandes roches et de gros rochers ont été placés ici pour boucher le tunnel.

Il faudra 100 tours d'efforts humains pour y faire une ouverture assez grande pour laisser passer un être humain dans la zone suivante. (Vous pouvez choisir si ce passage donnera sur l'extérieur, un peu au sud-ouest des **Cavernes du Chaos**, ou s'il mènera directement à la **Caverne de l'Inconnu**. Si vous prenez la deuxième option, vous devrez bien sûr préparer une bonne carte des lieux souterrains et y mettre des monstres et des trésors.)

52. LA SALLE AUX SQUELETTES: Cette salle d'audience inhabituelle est occupée dans sa partie sud par une estrade et un fauteuil en forme de trône, orné de 4 grosses pierres précieuses rouges valant chacune 500 po. Le reste de la pièce ne renferme pas d'autres meubles, sinon une douzaine de squelettes qui sont appuyés contre les murs. Ils sont vêtus de cottes de mailles en haillons, portent des boucliers délabrés et des cimenterres (épées) rouillés. Ces gardes décharnés ne bougent pas, et tout aventurier qui essaiera de les faire fuir tout de suite après être entré dans cette salle, ne verra pas bien sûr ses efforts récompensés. Ces monstres sont en effet inanimés. Cependant, aussitôt que les intrus toucheront l'estrade ou le fauteuil en forme de trône, ces monstres quitteront leur position fixe le long des murs de la salle, et se mettront à bouger. Ils portent tous une **amulette de protection contre l'action de faire fuir**. Un clerc les fera fuir comme s'ils étaient des **zombis** (CA 8, DV 1, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 12). Ils n'ont pas de trésor.

Une fois les squelettes tués, c'est très facile d'extraire les 4 grenats (pierres précieuses) du dossier du fauteuil.

53. LA SALLE DE GARDE: Il y aura toujours 8 zombis ici, 4 à chaque bout de la pièce, affalés et silencieux, que l'on fait fuir comme s'ils étaient des goules à cause d'une **amulette de protection contre l'action de faire fuir**. (CA 8, DV 2, pv 8 chacun, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 12.) Quiconque entrera dans cette pièce sera attaqué à moins qu'il ne porte des vêtements de fidèle du temple (voir la zone **54.**, ci-dessous) et une amulette identique à celles que portent les gardes morts-vivants ou les prêtres. Cette pièce ne renferme pas de trésor.

54. LA CHAMBRE DES ACOLYTES: Il y a 4 acolytes (clercs de 1er niveau) ici (CA 5, C 1, pv 4 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 8), vêtus de soutanes couleur rouille et de capuchons noirs. Ils portent tous sous leur soutane une cotte de mailles et une massue dans leur ceinture. Ils ont chacun 10 pièces d'or dans leur bourse, et le chef porte en plus une amulette de **protection contre le bien**. Cette amulette crée une barrière autour de celui qui la porte. L'amulette sert de protection contre les attaques du bien (attaques de monstres ayant une moralité autre que celle de celui qui porte l'amulette) en ajoutant 1 aux chances de sauvegarde de celui qui la porte et en enlevant 1 aux lancers de dés "pour toucher" ses adversaires. Le sort sera aussi une bonne protection contre les attaques des monstres enchantés (magiques) (comme les gargouilles), mais pas contre les attaques avec lancers de projectiles de ces créatures. Leur chambre contient quatre grabats durs, un braséro, une table, quatre tabourets, un meuble pour ranger leurs vêtements, un seau à eau, une corbeille, une cruche de vin et quatre coupes. Il n'y a rien de valeur dans cette pièce.

55. LA CHAPELLE DU CHAOS: Ce bâtiment est fait en pierre rouge, et le sol est un échiquier en mosaïque, de couleur rouge et noire. Le mur du sud est recouvert d'une énorme tapisserie qui dépeint un paysage sombre, peuplé d'arbres dénudés et de silhouettes noires difficiles à identifier mais horribles (peut être des démons d'une sorte ou d'une autre) qui tiennent en l'air un être humain qui se débat. Le ciel est gris et déchiré par de fins nuages pourpres, et une lune

rouge sang, à l'apparence d'un crâne, regarde le tout d'un regard concupiscent. Quatre piliers noirs supportent le plafond en forme de dôme qui mesure 8 m de hauteur. Entre ces colonnes, juste devant la tapisserie, il y a un autel de roche noire avec des veines rouges, très grossièrement travaillé et taché de sang séché couleur marron. Il y a dessus 4 vases anciens en bronze, une jatte peu profonde, deux coupes, une aiguière et une cruche en forme de vase. Ces objets sont aussi tachés de sang, mais ont évidemment une grande valeur. (Chaque coupe vaut 1 000 po et les autres articles valent chacun 2 000 po. Cependant comme il s'agit de reliques maléfiques, celui qui les possède ne s'en débarrassera pas, ne les vendra pas, ne laissera personne d'autre les toucher.) Chaque fois qu'un personnage prend un de ces objets, le MD devra lui faire lancer les dés pour déterminer ses chances de sauvegarde contre les Sorts mais avec une pénalité de -2. S'il obtient de bonnes chances de sauvegarde, il percevra une "sensation de mal intense" autour de l'objet, et il décidera peut-être de le reposer. S'il n'obtient pas de bonnes chances de sauvegarde, il tombera très vite sous l'influence du sort maléfique, et dans l'espace de 6 jours, il deviendra un serviteur du chaos et du mal, reviendra à cette chapelle pour y remettre les reliques et y restera comme garde pour toujours. Si quelqu'un essaie de détruire ces reliques, la grande cloche (voir **58.**, ci-dessous) se mettra à sonner, et les habitants du Temple arriveront en courant dans l'espace de 3 rounds. Si un sort de **détention du mal** a été placé sur ces objets, ils auront une lueur pourpre affreuse qui les rendra immédiatement détestables à tout bon personnage. Si le personnage qui a pris ces articles, s'arrange pour recevoir un sort destiné à **dissoudre la magie** puis un sort de **bénédiction**, il a 60% de chances de pouvoir enlever le mal le premier jour, 50% de chances le 2e jour, 40% de chances le 3e jour, 30% de chances le 4e jour, 20% de chances le 5e jour et 10% de chances le 6e jour. Sinon absolument **rien** ne pourra sauver le personnage!

56. L'APPARTEMENT DES INITIÉS: Il y a 4 initiés (clercs de 2e niveau) qui sont vêtus d'une soutane noire et d'un capuchon bordeaux (CA 3, C 2, pv 8 chacun, AT 1, DG 1-6, BV 8). Ils portent tous une armure à plaques et une masse d'armes sous leurs vêtements. A la taille, ils ont des chaînes en cuivre (valant chacune 40 po) avec des boucles faites en os et ayant la forme de crânes. Ils ont chacun une bourse contenant 20 pièces d'or et 5 de platine, et une amulette de **protection contre le bien** (#54.) qui donne à leur classe d'armure l'équivalent de 2 contre les bonnes créatures. Le premier et le deuxième initiés ont des sorts destinés à **causer des blessures légères** (ces sorts font 2-7 points de dégâts à la créature qu'ils touchent. Un lancer normal "pour toucher" doit être fait pour toucher la victime). Le troisième a un sort de **lumière**, et le quatrième un sort destiné à **causer la peur** (ceux qui ne réussissent pas à se sauvegarder contre les Sorts doivent s'enfuir, terrifiés, en 1 tour; un lancer normal "pour toucher" doit être fait pour toucher la victime.) S'ils le peuvent, ils se serviront d'abord de leurs sorts avant de se mettre à combattre avec des armes. Leur pièce renferme quatre lits, quatre petits guéridons, une table, quatre chaises, quatre coffres à linge, et divers livres et parchemins de nature démoniaque, mais rien de valeur. Cependant, il y a sur la table des plats et des récipients en cuivre (dont le poids total équivaut à celui de 300 pièces), exceptionnellement bien travaillés et qui valent 175 pièces d'or. (Si le groupe décide de détruire les écritures maléfiques, ils devront recevoir 600 points d'expérience supplémentaires pour faire cela, à moins qu'ils soient eux-mêmes maléfiques, et dans ce cas, ils devront recevoir des points pour garder ces écritures et les lire.) S'ils se sentent attaqués de près, ces clercs maléfiques essaieront de s'enfuir et de prévenir leur chef en donnant de grands coups sur la grande cloche (**58.**).

57. LA SALLE DES GUERRIERS MORTS-VIVANTS: Il y a quatre files de morts-vivants dans cette salle, deux composées de 10 squelettes chacune, qui sont tournées vers le sud, et deux composées de 10 zombis chacune, qui sont tournées vers le nord.

20 squelettes: CA 6 (à cause de leurs cottes de mailles en haillons et de leurs boucliers), DV 1, pv 3 chacun, AT 1, DG 1-6, SC G 1, BV 12, que l'on fait fuir comme s'ils étaient des zombis.

20 zombis: CA 5 (à cause de leur cottes de mailles), DV 2, pv 8 chacun, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 12, que l'on fait fuir comme s'ils étaient des goules.

Aussitôt qu'ils entendent la grande cloche de fer de **58.**, ci-dessous, les squelettes sortiront en utilisant la porte du sud, se dirigeront vers le temple (**58.**), puis s'aligneront le long du mur du sud. Pendant ce temps les zombis sortiront d'un pas lourd prendront la sortie du nord et s'aligneront le long du mur du nord du temple. Si des intrus pénètrent dans la salle **57.**, se trouvent dans le passage menant au temple, ou sont dans le temple, ils seront attaqués par ces guerriers morts-vivants. Les vêtements et les amulettes appropriés permettront aux aventuriers d'éviter l'attaque, à moins que le clerc à la tête des morts-vivants n'ordonnent à ces derniers d'attaquer. Ils ne possèdent aucun trésor.

58. LE TEMPLE DU CHAOS: Cet immense édifice a un plafond en forme d'arche qui mesure 10 m de hauteur. Le sol est fait en roche noire polie avec des veines rouges en forme de volutes. Les murs qui sont recouverts de tentures et le plafond sont faits en roche noire et mate, tandis que le mur de l'ouest est en roche rouge et translucide, apparemment fait d'un seul bloc, et aussi lisse qu'un miroir. Une grande cloche en acier de couleur noire se trouve près de l'entrée, avec deux maillets à côté de ses supports. Au sud, il y a plusieurs longs bancs. A l'ouest, il y a trois autels de pierre. Celui qui se trouve le plus au nord est totalement noir, celui du milieu a des veines noires et rouges, et le dernier est rouge avec de petites taches noires. Dans la partie ouest du temple, il y a une estrade en pierre noire, avec quatre petites chaises au niveau inférieur, et un grand trône en haut de l'estrade. Les chaises sont faites en os, et le trône d'ivoire est orné d'or et de pierres précieuses rouges et noires (les 10 pierres noires valent chacune 100 pièces d'or, les 10 pierres rouges valent chacune 500 pièces d'or, et une grosse pierre rouge vaut 1 000 pièces d'or). Les signes qui sont inscrits sur ces sièges font tous allusion au chaos et au mal. Les autres murs sont recouverts de tentures d'un pourpre très foncé et sur lesquelles sont brodés des symboles et des proverbes maléfiques avec du fil écarlate, or et noir. Aussitôt que le groupe pénétrera dans cet endroit, les chandelles noires placées dans les huit grands candélabres de chaque côté, s'allumeront magiquement et donneront un éclat rouge révoltant. Des formes vagues, de couleur pourpre, jaune et verte, danseront et oscilleront sur le mur de l'ouest. Quiconque les regardera pour plus d'un court moment, devra se sauvegarder contre les sorts, sinon il sera hypnotisé et chantera un hymne en l'honneur du chaos. Si au moins trois voix se mettent ainsi à chanter, la cloche d'acier se mettra à sonner automatiquement par magie, mais même une seule voix sera suffisante pour alerter les gardes du chef clerc (voir ci-dessous). Les gardes zombis arriveront ici en 3 rounds, même si le groupe d'aventuriers n'a pas fait de bruit.

59. LES APPARTEMENTS DU PRETRE MALEFIQUE: **59.g** est l'antichambre où le chef clerc reçoit les invités de marque. Cette pièce est somptueusement meublée, quoique le

meublier n'ait pas de valeur particulière. Une cruche en or et des coupes sont l'exception: la cruche vaut 500 po et les 9 coupes valent chacune 100 po. Trois zombis assurent la garde ici. (CA 2 à cause de leur armure à plaques et de leur bouclier, DV 2, pv 13 chacun, AT 1, DG 1-8, SC G 1, BV 12.) Ils restent immobiles à moins qu'un chant venu du temple ne les appelle, qu'une personne ne pénètre dans leur zone ou bien que le prêtre maléfique ne les appelle.

59. est la chambre particulière du prêtre maléfique. C'est un clerc de 3e niveau, il porte une **armure à plaques +1**, un **bouclier+1**, et une **amulette de protection contre le bien** qui ajoute +1 à sa classe d'armure quand il est attaqué par de "bonnes" créatures. (CA 0 ou -1 à cause de l'armure magique et de l'amulette, C 3, pv 14, AT 1, DG 2-7 (bâton) ou 1-6 (masse d'armes), BV 10). Il attaque avec un **bâton serpent** qui a l'indice +1 pour toucher et qui, lorsqu'il en reçoit l'ordre, se transformera en serpent et entourera la personne touchée. La personne ne peut rien faire pendant 1d4 tours ou jusqu'à ce que le clerc en rampant. Le clerc a aussi une masse d'armes ordinaire accrochée à la ceinture, un anneau d'or avec une pierre précieuse noire (valant 1 400 pièces d'or) et une bourse contenant 51 pièces de platine. Il porte une soutane rouge, une cape et un capuchon noirs. Comme sorts, il en a un qui est destiné à **causer de légères blessures** (qui fait 2-7 points de dégâts) et un autre destiné à **causer la peur**. Mais pour que les sorts aient un effet, il faut que le clerc touche quelqu'un. Il a aussi un parchemin avec trois sorts cléricaux: **détection de la magie**, **mouvement gelé**, **silence dans un rayon de 5m**. Il possède une **potion de forme gazeuse** qu'il utilisera pour s'enfuir par le passage rempli de rochers, **51.**, quand il aura épuisé toutes les autres solutions.

Sa chambre a de beaux meubles en bois noir, capitonnés de velours rouge, un tapis rouge, un grand lit recouvert de coussins, d'oreillers et d'un dessus-de-lit en soie rouge et noire. L'idole d'un démon est accrochée au mur, au-dessus du lit faisant face au nord. Si quelqu'un d'autre que le prêtre la touche, elle tombera sur cette personne et lui causera 2-12 points de dégâts. Les deux yeux de l'idole sont des pierres précieuses (valant chacune 100 po). S'il juge que sa vie est en danger, le prêtre maléfique se précipitera derrière un paravent placé dans le coin sud-est, pénétrera dans une penderie au fond de laquelle il y a une porte secrète, et passera par un court passage, par un couloir et par une autre porte secrète. Si le groupe d'aventuriers qui poursuit le prêtre ouvre la porte secrète au fond de la penderie, 500 pièces d'or et 50 pierres précieuses valant chacune 10 pièces d'or tomberont de la penderie dans la salle. Ce stratagème a pour but d'essayer d'arrêter les assaillants en leur présentant un butin alléchant. Pendant ce temps, le prêtre essaiera de rallier ses forces ou de s'enfuir (si la plupart de ses compagnons sont déjà morts).

60. L'APPARTEMENT DES INVITES: Cette chambre placée à l'étage inférieur est réservée aux invités de marque. Elle renferme un grand lit, une table, des chaises etc. Rien n'a de valeur y compris, et contrairement aux apparences, les tapisseries qui recouvrent les murs (celles-ci représentent des sévices diaboliques et des rites obscènes). Il y a un miroir bien reluisant sur la table, sous une nappe de velours.

61. LA SALLE DES TORTURES: Cette salle renferme divers instruments de torture, des grands et des petits: un chevalet, une guillotine à lame de fer, des pinces, des tenailles, des fouets, etc. Des chaises bien confortables sont placées le long des murs pour permettre aux visiteurs d'avoir une bonne vue de ce qui s'y fait. Le **bourreau** occupe la partie avant de la pièce. Il attaquera quiconque entrera sans

autorisation. C'est un guerrier de troisième classe qui porte une cote de mailles sous ses vêtements en cuir noir. Il est armé d'une énorme hache de combat. Le bourreau: CA 5, G 3, pv 19, AT 1, DG 3-8 (1d6+2 à cause de sa force), BV 8. Il a 135 pièces d'or et un bracelet valant 700 pièces d'or qui sont cachés sous son matelas.

62. LA CRYPTTE: La porte de cette pièce est verrouillée. Il s'agit d'une longue pièce dont les murs sont en pierre grossièrement taillée et dont le plafond est bas. Elle renferme de nombreux cercueils, de grands sarcophages contenant les restes des serviteurs du Temple du Chaos. La sixième tombe renferme un **wight**: (CA 5, DV 3*, pv 13, AT 1, DG détruit un niveau d'énergie vitale, DP (14 m), SC G 3, BV 12). Aucun trésor n'est enterré avec les restes sauf dans la tombe du wight qui a un double fond. Celle-ci contient une **épee +2**, un parchemin de **protection contre les morts-vivants**, un **heaume de changement de moralité**, un poignard en argent valant 800 pièces d'or à cause des pierres précieuses contenues dans le pommeau.

63. L'ENTREPOT: Il y a des tas et des tas de boîtes, de caisses, de tonneaux, de sacs, etc, parce que c'est ici que les provisions pour le Temple sont entreposées. L'entrepôt ne renferme rien de valeur mais si le groupe d'aventuriers y reste trois rounds ou plus, un **cube gélatineux** se déplacera dans le couloir jusqu'à cet endroit et le bloquera. (CA 8, DV 4*, pv 22, AT 1, DG 2-8 plus paralysie, DP (10 m), SC G 2, BV 12). A l'intérieur de la créature, il y a 12 pièces de cuivre, d'argent, d'électrum, d'or et de platine ainsi que plusieurs os provenant de victimes qui ne sont pas encore complètement digérées. (L'un des "os" est en fait une **baguette de détection de l'ennemi** qui a encore 9 effets. Si elle n'est pas sortie du monstre avant 1 tour, elle sera détruite par les sucs digestifs.) La pièce a une porte secrète qui mène à la caverne du chef gnoll (50., ci-dessus).

64. LE CACHOT: Il y a une porte en fer, fermée à clé et bien verrouillée, avec une petite fenêtre. C'est l'endroit où les prisonniers sont enfermés avant d'être torturés à mort ou sacrifiés dans la salle de dessus. Le cachot renferme plusieurs squelettes qui sont encore enchaînés aux murs, ainsi qu'une prisonnière, une belle jeune fille vêtue du strict minimum, qui voudrait bien évidemment être délivrée. Comme elle est à moitié derrière un coin de mur, on ne peut tout d'abord voir que ses jambes bien faites et son beau corps jusqu'aux épaules. Mais une grande surprise attend ceux qui l'examineront de plus près. Il s'agit en effet d'une **méduse** qui a été récemment capturée par les gardes zombis du prêtre maléfique. (CA 8, DV 4**, pv 20, AT 1, DG 1-6 plus poison, DP (14 m), SC G 4, BV 8). La victime qui est touchée par l'attaque de la méduse est en fait mordue par les serpents qui constituent sa chevelure, et par conséquent elle doit se sauvegarder contre le Poison ou mourir. Ceux qui la regardent ainsi que ceux qui se battent de face contre elle, doivent se sauvegarder contre le pouvoir de Pétrification qu'a la méduse.

N'hésitant devant rien, le clerc avait pensé à enlever les serpents, l'aveugler et finalement la sacrifier à un démon lors d'un rite bien spécial. La méduse n'infligera pas son regard pétrifiant à un ou deux aventuriers et leur promettra d'utiliser ses pouvoirs magiques pour ramener leurs compagnons à la vie, s'ils la libèrent. Elle possède vraiment un **élixir**, c'est à dire une potion contenue dans une petite fiole qui **fait passer de l'état de pierre à l'état de chair**. Elle en a assez pour faire passer à leur état normal six personnes qui ont été pétrifiées, mais elle n'a aucune envie d'en donner. En fait, si elle est libérée, elle essaiera de "pétrifier" ceux qui l'auront libérée.

LES PERSONNAGES SANS JOUEURS (les PSJ)

Lorsque les joueurs rencontrent une personne, c'est très utile d'avoir les caractéristiques de cette personne déjà toutes prêtes. Avant de jouer, lancez les dés afin de déterminer la Force, l'Intelligence etc. de chaque PSJ. Faites les ajustements que le **MANUEL DE BASE de DONJONS & DRAGONS™** autorise, sélectionnez une personnalité et équipez le personnage (si les détails ne sont pas déjà donnés).

Les tableaux présentés ci-dessous vous aideront à commencer à jouer. Vous pouvez choisir parmi les personnalités données dans la liste, ou lancez (d20) au hasard, et donnez un type ou deux à chaque PSJ. Mais n'oubliez pas d'être logique: par exemple un personnage ne peut pas être à la fois impoli et courtois. Vous pouvez ajouter d'autres personnalités à la liste. Les quelques exemples que nous vous proposons sont destinés à vous faire entrer dans le jeu.

LES PERSONNALITES

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Aimable | 11. Impoli |
| 2. Amical | 12. Indulgent |
| 3. Bavard | 13. Joyeux |
| 4. Brave | 14. Malhonnête |
| 5. Confiant | 15. Méfiant |
| 6. Courtois | 16. Modeste |
| 7. Curieux | 17. Négligent |
| 8. Farceur | 18. Paresseux |
| 9. Gaspilleur | 19. Prudent |
| 10. Honnête | 20. Serviable |

Quand cela vous sera possible, assortez les caractéristiques données ci-dessous avec les personnes mentionnées dans le module. Par exemple, une note après le Tavernier 'c#4' indiquera que lorsque les joueurs le rencontreront, le MD devra utiliser les caractéristiques de #4 (ci-dessous) pour le représenter. Faites autant de listes que vous en aurez besoin. Les désignations des classes (G, etc.) ne s'appliquent pas bien sûr aux hommes normaux et doivent donc être ignorées quand elles sont utilisées pour les décrire.

LES HUMAINS

Classe	Fo	In	Sa	De	Co	Ca	Personnalité
1.G	14	13	7	11	12	14	Joyeux honnête
2.G	16	10	9	9	11	15	Bavard Négligent
3.G	17	8	13	10	15	12	Brave Indulgent
4.G	15	8	11	14	16	6	Honnête gaspilleur
5.G	18	10	7	11	13	9	Aimable confiant
6.G	14	8	10	13	17	11	Serviable indulgent
7.G	13	10	6	10	14	17	Aimable malhonnête
8.V	11	12	8	14	11	7	Farceur impoli
9.V	14	6	11	16	12	10	Curieux méfiant
10.V	8	9	11	17	8	16	Modeste négligent
11.C	11	10	14	8	13	9	Paresseux confiant
12.C	13	7	15	11	10	10	Amical gaspilleur
13.C	7	11	17	9	16	8	Courtois serviable
14.M	10	17	12	6	9	11	Prudent modeste

LES ETRES EN PARTIE HUMAINS

Classe	Fo	In	Sa	De	Co	Ca	Personnalité
15.E	16	14	7	9	13	10	Méfiant malhonnête
16.E	14	15	10	17	14	5	Prudent impoli
17.T	17	12	8	14	10	9	Courtois curieux
18.T	15	10	11	11	11	7	Farceur amical
19.N	18	8	9	12	9	13	Brave bavard
20.N	16	9	15	8	17	11	Joyeux paresseux

L'ELABORATION DES PLANS

Une fois que vous connaîtrez bien le CHATEAU FORT et que vous saurez qui sont les habitants, où sont situés les bâtiments principaux etc., il sera très utile d'avoir un plan détaillé des lieux et une description détaillée de leur contenu. Les joueurs pourront "envisager" plus facilement une zone qu'ils sont en train de visiter, si vous leur fournissez un plan. Nous prendrons comme exemple le Chambre des Corporations (#16).

Selon le plan du CHATEAU FORT, la Chambre des Corporations a la forme d'un L et a environ 16 m de longueur. Dessinez cela sur une feuille de papier quadrillé (2 carreaux par centimètre). Laissez assez de place pour une légende, et mettez un index pour en rendre l'usage plus facile.

Les murs extérieurs devront avoir les mêmes dimensions que les contours du bâtiment. Faites bien attention à l'échelle (rapport des dimensions marquées sur le plan avec les dimensions réelles) en bas de la légende. Dans l'exemple donné, 1 carreau équivaut à 1 m dans les dimensions réelles. Puisque les murs d'un bâtiment normal mesurent entre 15 cm et 30 cm d'épaisseur, ils pourront être représentés par des lignes simples, alors que les murs extérieurs devront l'être par des lignes plus épaisses.

Maintenant faites bien attention à la description du bâtiment qui est donnée dans le texte. A l'étage d'en bas il y a les logements du Maître des Corporations, ceux des deux employés et un bureau. Donnez le même nombre de carreaux pour les employés, plus de carreaux pour le maître des Corporations et encore plus pour le bureau (qui est le point essentiel dans le bâtiment). Vous pouvez organiser les pièces dans l'ordre que vous voudrez, mais n'oubliez pas que la porte extérieure indiquée sur la carte donne probablement dans le bureau, pas dans une chambre particulière. La plupart des portes mesurent entre 1 m et 2 m de largeur. N'oubliez pas d'ajouter les marches qui descendent à la cave et celles qui mènent aux chambres du premier étage. Mettez des fenêtres pour qu'il y ait assez de lumière.

Réfléchissez à ce qui peut se trouver dans un bureau peu meublé du CHATEAU FORT (probablement des chaises, des tables, des bureaux, une boîte fermée à clé ou un coffre, un ou deux meubles de rangement). Pensez aux sources de chaleur (cheminées), d'eau (tonneaux) et de nourriture (une cuisine à la cave). Vous devrez tout d'abord placer les cheminées: les conduits doivent être bien droits et être situés au même endroit à chaque étage. Chaque bâtiment a une ou deux cheminées. Essayez de faire en sorte que chaque pièce soit chauffée. Finissez d'aménager les pièces selon votre goût et selon les renseignements fournis dans le texte.

Dans notre exemple, le bureau du Maître est placé le long du mur ouest, sous une fenêtre, avec des classeurs de chaque côté.

Les bureaux des employés et la table où on collecte les fonds sont séparés du reste de la pièce et des visiteurs par une rampe. Il y a des chaises pour rendre l'attente des membres des corporations plus confortable. Une porte secrète dans la cheminée mène à la chambre du Maître et sert aussi d'issue de secours en cas de danger. Le coffre fermé à clé renferme les droits de corporation, mais est généralement vide parce qu'il y a au fond un système qui est contrôlé par un levier placé sous le bureau du Maître et qui fait tomber le contenu du coffre par un petit conduit dans un entrepôt de la cave. (Vous pouvez ajouter toutes les astuces et pièges que vous voulez.)

Faites la même chose avec le mobilier de la chambre (une table, des chaises, un lit, une armoire, etc.). Placez les pièces du premier étage (qui selon le texte est divisé en chambres particulières et en dortoir) en vous servant des escaliers, couloirs et cheminées comme références. Vous verrez, c'est facile!

Maintenant faites le plan de la cave. Vous devez tenir compte de certains points très importants:

1. Les escaliers et les cheminées **doivent** conduire directement à l'étage supérieur.
2. Les logements des deux domestiques sont situés à la cave, et ne sont bien sûr pas aussi richement aménagés que ceux des employés ou du Maître des Corporations.
3. Une pièce bien verrouillée et fermée à clé doit être située sous le bureau car c'est là que tombent les droits de Corporation.
4. Une cuisine doit être placée près d'une cheminée.

Vous n'aurez pas besoin de fenêtres ni de portes extérieures, mais vous voudrez peut-être mettre un passage secret qui mènera à une oubliette que tout le monde a oubliée depuis longtemps (n'oubliez pas bien sûr d'y mettre des monstres et des trésors).

Cela prend beaucoup de temps de faire des plans détaillés de maison, d'église etc, mais **ce n'est pas** aussi difficile que vous le pensez. Avant de vous mettre à jouer, faites tous les plans de bâtiments que vous pourrez. Parmi les bâtiments du CHATEAU FORT les plus populaires, citons l'AUBERGE DES VOYAGEURS (14.), la TAVERNE (15.), la CHAMBRE DES CORPORATIONS (16.) et la CHAPELLE (17.). Si vous le voulez, vous pouvez aménager simplement tous ces bâtiments et laisser les plus petits détails pour plus tard. L'élaboration de ces plans vous permettra de développer et d'utiliser vos propres idées avant de vous lancer dans un projet de plus grande envergure comme le sera les CAVERNES DE L'INCONNU.

QUELQUES CONSEILS DESTINES AUX JOUEURS

Les joueurs débutants trouvent souvent très utile d'avoir des conseils sur la façon de jouer au jeu de **DONJONS & DRAGONS™**. La faute que commettent beaucoup de joueurs novices consiste à commencer trop vite l'aventure et par conséquent à négliger de nombreux points importants. Voici quelques conseils pour ces joueurs.

La chose la plus importante est d'être organisé et de se montrer coopératif. Chaque joueur devra s'assurer que tous les détails concernant son personnage sont à sa disposition, et il devra pouvoir les fournir rapidement et correctement au MD si celui-ci le lui demande. Etant donné que l'élaboration des groupes entraînera une multiplicité de moralités et de classes, il est recommandé aux joueurs de joindre leurs capacités pour être plus efficaces. Les querelles entre joueurs entraîneront des retards, attireront les monstres et causeront souvent la mort de quelques membres ou même de tous.

Les joueurs doivent aussi coopérer avec le MD. Le MD est le juge du jeu et c'est lui/elle qui a le dernier mot. Si un joueur n'est pas

d'accord, il/elle doit expliquer pourquoi au MD, et accepter la décision finale du MD. Crier, pleurer, bouder ou refuser de suivre les décisions ne serviront qu'à mettre les autres joueurs en colère. Tout le monde doit s'amuser dans ce jeu. Mais tout n'ira pas toujours comme les joueurs le veulent.

Il est aussi très important que les joueurs soient organisés. Ils devront être bien équipés, comparer entre eux leurs listes, et équilibrer les articles qui y sont inscrits. Aucun personnage ne devra être surchargé ou manquer d'équipement. Il faudra peut-être qu'ils partagent les frais d'articles supplémentaires. Ils devront toujours avoir avec eux de la corde, de l'huile, des torches, des pointes de fer et tout ce qui peut leur être utile. Ils devront être prêts à affronter les monstres et les sorts.

Ils devront aussi être prudents. Si un groupe part à la charge sans s'être bien préparé, il est presque certain qu'il échouera. Ils doivent s'attendre à affronter le danger à tout instant, n'importe où et même parmi les membres de leur propre groupe. La prudence leur permettra d'éviter de nombreuses ruses et pièges (si ce n'est pas toutes), et pourra leur sauver la vie. Cependant en quantité excessive la prudence peut être aussi dangereuse qu'en quantité insuffisante. Les joueurs devront parfois agir avec rapidité et hardiesse pour s'en sortir.

Mais avant tout, le joueur doit réfléchir. Le jeu est conçu pour que les joueurs emploient leur intelligence et leur imagination. Ainsi ceux qui utiliseront leurs capacités, leur intelligence et de nouvelles idées pour résoudre leurs problèmes, réussiront plus souvent qu'ils n'échoueront. De plus, réfléchir rend le jeu plus amusant.

GLOSSAIRE

- archère: ouverture pratiquée dans les fortifications pour le tir à l'arc, à l'arbalète.
 carquois: étui à flèches
 carreau: trait d'arbalète.
 faisceau: assemblage de choses semblables, de forme allongée, liées ensemble.
 herse: grille suspendue à l'entrée d'une forteresse et pouvant être abaissée pour en défendre l'accès.
 meurtrière: ouverture, fente verticale pratiquée dans un mur de fortification pour jeter des projectiles ou tirer sur les assaillants.
 PSJ: Personnage Sans Joueur, contrôlé par le Maître de Donjon et non pas par un joueur.
 scénario: grandes lignes d'un déroulement d'évènements.
 serviteur: PSJ spécial qui suit les personnages de joueurs et participe à l'aventure en échange d'une portion de trésor.
 trou à projectiles: trou fait dans le plafond, qui sert à lancer des projectiles sur les victimes se trouvant dessous.

AVEC LA COLLABORATION DE:

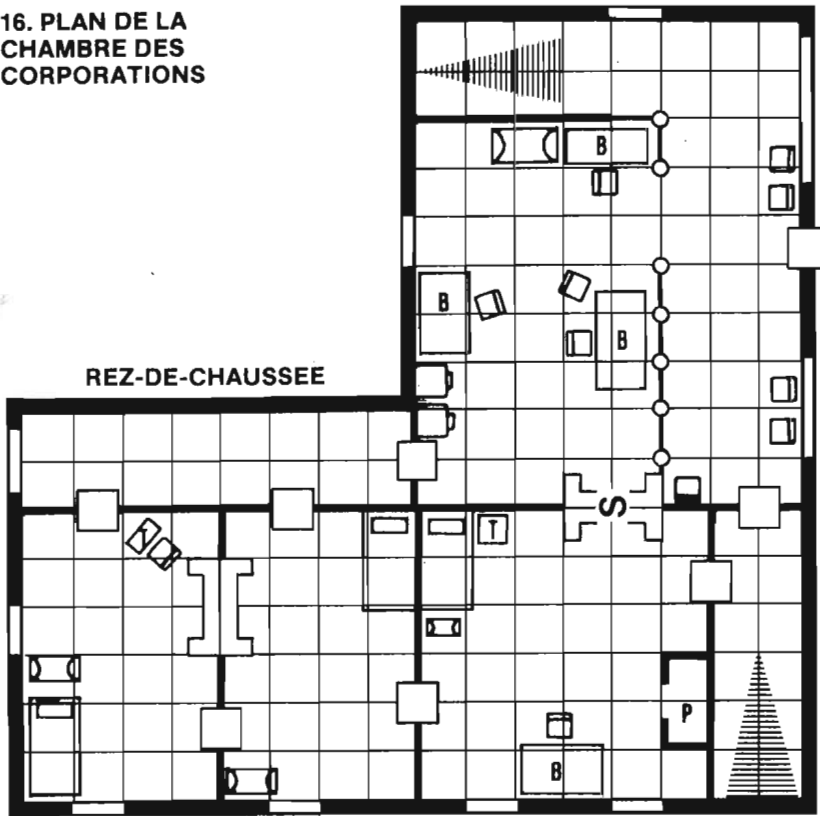
Conçu et rédigé par: Gary Gygax
 Traduit par: Anne Moreau
 Traduction révisée par: Anne Moreau, Michael Price

PERSONNAGES SANS JOUEURS SUPPLEMENTAIRES

Utilisez cette feuille pour faire la liste de toutes les personnes se trouvant dans le CHATEAU FORT ou dans les CAVERNES DU CHAOS. La catégorie Profession inclut Guerrier, Aubergiste etc...La catégorie Spécial inclut les sorts, les objets de valeur et tous les autres détails que vous voudrez ajouter. Dans la catégorie Lieu, vous pourrez inscrire le numéro du bâtiment ou de la caverne.

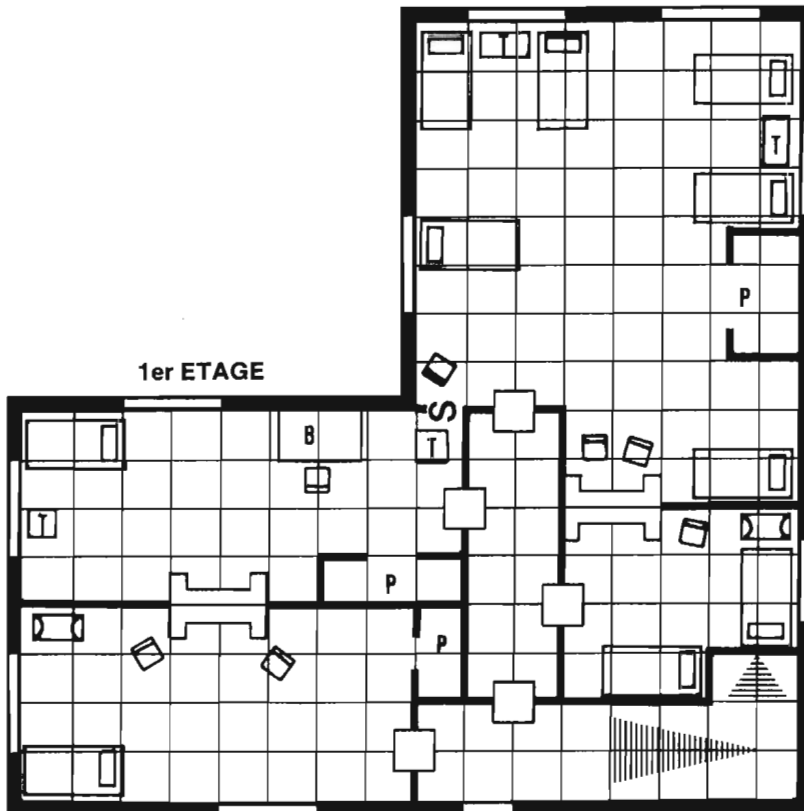
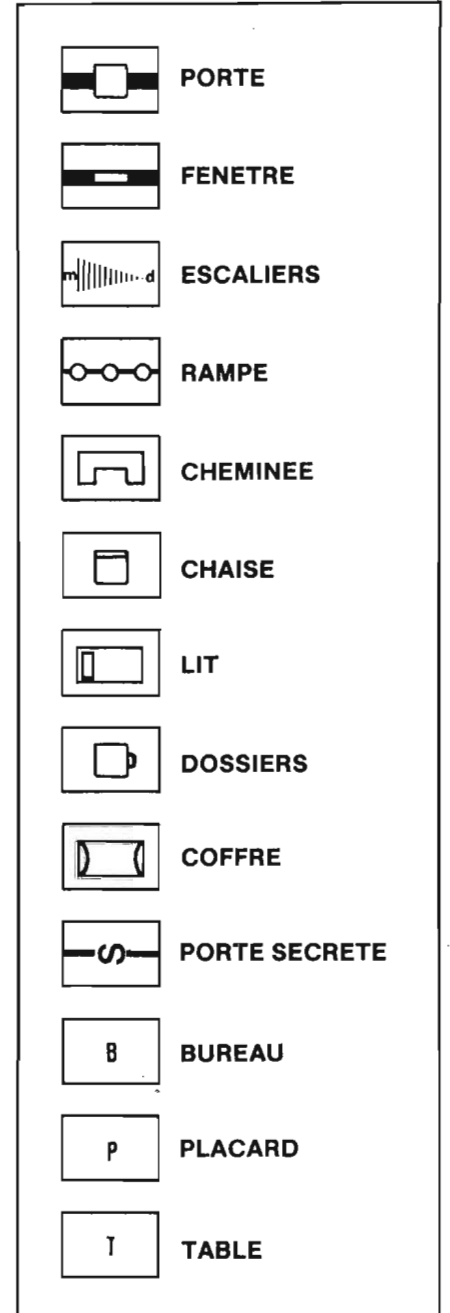
Nom	Classe/ Profession	Niveau	CA	pv	Fo	In	Sa	De	Co	Ca	Person- nalité	Spécial	Lieu
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8.													
9.													
10.													
11.													
12.													
13.													
14.													
15.													

16. PLAN DE LA
CHAMBRE DES
CORPORATIONS

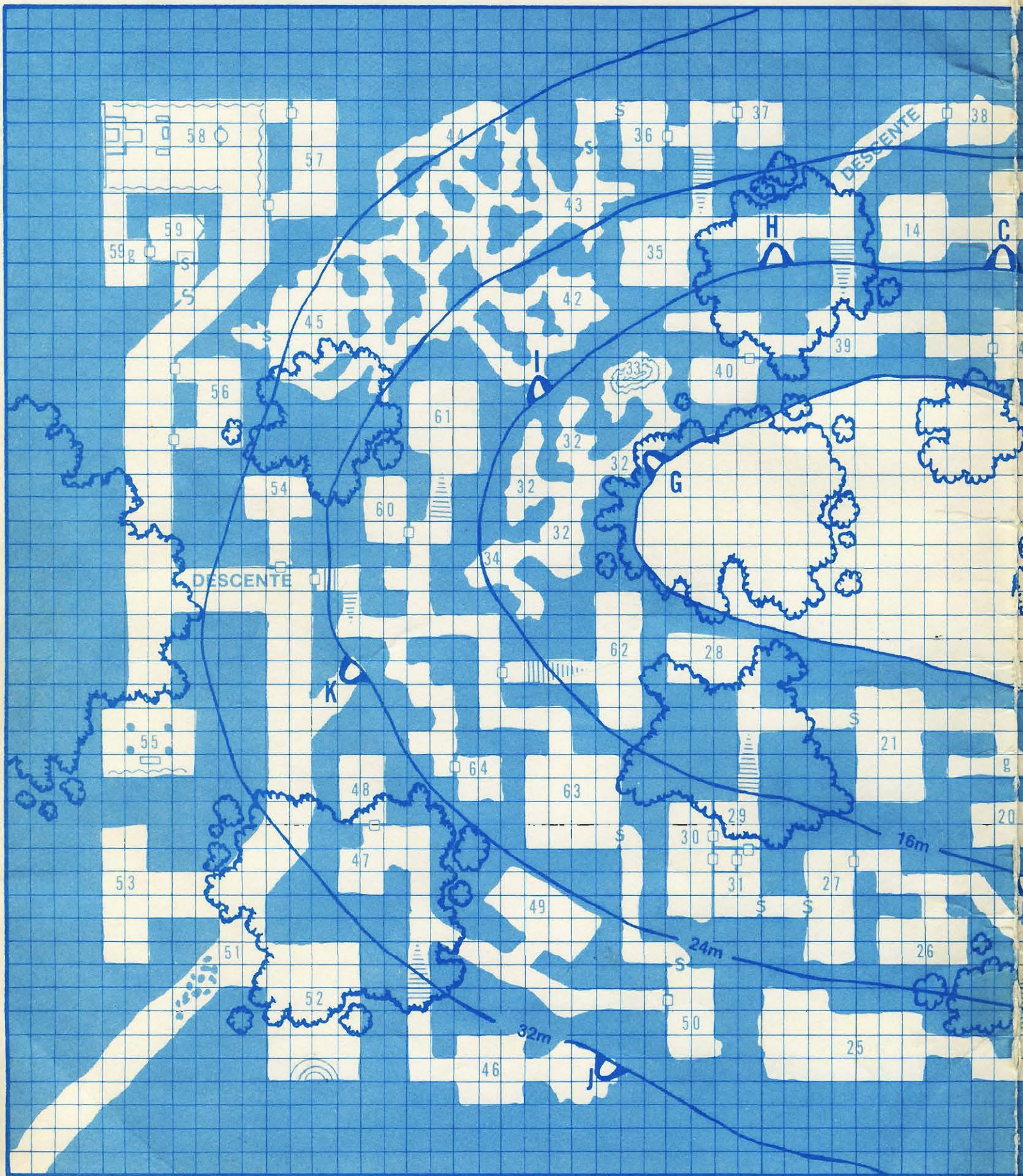


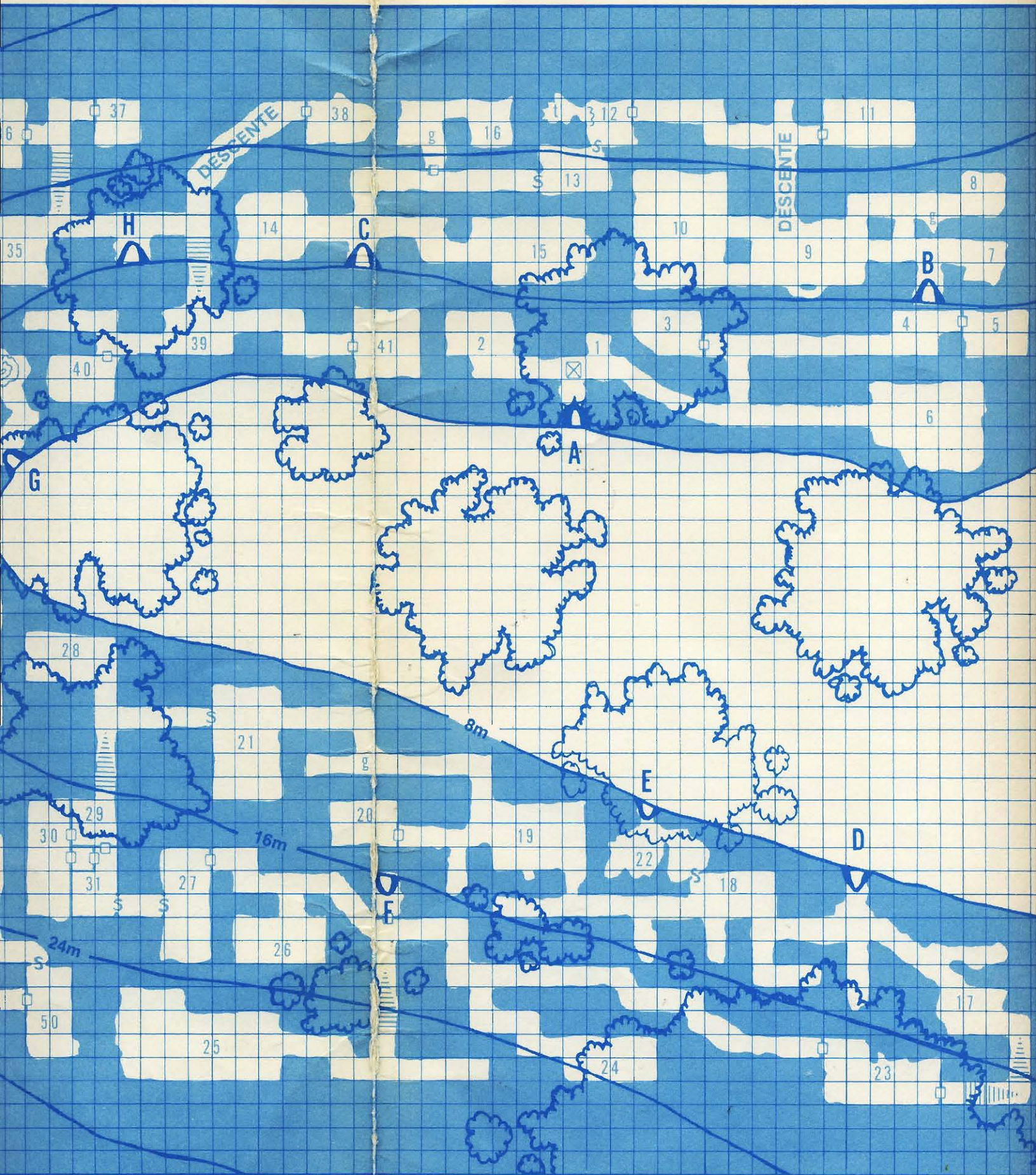
REZ-DE-CHAUSSEE

ECHELLE: UN CARREAU EQUIVAUT A1m



1er ETAGE

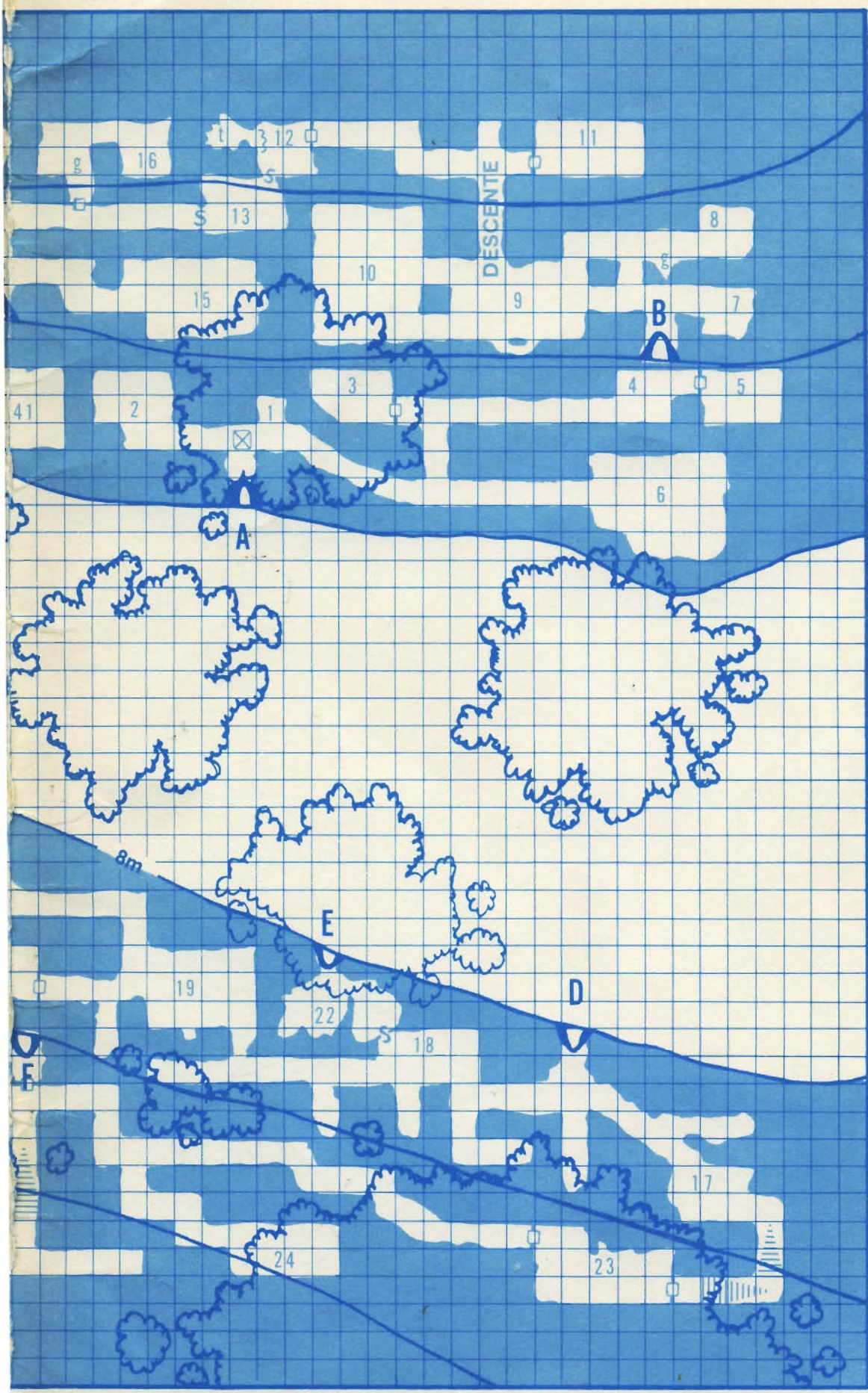




CARTE DES CAVERNES
DU CHAOS

ECHELLE: UN CARREAU
EQUIVAUT A 4 m

-  ARBRES
-  COURBE DE NIVEAU
-  ENTrees DES CAVERNES
-  FOSSE
-  PORTE
-  PORTE SECRETE
-  ESCALIERS QUI DESCENDENT
-  RIDEAUX
-  PILIERS
-  ESTRADE
-  AUTEL
-  NAPPE D'EAU



DONJONS & DRAGONS™

Module d'Aventures — Niveau Débutant

Le Château Fort Aux Confins du Pays

Par Gary Gygax

Le Chaos se cache aux confins du Royaume...

Pendant longtemps le Château fort aux confins du pays était la première forteresse contre les forces du Chaos. Ici on raconte des contes merveilleux de guerriers courageux qui provoquent les forces mauvaises pour protéger la liberté du Royaume. Ces contes d'aventures et de trésors sont venus jusqu'à vous, et maintenant, après un voyage de plusieurs jours, vous et vos compagnons êtes devant le Château fort. Etes-vous prêts à ajouter vos noms à la longue liste des héros qui ont trouvé l'aventure et la richesse dans ce pays?

Ce module fournit aux personnages débutants des aventures dans le Château fort et même dans les Cavernes du Chaos. Il renferme des légendes faciles à trouver, des conseils pour mieux jouer, des suggestions pour établir les plans des bâtiments, et des PSJ déjà détaillés.

Ce Module s'emploie avec DONJONS & DRAGONS Niveau Débutant, produit par TSR Hobbies, Inc.

© 1980, 1981, 1983 TSR Hobbies, Inc. Tous droits réservés.
Imprimé aux U.S.A.

© 1980, 1981, 1983 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved.
Printed in U.S.A.

TSR Hobbies, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI
53147