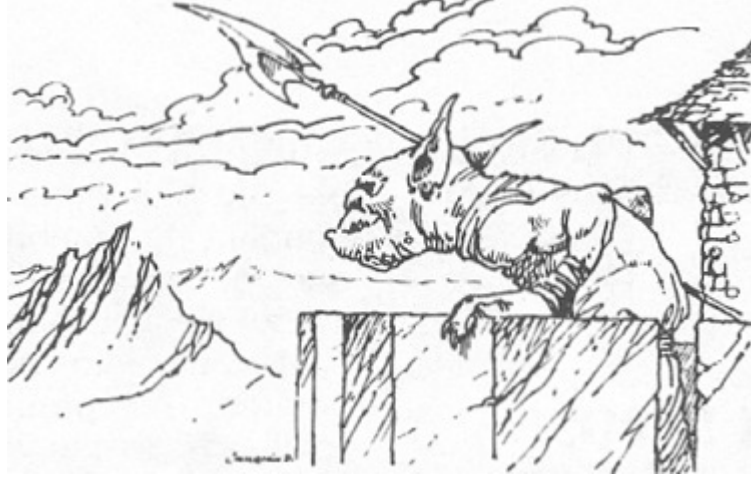




S  
c  
é  
n  
a  
r  
i  
o  
d  
e  
D  
n  
D

## La tour des Orcs

Conçu de façon hyper classique, ce module, qui s'adresse à un groupe d'Aventuriers de niveau 2 à 5, est plus spécialement destiné à un MJ et à des joueurs débutants.



Il ne présente pas de difficultés particulières, mais demandera de la part de l'équipe un minimum de cohésion, sous peine d'hécatombe.

L'aventure débute dans la grande cité portuaire de Ghââr. A l'Auberge de la Pie Borgne où, après deux ou trois jours de ripailles et de fête, les Aventuriers ont eu le temps de lier connaissance. En cette soirée d'avril 945, ils sont réunis, avec d'autres clients de l'auberge, autour de la table d'un très vieil homme. Entre deux bouffées tirées d'une vieille pipe en os et deux gorgées d'ale mousseuse, ce dernier, l'élocution rendue difficile par l'absence de dents, semble prendre un vif plaisir à raconter son histoire:

« Dans le petit village de Baieverte, une très ancienne tradition veut que les jeunes mariés passent seuls, leur nuit de noces dans une très vieille tour située non loin du village. La légende raconte en effet, que depuis que furent détruits, trois cents ans plus tôt, les orcs sanguinaires habitants la tour, tous les mariages consommés à l'abri de ses ancestrales pierres étaient heureux et féconds. En cette année 940 du grand calendrier d'Odin, le troisième jour après le solstice d'hiver, pour être précis, le jeune et fort Ruppert, fils d'Olf, et la belle et douce Ingrid ont quitté la fête donnée en l'honneur de leurs épousailles et avec pour tout bagage deux épaisses couvertures de fourrure, ont suivi le chemin de la tour. Le lendemain, après que furent disposées les longues tables du banquet, tout le village fut regroupé par Olf dans l'attente du retour de son fils et de sa bru.



Les heures passèrent mais personne ne vint sur le vieux chemin de la tour. Alors, rongé par l'inquiétude, Olf, accompagné de quelques uns de ses amis, partit à la recherche des jeunes gens.

Au bout du chemin, la vieille tour des orcs ne dressait plus vers le ciel sa masse sombre. Il n'y avait plus là que décombres fumants, pierres enchevêtrées, rongées par le feu. Coincés sous un moellon calciné, on pouvait apercevoir les restes d'une couverture de fourrure d'ours ; bien que très brûlés par les flammes, les poils montraient encore de larges taches de sang. »

Confortablement installé à sa table, le vieil homme suspendit un instant son discours pour juger de l'effet produit sur l'assistance.

Il y avait là une vingtaine d'individus, plus ou moins recommandables, qui buvaient ses paroles. Satisfait il reprit le fil de son récit



« Il n'y avait plus à se faire d'illusions quant au sort des jeunes époux ; aucun espoir à entretenir; sans doute, nobles Seigneurs, avez-vous deviné la cause de ce bien triste malheur. Une seule force, une seule créature sur cette terre de misère peut détruire ainsi une tour fortifiée, en faire fondre les pierres : un Dragon ! Olf laissa parler sa peine durant de nombreux jours, puis, la colère noya son coeur. Il n'eut de cesse de punir, par la mort, l'assassin de ses enfants.

Il se rendit alors chez le Roi, à Ghââr, mais notre vénéré monarque avait, en ce temps, d'autres chats à fouetter et refusa de distraire un seul guerrier du combat qu'il conduisait contre nos voisins d'Altbôrtd. Ôlf décida, de ce fait, de recruter des mercenaires qu'il lança à la poursuite du reptile ailé que personne n'avait vu. Après deux ans de vaines recherches, ces hommes rudes et courageux revinrent à Baieverte pour avouer leur échec ; sur leur chemin ils passèrent près de la tour détruite. Là, régnait une singulière activité : autour des ruines, une assemblée de monstrueuses créatures sorties de nos pires cauchemars dansaient un effroyable sabbat sous le regard de braise d'un rat gigantesque. Jaugeant leurs forces, les mercenaires jugèrent prudent de passer leur chemin pour rejoindre Olf et faire leur rapport.

Depuis cette sinistre nuit, tous les soirs, les vents apportèrent au village la rumeur démoniaque des réjouissances des monstres de la tour. Puis, soudain, par un jour de novembre, tout cessa. Alors, des jeunes hommes de Baieverte décidèrent d'aller explorer les ruines de la tour... Aucun ne revint jamais. Bientôt, Olf mourut et, après lui, tous les habitants de Baieverte. Un seul homme resta : le frère aîné d'If, un nommé Gründ.

Avant de s'enfuir, de quitter le village de ses pères, il mit le feu, brûlant champs et maisons, désireux d'oublier à jamais la tragédie qui avait frappé les siens. Ce vieux couard qui croyait pouvoir trouver l'oubli, c'était moi!

Oh, nobles Sires, je me souviens de tout! Chaque nuit les images de l'horreur me hantent et je ne peux trouver la paix. Avant de mourir, avant de me prosterner devant la divine splendeur d'Odin, je ne désire plus qu'une chose venger mon clan, détruire Ce qui existe dans la tour. »

A ces mots, la salle de l'auberge s'est vidée, comme par enchantement. Les Aventuriers restent seuls face au vieillard. Voyant cela, il leur lance un regard malicieux et leur propose le marché suivant

« Allez à la tour, gentils Seigneurs, détruisez, pourfendez les assassins qui s'y terrent et revenez avec la tête du grand rat. Alors, j'ouvrirais mon coffre pour vous, toute la fortune de mon village s'y trouve, 2000 pièces de bon or qui seront à vous. » Cela dit, Gründ se lève et monte avec lenteur l'escalier qui conduit à sa chambre. NOTE AU MJ : si les Aventuriers questionnent Gründ, il n'a rien à leur dire de plus. L'aubergiste, quant à lui, peut leur





apprendre qu'ils forment la sixième équipe tentée par le marché de Gründ. Des précédentes, il n'a vu revenir aucun survivant.

### PRÉPARATION DU VOYAGE

De Ghàar à la tour des orcs

Dans la grande cité de Ghââr, les Aventuriers pourront, s'ils le désirent, compléter leur équipement. Ils pourront y trouver en effet toutes les armes, armures, animaux... décrits dans les listes du Manuel des Joueurs (MdJ), leurs achats se feront aux tarifs indiqués par ce manuel. De plus, les Aventuriers pourront faire l'acquisition profitable d'une carte de la région pour la modique somme de 4 pièces de cuivre. Sur cette carte, le vieux Gründ acceptera de noter l'emplacement de la tour et celui de la ville disparue de Baieverte.

Cette carte, garantie exacte par le vendeur, permettra aux Aventuriers, de choisir leur route et d'estimer, en fonction des moyens de locomotion dont ils disposent, la durée de leur voyage de Ghââr à la tour.

Une fois les préparatifs terminés, les Aventuriers n'ont plus qu'à fixer le jour du départ et à profiter, s'ils sont encore assez riches, des multiples plaisirs, offerts à Ghââr. Pour la gestion de ce séjour dans la grande cité, voir plus loin : Ghââr, une grande cité nordique.

NOTE AU MJ : la durée du voyage sera calculée à l'aide des tables du Manuel des Joueurs (MdJ) : « Déplacements sur longue distance » p 164. Si les Aventuriers manquent d'argent et qu'ils en ont besoin pour parfaire leur équipement (achat de chevaux par exemple), ils pourront tenter d'obtenir une avance de la part de Gründ. Au MJ de juger de la valeur de leur argumentation, sachant que le vieil homme accordera un maximum de 300 pièces d'or et qu'il sera très dur à convaincre. Pour le choix de la route à prendre, voir « Quel chemin choisir ? »

### LE VOYAGE

Option 1 : si les joueurs ne disposent pas du temps nécessaire à la gestion d'une campagne en extérieur, le MJ pourra choisir d'annoncer que les Aventuriers ont à traverser une région calme et qu'ils arriveront sans encombre au bout de leur voyage, en vue de la tour.

Option 2 : s'il est possible de jouer une campagne en extérieur, le MJ trouvera, plus loin (le voyage), les éléments nécessaires.



### EN VUE DE LA TOUR

NOTE AU MJ : le MJ fera en sorte (si possible) que l'arrivée se fasse de jour.

Au bout du chemin de terre qui les a conduit, serpentant entre les collines, en vue de la tour, les Aventuriers découvrent une assez vaste étendue de hautes herbes et de broussailles surplombant la mer, au sommet de hautes et abruptes falaises. Vers le centre de cet espace dégagé, se dressent les ruines de la tour. Ce n'est là qu'un monceau de ruines noircies par le feu et envahies de mauvaises herbes. Pour peu qu'ils soient observateurs, les Aventuriers remarqueront le silence uniquement percé par le son du ressac. Aucun oiseau dans le ciel, pas un insecte. De l'amas de pierres se dégage une atmosphère malsaine, vaguement inquiétante, déplaisante.

Choix 1 : Lorsqu'ils s'approchent des ruines, les Aventuriers sont attaqués par 10 Rats Géants (Rat Géant MM2 p280 et 291, PdV : 2 à 4).

Choix 2 : R.A.S.

Les Aventuriers devront fouiller les ruines avant de découvrir, sans trop de mal, un escalier caché sous une grosse pierre (au moins deux guerriers pour soulever la pierre). L'escalier est étroit, plein de



poussière et de gravas ; il s'assombrit rapidement et les aventuriers auront besoin d'éclairage dès la sixième marche, pour continuer à descendre le long de ce vieil escalier, à vis, qui s'enfonce dans une cage de pierres

grises et humides. Au centre de l'escalier il y a un piège. Une marche s'enfonce libérant une dalle du plafond qui tombe vers le bas. Dégâts de 1 à 6 pour celui qui a posé le pied sur la marche (détection classique du piège par voleur). Après le piège, l'escalier s'enfonce encore de 5 m pour aboutir sur un étroit pallier envahit de gravas grossièrement repoussés sur les côtés. Face à l'escalier, se trouve une étroite porte de métal (du fer sans doute), sur laquelle on peut voir une grosse serrure rouillée. Un voleur, à l'aide de ses habilités spécifiques n'aura aucune peine à débloquer la serrure. Cependant, s'il n'y parvient pas, un guerrier pourra enfoncer cette porte sans trop de mal.

#### NIVEAU 1

Derrière la porte, les Aventuriers découvrent un petit hall bas de plafond, sombre, poussiéreux. Il règne là, une abominable odeur de pourriture, l'air est si vicié que ce n'est que quelques minutes après l'ouverture de la porte, que l'air de l'extérieur allègera l'ambiance, permettant ainsi aux Aventuriers de se concentrer. Le hall est construit à l'aide de lourdes dalles de pierres grises grossièrement assemblées. Au centre du mur Est, un vieil anneau de fer rouillé servait à fixer une torche. Au Nord, une porte de bois vermoulu semble tenir à peine sur ses gonds pourris par le temps. Dans le coin nord-est, les Aventuriers distinguent une forme sombre.

En approchant une torche, ils découvriront le cadavre d'un homme. Vu l'état de décomposition, la mort remonte à environ un an. Le corps est encore enveloppé dans les lambeaux d'une armure de cuir ; il porte les marques de profondes blessures, manifestement causées par des crocs et des griffes acérés. Si les Aventuriers retournent le corps, ils voient un horrible visage à moitié dévoré par de longs vers blancs et un sac de cuir grouillant de vermine. Dans le sac, dans un bric à braque sans intérêt, les Aventuriers trouveront une bourse de cuir (20 PO, 7 PA, 2 PC), quelques torches, un vieux briquet rouillé, une dague et une petite fiole d'étain bouchée à la cire (à l'intérieur, un liquide dont la couleur et la consistance font penser à du lait ; un cleric identifiera sans mal une potion végétale de soins ; récupération : 2 à 4 PdV (deux doses dans la fiole). A part la dague trouvée dans le sac, le cadavre ne porte aucune arme, mais à son côté traîne le fourreau vide d'une épée longue.

A moins qu'ils n'osent pas continuer, les Aventuriers n'ont pas d'autre issue que la porte Nord. Le voleur n'y décèlera aucun piège, le bois est si rongé qu'il fait penser à de la dentelle luisante d'humidité. La porte n'a pas ou plus de serrure et s'ouvrira sans mal (si la poussée est forte, la porte tombera en morceaux). Dès que le premier Aventurier entrera dans le couloir situé après la porte, il sera attaqué par deux Hobgobelins qui se tenaient cachés pour surprendre leur proie (Hobgobelins MM1, p 152, PdV : 6 et 7). S'ils sont vainqueurs, les Aventuriers découvrent un long couloir à angles droits qui tourne autour du hall dans lequel ils se trouvaient précédemment. Le couloir est construit, comme le hall, avec de grosses pierres grises ; çà et là ; on distingue d'anciens anneaux de fer portant encore de vieilles torches pourries par le temps et l'humidité. A certains endroits, des plaques de moisissure tachent les murs et le sol ainsi que le plafond. Dans le couloir, il y a quatre portes. Trois de ces portes sont anciennes et vermoulues, elles sont équipées de serrures rouillées. La dernière porte est beaucoup plus récente, son bois est, à peine, attaqué par l'humidité et sa serrure de métal ne porte aucune trace de rouille (c'est la porte Est pièce 2). Aux Aventuriers de faire leur choix, vers quelle porte vont-ils choisir de se diriger ?

Pièce 1 : la vieille porte est fermée à clé. Dès que les Aventuriers s'en approchent, elle s'ouvre violemment et, hurlant de rage, quatre Gobelins se bousculent pour sortir dans le couloir et attaquer (GOBELINS MM, p 52, PdV 3, 4, 5 et 7, dégâts 1à6 épée courte). Une fois vainqueurs des Gobelins (si tout se passe bien), les Aventuriers peuvent entrer dans la pièce. C'est une salle de taille modeste, sombre, poussiéreuse, bâtie en pierres mal jointes. Une forte odeur de nourriture avariée et de sueur acide y règne. Au centre, est installée une longue table de bois, vieille, bancale, les pieds rongés de moisissure. Sur le plateau abîmé, couvert de taches, de chocs, d'entailles, les Aventuriers découvrent les reliefs du repas des Gobelins : venaison avariée, vin âcre et piquant, très fort, os rongés, le tout dans une vaisselle repoussante de crasse. Tandis que les Aventuriers observent ce triste spectacle :

Option 1 : arrivant du couloir trois Hobgobelins attaquent (Hobgolins MM1, p 152, PdV : 4, 5, 7) ; ou



encore

Option 2 : ce sont des Fourmis Géantes, qui attaquent (Fourmies géantes MM1, p 286, PdV : 9, Nb : 4 - 40); le MJ pourra s'il le veut inclure des spécimens guerriers.

Option 3 : R.A.S. A part la table, au nord-est, se trouve un tonneau (plein de vin de mauvaise qualité) et au Nord-ouest un très vieux coffre de bois. Sur le coffre une serrure est visible.

Option 1 : le coffre est fermé à clé et la serrure est piégée. Si le piège n'est pas détecté, une petite pointe de métal frappera celui des Aventuriers qui touchera à la serrure. La piqûre n'occasionne pas de dommages mais inocule un puissant poison qui fait perdre deux PdV chaque heure, jusqu'à un Jet de vigueur réussi (ou jusqu'à la mort).

Option 2 : le coffre est fermé à clé mais non piégé. Une fois le coffre ouvert, les Aventuriers peuvent y découvrir, en plus d'un amas de vaisselle crasseuse, un jeu de dés en os humain, deux outres de vin (très bon) et

Option 1 : le trésor des Gobelins à savoir : 20 PO, 10PA, une petite pierre précieuse d'une valeur de 15 PO, un bracelet d'ivoire et d'argent (30 PO) et une fiole de cuivre bouchée à la cire dans laquelle il y a deux doses de Potion de Rapetissement (GdM p 263).

Option 2 : un sac de cuir avec 50 PO et un coffret de bois avec, à l'intérieur, un bâtonnet d'ivoire incrusté de runes en or. C'est une Baguette de dissipation de la magie (GdM p 232, voir le sort) qui possède cinq charges.

Option 3 : somme des options 1 et 2.

Pièce 2 : là, se trouve la porte neuve. Surprenante en ces lieux, avec son bois ciré de bonne facture et sa grosse serrure de métal brillant. Sur les gonds, on peut distinguer des traces récentes de graisse. La porte n'est pas verrouillée et s'ouvre vers l'intérieur de la pièce. Elle n'émet aucun grincement.

Option 1 : dès que la porte s'ouvre, les Aventuriers sont attaqués par un goblin qui a eu le temps (ou non, selon choix MJ), d'éteindre sa torche (GOBELIN MM, p 136, PdV : 6).

Option 2 : R.A.S., la pièce est calme, aucun monstre n'y traîne.

La pièce, toujours de pierres grises, est assez propre malgré un peu de poussière. L'on n'y voit aucun détrit, aucune déjection. Dans les murs sont fixés d'épais anneaux de fer dans lesquels sont installées des torches (selon le choix fait par le MJ plus avant, l'une d'elles pourra être allumée), assez neuves et être allumées sans peine. Le mobilier de la pièce se compose comme suit : un vaste lit de bois sculpté dont le matelas, visible, porte de nombreuses taches facilement identifiables comme étant le résultat de copulations multiples. Par terre, non loin du lit, une couverture. Les Aventuriers identifieront facilement qu'elle est faite de peaux humaines recouvertes de cheveux. Au bout du lit se trouve un beau coffre en ivoire ouvragé. Dans le coin sud-est, une table avec une chaise. Sur la table, une cuvette, un broc, un peigne en os et une brosse au manche d'ivoire. Contre le mur, au sud-ouest, une grande armoire de bois ciré. Le coffre : pas de serrure, donc ouverture facile. A l'intérieur, luxueusement capitonné de velours rouge, les Aventuriers découvriront une cassette de fer renfermant une vingtaine de très belles pierres précieuses (valeur totale 350 PO), une petite fiole de grès bouchée à la cire, qui contient une décoction d'assa-fœtida (stimulant sexuel, entre autre), une boîte en fer blanc dans laquelle sont enfermées une quinzaine de boulettes d'opium (très bonne qualité), une longue pipe à opium en bois et en os, un petit miroir dans son cadre d'or ciselé (valeur 50 PO), une cruche de grès qui contient 50 cl d'alcool très bon et très fort (attention aux effets de l'ivresse) et enfin, une épée longue à pommeau d'ivoire incrusté de pierres précieuses. La lame, sortie de son fourreau de cuir ouvragé est damasquinée et présente une suite de runes gravées. A l'aide des sorts appropriés, un magicien identifiera une épée longue magique +2.

L'armoire : elle est emplies d'habits luxueux : tuniques de soie brodée, plastrons décorés de perles cousues, haut-de-chausse de cuir et de velours, chemises de soie et de toile fine et deux paires de bottes en cuir souple, superbes et décorées de boucles en or. Tous ces effets sont de la même taille et conviendraient à un homme de haute taille et de corpulence moyenne. Leur luxe est digne des plus grands princes. Ils sont neufs et n'ont jamais été portés.

NOTE AU MJ : cette pièce est la chambre du Grand Rat, il l'utilise lorsqu'il est sous sa forme humaine.



Pièce 3 : la vieille porte de bois tient à peine sur ses gonds.

Option 1 : pourtant, la serrure rouillée est fermée à clé et du fait même de cette rouille, il sera dur de la crocheter (- 10 au crochetage du voleur).

Option 2: idem option 1 mais, de plus, la serrure est piégée. Dès que l'on tente de la crocheter, une lame de guillotine glisse le long du chambranle et tranchera net la main de l'imprudent. Dégâts 1 à 12 et une main perdue. Ce piège est détectable par un voleur ou par un personnage utilisant un sort approprié.

Option 3 : la serrure n'est pas bloquée. R.A.S. A l'entrée de la pièce

Option 1 : l'intérieur est totalement sombre, sans doute rendu obscur par un sort de Ténèbres (MdJ p 296) pourtant, un magicien n'aura aucune perception particulière. Au bout de quelques secondes, avant qu'ils entrent, les Aventuriers sont attaqués par trois Squelettes humanoïdes qui jaillissent du noir (Squelette MM1, p 232, PdV : 6,7,8).

Option 2 : idem pour le noir, mais les Squelettes attendent que les Aventuriers entrent dans la pièce pour mieux les surprendre.

Dans les deux options, il est impossible de chasser les ténèbres même à l'aide d'un sort de Lumière ou équivalent. Les torches (ou lampes) des Aventuriers n'éclairent que sur un diamètre de 20 cm et très mal. A moins que les Squelettes soient victorieux, les Aventuriers pourront tenter d'explorer la salle dans le noir. Il y a, alors, de fortes chances qu'ils se heurtent, rapidement, à la grande table qui occupe le centre. Sur cette table, en tâtonnant, ils découvriront, bientôt, un cube fait d'une étrange matière noire, terne, ainsi qu'une boîte de cuivre. Le cube qui a la taille d'un jouet pour enfants est une chose vivante qui a pour particularité de se nourrir de lumière sous toutes formes et de toutes sources. Il n'est jamais repu sauf en plein soleil. Hors de sa boîte, le cube absorbe toute lumière plongeant dans les ténèbres une surface égale ou inférieure à 75 m<sup>2</sup>. Le cube meurt s'il n'est pas nourri pendant plus de 72 heures. Une fois le cube enfermé dans sa boîte, les Aventuriers peuvent découvrir la pièce. Elle est très sale, pleine de poussière et de débris. Le mobilier se compose, en tout et pour tout, d'une grande table en bois abîmé, crasseux, rongé par le temps.

Porte Sud : la vieille porte, dont la serrure rouillée est tombée sur le sol, s'ouvre sans difficulté et donne accès à un couloir étroit, sombre et puant. De larges taches de moisissure s'étalent sur les murs gris. Le sol grouille d'une multitude de petits insectes répugnants (mais inoffensifs) que l'entrée des Aventuriers affolent. Ils courent et rampent en tous sens, escaladant les pieds des Aventuriers pour s'enfuir

Option 1 : cachés sous la masse des insectes, 1 à 4 Mille-pattes Géants attaquent les Aventuriers par surprise (Mille pattes monstrueux MM1, p 287).

Option 2 : R.A.S.

En avançant dans le couloir, les Aventuriers découvrent bientôt, deux vieilles portes de bois usées par le temps. Une à l'Est, l'autre à l'Ouest. De nombreux insectes ont fuit sous ces portes. Plus loin au Sud, le couloir se termine par un escalier qui s'enfonce dans le sol (voir, plus loin, le second niveau), mais revenons aux portes

Option 1 : un voleur (ou autre avec sort approprié), s'il examine le sol (détection/désamorçage des pièges), pourra déterminer que les quatre dalles pavant le sol entre les deux portes sont curieuses. En effet, elles masquent un piège : c'est une trappe qui s'ouvrira sous le poids d'un Aventurier le faisant tomber dans une fosse. La chute cause 1 à 8 points de dégâts (le MJ pourra affiner ces dégâts en fonction de l'équipement du personnage piégé). La fosse étant assez profonde, il faudra une corde pour sortir celui qui y est tombé. Si le MJ désire corser l'affaire, il pourra installer au fond de la fosse, un ou plusieurs monstres à choisir parmi les suivants : Mille pattes monstrueux (MM1, p 287), Fourmies géantes (MM1, p 286), Rat Géant (MM2 p280 et 291).

Option 2 : R.A.S.



Une fois l'option choisie et ce qu'elle implique réglé, les Aventuriers peuvent s'occuper des portes  
Option 1 : tandis qu'ils le font, un bruit, au Sud du couloir, attire leur attention. Ils voient, bientôt, un Gnoll sortant de l'escalier. De là, le monstre pousse un hurlement et se rue à l'attaque (Gnoll MM1, p 133, PdV : 11).

Option 2 : idem option 1, mais attaque par 1 à 4 Gnolls (PdV : 4,8,10,14).

Option 3 : R.A.S.

Si tout se passe bien (ou pas trop mal), les Aventuriers peuvent s'occuper des portes (voir ci-dessous) ou continuer le couloir et prendre l'escalier (voir second niveau).

Pièce 4 : la vieille porte de bois vermoulu, dont la serrure ne tient plus que par une seule attache, s'ouvre sans difficultés. Dès l'entrée, le premier Aventurier qui franchit le seuil est frappé par un piège magique qui le paralyse. Il n'y a pas de Jet de Protection contre ce piège qui, de plus, est indétectable tant qu'il n'a pas été activé par le passage d'une créature vivante ayant au moins la corpulence d'un elfe et la taille d'un nain.

La paralysie dure deux heures (seul le MJ connaît cette durée), le paralysé, pour ses camarades, semble mort, mais lui, reste conscient de tout ce qui se passe (il ne peut bouger mais n'est ni aveugle ni sourd). La pièce, d'assez vaste dimension, est vide d'occupant ; sur les murs, des rayonnages de bois supportent des dizaines et des dizaines d'ouvrages reliés. Certains se sont effondrés et gisent sur le sol avec les livres qu'ils portaient. Tous les livres sont très vieux, la plupart dévorés, en partie, par les insectes (qui grouillent sur le sol fuyant en tous sens) ou les rats. Les pages tombent en poussière dès que l'on y touche et il n'y a rien à en tirer. Au centre de la pièce, se trouvent une table et 4 chaises le tout en bois, très abîmé par le temps. Sur la table, sont visibles : des liasses de parchemin vierge (le tout tombant en poussière au toucher), un encrier de porcelaine (poussière d'encre au fond), des plumes (pour écrire) et un bougeoir en bois encore équipé d'une vieille bougie de cire blanche. La cire est piégée. Si l'on tente de l'allumer, elle explose après 5 secondes, causant des dégâts de 1 à 4 à l'imprudent qui a tenté de le faire.

Au-dessus des rayonnages, de nombreuses fixations servaient à mettre des torches. Au Nord-est, est posé sur le sol un coffre de bois. Le coffre est fermé à clé, mais compte tenu de l'état de la serrure et de son état propre, il sera aisé de l'ouvrir. A l'intérieur, sous une épaisse couche de poussière, les Aventuriers pourront trouver : un étui cylindrique en os, qui s'ouvre par le milieu ; une boîte, en bois rongé par les vers, qui s'effrite au toucher ; un sac de cuir usé ; un gros livre, dont la couverture et les pages sont en électrum. L'étui contient un parchemin roulé ; ce parchemin est un piège ; celui qui y posera les yeux (un seul regard suffit) devra faire un Jet de volonté (ce Jet de volonté sera, de préférence, fait par le MJ car rien ne doit indiquer aux joueurs que le parchemin est piégé). Si le Jet de volonté est positif, R.A.S, le lecteur ne comprend rien aux signes tracés sur la feuille, il n'y perçoit aucun danger ; il n'y a donc rien d'illogique à ce que le lecteur le passe à l'un de ses compagnons qui risquera, à son tour, d'être piégé. Si le Jet de volonté est négatif, le lecteur voleur subira une perte de 1 à 4 points de dextérité durant 1 à 12 jours ; le guerrier, lui, subira une perte de 1 à 6 points de force durant 2 à 24 heures ; le clerc, quant à lui, souffrira d'une perte de 1 à 4 points de sagesse pendant 1 à 4 heures et enfin, le magicien perdra 1 à 4 points d'intelligence durant 2 à 8 jours (ces inconvénients seront, bien sûr, les mêmes pour les sous classes). La boîte de bois s'ouvre sans mal et, dès que le couvercle est levé, il en jaillit une boule de verre qui explose à quelques centimètres au dessus de la boîte. L'explosion cause une très vive lumière qui aveuglera (Jet de Réflexe) tous ceux qui regardaient la boîte au moment de l'ouverture (ce durant 1 à 12 heures à moins de bénéficier d'un sort de Guérison de la Cécité - MdJ p 246 -). Quant au sac de cuir, il est de petite taille et contient 50 PC très anciennes, verdies et usées. Enfin, pour ce qui est du gros livre, il est tout en métal, c'est un Manuel de la coordination physique (GdM p 249).

Pièce 5 : la vieille porte de bois pourri cache une autre porte, très épaisse, en métal solide, que le temps n'a pas pu attaquer. La porte possède, placée l'une au-dessus de l'autre, deux grosses serrures. Elles sont toutes deux fermées à clé (du moins elles semblent l'être). La serrure du dessus est normale,



fermée à clé, il suffit qu'un voleur s'en occupe pour l'ouvrir. Par contre, la serrure du dessous est fausse, c'est un piège. Elle ne s'ouvre pas mais dès que l'on y touche, trois pièges se déclenchent simultanément : le premier est une Boule de Feu qui jaillit de la serrure pour frapper celui qui tente l'ouverture (dégâts 2 à 16) ; le second piège fait glisser, le long du couloir, toutes les dalles du plafond provoquant, des fentes ainsi créées, une pluie d'acide sur tous les Aventuriers présents dans le couloir (dégâts 1 à 8 sauf si casque grand = 1 à 4 et casque petit = 1 à 6) ; quant au troisième piège, il fait glisser les dalles des murs latéraux du couloir, libérant de petits trous d'où fusent de longues flammes, atteignant tous les Aventuriers situés dans le couloir (les dégâts sont fonction de l'équipement : armure métal = brûlures légères = 1 à 4/armures de cuir = brûlures plus sérieuses = 1 à 6/simples tenues de tissus = brûlures très graves = 1 à 10).

NOTE AU MJ : pour la gestion des pièges, il est important que le MJ ait une vision parfaite du placement des personnages dans le couloir (par exemple, un Aventurier directement placé devant la porte aux serrures sera touché par les premier et second pièges mais non par le troisième). D'autre part, les pièges sont indétectables tant qu'ils ne sont pas activés. Ils s'activent uniquement par un toucher sur la serrure piégée. Par contre, un voleur ou un autre personnage utilisant un sort approprié, pourra détecter que la serrure n'est pas normale. Cette détection évite de toucher à la serrure et, peut être, aux Aventuriers de se faire piéger. Le mécanisme de déclenchement des pièges sur la serrure ne peut être désamorcé (pour ce faire, il faudrait un sort de Dissipation de la Magie).

Une fois la porte ouverte, s'il y a des survivants, les Aventuriers peuvent s'intéresser à la pièce : dans cette salle relativement épargnée par la poussière mais pas par les insectes qui y pullulent, est installé un laboratoire de chimie (ou tout au moins un y faisant penser). Les murs sont blancs (recouverts de chaux), de nombreuses torches y sont fixées (très vieilles, elles peuvent s'allumer mais brûlent très vite). Au centre, les Aventuriers ne peuvent manquer de remarquer une imposante table de pierre dont les pieds épais sont scellés au sol. Sur cette lourde table est disposé un alambic complet, une épaisse couche de poussière grasse s'est déposée sur les éléments de verre prouvant que la dernière utilisation n'est pas d'hier. A côté de la table, deux tabourets de bois piqué aux vers. Dans l'angle nord-ouest, se trouve un autre meuble remarquable une grande armoire totalement construite en bronze. Ce détail devrait intriguer les Aventuriers, une telle réalisation étant peu courante et d'un prix, sans doute très élevé, sans compter la difficulté du travail nécessaire. Les battants formant la porte de l'armoire sont totalement lisses, ne montrant ni poignée ni serrure. A cet instant de l'exploration, si un (ou plusieurs) Aventurier est encore dans le couloir, il voit, soudain, arriver par le Nord, deux Troglodytes qui avancent en évitant de faire du bruit. Si les monstres voient un Aventurier, ils cessent d'être prudents et en hurlant, se ruent à l'attaque. Si les Aventuriers réagissent vite, ils peuvent éviter d'être repérés, et surprendre les monstres à leur arrivée au niveau de la pièce. Si tous les Aventuriers se trouvent dans la pièce et ne voient pas les monstres progresser dans le couloir, ce sont eux qui seront surpris par l'attaque (Troglodyte MM,p 247, PdV 8,12). A moins que, par les Troglodytes, leurs péripéties soient, ici terminées, les Aventuriers peuvent continuer leur exploration. A première vue, il ne semble pas possible d'ouvrir l'armoire (sauf à l'aide d'un sort d'Ouverture) qui n'a pas de système visible d'ouverture. Les portes se joignent avec une telle perfection qu'il est impossible d'y glisser le plus fin des parchemins. Pourtant, il suffit de grimper sur le dessus de l'armoire pour y découvrir une petite manette qui, une fois poussée, fait s'entrebâiller les deux battants. Le tout se passant sans un bruit, sans le moindre grincement. Désormais, les Aventuriers se trouvent devant l'armoire dont les portes sont, à peine, entrouvertes. Pour les écarter sans risques, il faudrait posséder le mot de passe trouvable uniquement au second niveau. Si les Aventuriers ne l'ont pas, celui qui touchera aux portes, lancera un JS qui lui évitera, peut être de recevoir les dégâts (4 à 24) d'un sort du type Projectile Magique. Ce piège ne s'active qu'une fois. Dans l'armoire, il y a trois étagères encombrées de tout un bric à braque d'instruments de chimie, éprouvettes, pipettes, cornues, tubes, etc... Parmi tous ces objets sans véritable intérêt, les Aventuriers distingueront, très certainement, d'autres objets, remarquables par le soin manifeste avec lequel ils ont été rangés. Il y a : un petit coffret d'ivoire, un étui cylindrique en plomb, un petit sachet de cuir fermé par un lacet, un écrin d'os, un épais livre à couverture de cuir gris vert, un long et mince coffret de bois ciré et au fond de l'armoire, sous les étagères, une pot en céramique d'onguent et un vaste sac de toile fermé par un cordon scellé à la cire.



Le coffret d'ivoire est finement ciselé, les motifs qui le recouvrent représentent des scènes de bataille. C'est un travail splendide. Ce coffret s'ouvre sans peine. A l'intérieur, un délicat capitonnage de soie pourpre met en valeur une petite fiole d'or. Dans la fiole (valeur 200 PO), il y a un liquide transparent comme l'eau mais à l'odeur forte, acide. Ce liquide est une dose de Potion de Force de taureau (intermédiaire GdM p 263). Le cylindre de plomb est creux et s'ouvre par le milieu, il abrite un vieux parchemin couvert de runes complexes. C'est là un parchemin de Protection contre le Mal (GdM p 261). Le sachet de cuir renferme, enveloppé dans un petit carré de soie blanche, un très bel anneau d'or fin. Sa taille s'adapte à n'importe quel doigt. C'est un Anneau de Feuille Morte (GdM p 217 - 25 charges). L'écrin en os, lui, est un joli travail artisanal qui contient une belle broche d'ivoire et d'or d'une valeur de 100 PO. Le coffret de bois ciré est une agréable réalisation d'ébénisterie enfermant un fin bâtonnet dont l'ébène est incrustée de runes en ivoire et en platine. C'est un Baguette de Détection de la Magie (GdM p 2321). Le gros livre ancien, à la couverture de cuir craquelée, aux épaisses pages de parchemin couvertes de runes, de signes étranges et de croquis, sera peut-être reconnu par un clerc comme étant un Traité de Création des Golems d'Argile ( GdM p 256). Attention aux effets sur les personnages des autres classes. Dans le pot d'onguent, les Aventuriers trouveront assez d'Onguent des Roches (GdM p 250) pour qu'un humain puisse s'en enduire totalement à deux reprises. Enfin, le sceau fermant le sac est frappé d'une couronne et d'un texte mal imprimé, le tout rappelant aux Aventuriers les armoiries des rois de Ghââr. Dans le sac, il y a une armure de cuir dont la taille s'adapte à celle de celui qui veut la porter (Armure de Cuir + 1, GdM p 227).

NOTE AU MJ : si, à leur retour, les Aventuriers évoquent à Ghââr cette armure, ils apprendront qu'elle fut envoyée, trois siècles plus tôt, par le roi d'alors à un prince du Sud. Ce dernier ne reçut jamais son cadeau, la caravane ayant été détruite et pillée par une bande d'Orcs. Les Aventuriers pourront également apprendre que l'armure résiste aux feux (sauf souffle du Dragon) et à l'usure du temps. Par contre, si ils en parlent un peu trop, il y a des risques que le roi soit informé de leur découverte et veuille reprendre l'armure créée par son ancêtre. Si c'est le cas, les Aventuriers n'auront d'autres choix que de rendre l'armure ou de prendre la fuite.

Voilà, les Aventuriers, s'il en reste, ont terminé le premier niveau des souterrains de l'ancienne Tour des Orcs. Pour continuer, ils n'ont d'issue que celle de l'escalier qui s'enfonce, en tournant, dans le sol au fond du couloir. A moins qu'ils ne décident de se satisfaire des richesses trouvées, par eux, dans ce premier niveau et de quitter la tour pour ne pas « tenter le diable ». Rien que l'odeur qui vient de l'escalier, mélange de relents de sang et d'effluves de pourriture, le tout accompagné d'une sensation désagréable de mort rodant est de nature à les faire réfléchir.

Dans ce cas, bien sûr, ils n'auront aucune récompense à attendre de Gründ qui, de plus, réclamera le remboursement des sommes éventuellement avancées par lui. Mécontent, le vieillard fera aux Aventuriers une bien mauvaise réputation de couardise à Ghââr et dans la région. Les Aventuriers peuvent aussi choisir d'éviter de revenir à Ghââr pour aller se reposer ailleurs. Mais, au fait, vont-ils retrouver (si ils en avaient) leurs montures à la sortie ? (voir plus loin le retour).

Si les Aventuriers décident de continuer... allons avec eux au second niveau.

## NIVEAU 2

Pour peu que les Aventuriers aient eu, entre autre, de la chance, ils peuvent se trouver au bout du couloir qui, au premier niveau, conduit à l'escalier de pierre qui s'enfonce vers le niveau 2. Dans ce cas, ils découvrent de très vieilles marches, usées par le temps et les passages multiples, rendues peu sûres du fait de cette usure mais aussi, à cause des larges plaques de moisissure glissante qui les envahissent par endroit. L'escalier descend en tournant dans un étroit puit de pierres grises luisantes d'humidité. Il est très sombre et silencieux.

NOTE AU MJ : si les Aventuriers ne précisent pas qu'ils prennent de grandes précautions pour la descente, le MJ pourra, à l'aide de jets de dextérité, gérer les risques de chute et les chutes. Pour un Aventurier moyennement encombré, la chute dans l'escalier causera des dégâts de 1 à 12 PdV (pour une longue chute) à 1 à 4 PdV (pour une courte chute).



Les torches, par manque d'air frais, brûlent difficilement et les Aventuriers auront besoin d'au moins trois tours pour s'accoutumer à l'atmosphère lourde, viciée qui règne dans ce niveau 2. L'escalier aboutit dans un petit couloir sombre et malodorant au bout duquel se trouve une porte (vers pièce 1).

A l'endroit marqué (x) sur le plan, il y a un piège. Un voleur pourra le détecter, s'il en prend la peine, constatant qu'à cet emplacement, les dalles du sol sont étranges. En fait, elles cachent une trappe dont l'ouverture, qui se déclenche dès que l'on y marche, entraîne l'imprudent dans une fosse au fond tapissé de pieux en métal rouillé. Cette chute cause 3 à 12 points de dégâts. De plus, un personnage ayant été blessé de la sorte, pour plus de la moitié de ses PdV (ceux qu'il a au moment de la chute) sera infecté par la rouille. La maladie qui en découle est soignable à l'aide d'un sort de Guérison des Maladies (MdJ p 246). Si elle n'est pas soignée, elle entraînera la mort dans un délai égal aux points de constitution du malade (par exemple, un blessé ayant, au moment de la blessure, 15 points de constitution mettra 15 jours à mourir). Mais, lorsque le nombre de jours de maladie atteindra la moitié des points de constitution du malade, ce dernier, sujet à de très fortes fièvres et à de terribles douleurs, pourra à peine se mouvoir. Il y a enfin de grandes chances que ses gémissements de douleur perpétuels lassent ses compagnons qui pourraient alors se laisser aller à quelque mauvaise action.

La porte au fond du couloir est faite de métal épais et très solide. Bien que rouillée, abîmée, elle est encore résistante ainsi que sa serrure verrouillée.

Pièce 1 : à peine ont-ils ouvert la porte, que les Aventuriers se trouvent face à trois Zombies avec lesquels il n'y a pas grand chose d'autre à faire d'intéressant, que de se battre (Zombi de taille M, MM1, p 265, PdV : 9, 11, 14). La pièce est éclairée par de nombreuses torches.

Une fois vainqueurs, enfin nous le souhaitons, les Aventuriers découvrent une salle humide, aux murs de pierre sombre, envahie d'une multitude d'insectes repoussants. Le sol de terre battue, est encombré d'ossements humains et humanoïdes, il est gorgé de sang. En y regardant de plus près, les Aventuriers constatent que tous les os ont été rongés ou brisés comme pour en extraire la moelle. Vers le centre de cette pièce, enfumée par les torches qui y brûlent, il y a une table au bois pourri et quatre tabourets dans un état de délabrement avancé. Sur la table, de la viande puante, couverte de vers. L'odeur est infecte, elle prend à la gorge et peut occasionner de violentes nausées. Au centre du mur Sud, il y a une porte de métal (elle est verrouillée). Enfin, dans l'angle sud-ouest, se dresse un tas d'équipements jetés là, pêle-mêle, armures, armes, boucliers, casques, la plupart rongés par la rouille ; d'autres plus récents semblent encore en bon état. Lorsque les Aventuriers s'approchent du tas, le Zombie qui était caché derrière attaque (PdV : 15). Parmi les équipements, les Aventuriers, en fouillant bien (il ne faudra pas qu'ils soient dégoûtés par les insectes et la pourriture), peuvent isoler les objets suivants, encore utilisables : trois épées Bâtardes (dont une magique + 2), un grand bouclier (magique + 1), deux armures Cotte de Maille, une armure Plate Feuilletée (magique + 2), un marteau d'arme fantassin, cinq épées longues, deux armures Plates, une armure Harnois et enfin deux épées courtes (dont une magique + 1). Ensuite, à moins qu'ils ne préfèrent faire demi tour, les Aventuriers peuvent s'occuper de la porte.



Pièce 2 : la porte fermant l'entrée de la pièce est en métal et elle est fermée à clé. Sa serrure, récemment huilée, est complexe (25 sur le D20 pour le crochetage). Elle est de plus piégée par un système mécanique détectable bien que parfaitement camouflé (DD 23 à l'habileté Fouille). Le piège, s'il est activé, en touchant la serrure, consiste en la projection d'une petite pointe d'acier. Pour que cette pointe touche, le MJ peut considérer un jet de dextérité. Si le résultat est positif, la pointe traverse tous les types d'armures et s'enfonce dans les chairs du personnage. Si, une fois touché, l'Aventurier rate son JP, il meurt immédiatement. Ensuite, il reste à débloquent la serrure pour ouvrir la porte. Dès l'ouverture, les Aventuriers sont attaqués par cinq Rats Géants (Rat Géant MM2 p280 et 291, PdV : 1, 2, 3, 4 et 3). Après ce combat, si les Aventuriers sont venus à bout des rats, ils peuvent découvrir une vaste grotte aux murs de pierre brute et au sol de terre battue. La grotte est éclairée par un grand nombre de torches fixées aux murs. La fumée, dégagée par ces torches, sera une



gêne pour les Aventuriers, le temps qu'elle disparaisse par la porte qu'ils viennent d'ouvrir. Au centre de cette pièce, posés sur un tapis de laine crasseuse, il y a un vieux fauteuil de cuir et une table de bois. Sur la table, on peut voir un gobelet d'étain cabossé, une assiette du même matériau avec, dedans, une épaule de mouton à demi dévorée. Proche de l'assiette il y a une carafe ventrue pleine de vin rouge (épais, très fort, parfumé aux herbes). Deux étroits tunnels (marqués a et b sur le plan) partent de la grotte. A l'entrée du couloir b, on voit des habits déchirés, très riches, ces vêtements font penser à ceux découverts dans la pièce 2 du niveau 1.

NOTE AU MJ : dans la grotte, au fond du couloir b, se cache le Grand Rat. Les Aventuriers ayant tué ses compagnons, il se méfie et voudra tenter d'éviter de les affronter directement (sauf s'il est

coincé au fond du tunnel). Il cherchera à les surprendre pour mettre toutes les chances de son côté. Éventuellement, il essayera de fuir la grotte pour attaquer ailleurs, à un endroit plus propice à la surprise. Le MJ gèrera les actions du Grand Rat comme il le désire et en fonction des circonstances créées par les choix et les mouvements des Aventuriers. Le Grand Rat n'est autre qu'un Rat Garou (Rat Garou MM1, p 176, Pdv 25, taille : M, le Grand Rat combat à l'aide d'une épée Bâtarde Magique + 3). Attention aux effets de la lycanthropie. Quelles que soient les options choisies par les personnages, le Rat Garou aura eu le temps de quitter sa forme humaine pour se changer en Rat Géant, sa forme garou, dans laquelle il préfère combattre. Tué, il se retransforme en humain. C'est un homme d'une bonne taille, au corps musclé, au visage agréable. Il a environ cinquante ans.

Le tunnel a est très étroit, assez propre, sa largeur fait que les Aventuriers en armure plate ou plate feuilletée auront du mal pour entrer et le suivre. Tout combat à l'aide d'une arme plus longue qu'une dague est impossible, faute de place. Le tunnel débouche dans une petite grotte au fond de laquelle se trouvent deux gros coffres de métal. Un au Nord, l'autre au Sud.

NOTE AU MJ : l'attaque du Grand Rat pourra, par exemple, se produire pendant que les Aventuriers fouillent les coffres.

Le coffre Nord est verrouillé et protégé par un piège magique, tout personnage en tentant l'ouverture tire un JS. Si ce jet est manqué, le personnage est touché par un sort de vieillissement (Effet magique + 10 ans). Cette magie est très puissante, et pour peu qu'ils en prennent la peine, un magicien ou un clerc la sentiront en s'approchant du coffre. Cette perception permettant alors d'éviter le piège si les Aventuriers se montrent prudents. Dans ce coffre, il y a trois lingots d'or (valeur 100 PO chacun), une paire de bottes (bottes d'elfie GdM p 240), une belle broche précieuse (broche de Défense GdM p 240), une boîte avec à l'intérieur 4 fers à cheval (fer à cheval de zéphyre GdM p 246), un beau collier en or (collier d'adaptation GdM p 244), et enfin une petite boîte en ivoire qui contient une splendide perle (perle des sirènes GdM p 250). Quant au coffre Sud, il est également verrouillé. La serrure est un système de fermeture complexe DD 28 pour l'ouvrir. A l'intérieur, il y a cinq sacs de cuir fermés par des lacets. Les sacs sont pleins de monnaie. Le premier sac contient 80 PP, Le second 200 PO, le troisième 120 PE, le quatrième 150 PA et le cinquième 100 PC.

NOTE AU MJ : au milieu des pièces de cuivre, il y a deux belles perles d'une valeur de 200 PO chacune. Pour les trouver, il faut vider le sac.

Le tunnel b, également étroit, présente les mêmes caractéristiques que le tunnel a (tenir compte de l'encombrement des Aventuriers). Il débouche dans une petite grotte dans laquelle les Aventuriers auront, peut-être, à combattre le Grand Rat. A l'exception de cette possible présence, la grotte est vide. Une fois la pièce 2 totalement visitée, les Aventuriers ont terminé l'exploration du second niveau.

NOTE AU MJ : si le Grand Rat n'a pas attaqué les Aventuriers dans ce niveau 2, il le fera obligatoirement à un endroit propice à la surprise, choisit par le MJ dans le niveau 1. Il ne laissera, en aucun cas, les Aventuriers sortir des souterrains de la tour sans les avoir attaqués. Autour de son cou, le Grand rat porte une chaîne de cuivre au bout de laquelle pend un petit cylindre d'os qui se dévisse



par le milieu. Dans le cylindre, il y a un petit morceau de parchemin plié, sur le parchemin un mot est inscrit SWIAFRT. C'est le mot d'ouverture de l'armoire de la pièce 5 du niveau 1.

#### LA SORTIE

A part l'éventuelle attaque du Grand Rat, les Aventuriers pourront ressortir sans problème des souterrains en empruntant le chemin suivi à l'aller. Ils retrouveront les couloirs et les pièces dans l'état où ils les avaient laissés. En sortant, au milieu des ruines, ils découvriront un paysage et un environnement inchangés depuis leur premier passage. Sauf...

#### LE RETOUR

... Sauf, l'amère constatation de la disparition de leurs montures (si ils en avaient). Si les Aventuriers avaient engagé à Ghâtir des serviteurs pour garder les chevaux, ils trouveront ceux-ci égorgés et dépouillés de leur équipement.

NOTE AU MJ : une étude attentive du sol permettra au milieu des traces de sabots et de celles des bottes des serviteurs, de trouver d'autres traces qui seront identifiables comme étant celles d'une importante troupe d'orcs (environ 30). La piste s'enfonce dans les collines où elle disparaît rapidement sur le sol caillouteux. Alors, seul un ranger pourra la suivre, ce, jusqu'au lac Bleu où elle se perd définitivement. Les Aventuriers devront reprendre la route à pied.

A moins qu'ils ne choisissent de renoncer à la récompense de Gründ, les Aventuriers prendront le chemin de Ghààr ; comme lors du voyage aller, ce retour peut se passer sans problèmes ou, au contraire, être plus délicat si le MJ décide de faire jouer une campagne en extérieur (dans ce cas, voir plus loin : « le voyage »). La durée du voyage de retour sera calculée à l'aide des tables du GdM (« Déplacements en Extérieurs » p 54).

#### A GHAAR

S'ils ont choisi de revenir à Ghtiâr, les Aventuriers, en y arrivant, n'auront aucun mal à retrouver Gründ toujours installé à l'auberge de la Pie Borgne (en fonction de l'heure d'arrivée, le vieil homme se trouve dans sa chambre ou en train de boire, se restaurant ou fumant sa pipe dans la grande salle). Il accueillera les Aventuriers avec sympathie. Mais, au fait, ont-ils pensé à rapporter avec eux la tête du Grand Rat? Si oui, ils auront beaucoup de mal à faire admettre au vieillard que la tête humaine qu'ils lui montrent est bien celle du Grand Rat (Gründ s'attend à voir la tête d'un animal).

NOTE AU MJ : au MJ de juger de la qualité de l'argumentation (Utilisation de Dés opposée de Bluff et de Psychologie?) des Aventuriers pour décider s'ils parviennent ou non à convaincre Gründ du succès de leur mission. Si Gründ est convaincu, les Aventuriers recevront leur salaire et de chaleureuses félicitations. De plus, Gründ racontera leurs exploits de par la ville, en faisant des héros. Par contre, si les Aventuriers ne peuvent convaincre Gründ, il refusera de verser la récompense et réclamera, à hauts cris, le remboursement des sommes qu'il a éventuellement avancé. Si les Aventuriers refusent ou tentent de faire du grabuge, il y a de fortes chances qu'ils se retrouvent en prison ou, au mieux, expulsés de la ville (sauf si leurs arguments peuvent convaincre les juges, ce qui est peu probable compte tenu de la très bonne réputation de Gründ). Si les Aventuriers n'ont pas pensé à la tête, le vieillard refusera d'admettre le succès de leur mission et se comportera comme ci-dessus. Enfin, si tout se passe bien avec Gründ, les Aventuriers pourront jouir des plaisirs de Ghââr avec, en plus, l'agréable avantage d'y être des héros célèbres et respectés (les femmes y seront sensibles!). S'ils le désirent, ils pourront même y élire domicile dans de bonnes conditions (comme citoyens d'honneur de la ville).

#### QUEL CHEMIN CHOISIR

Tout d'abord, les Aventuriers doivent savoir (à Ghââr, tout le monde pourra le leur dire) que le chemin le plus simple et sans doute le plus rapide, pour se rendre à la colline au bas de laquelle se trouve la tour (sur le bord de la falaise), est celui qui consiste à suivre la route pavée qui va de Ghââr à Greenbay (village détruit). Ensuite, il sera aisé de trouver le chemin de terre qui serpente dans les collines, le long de la falaise surplombant la mer, et de le suivre pour arriver à la tour. Dans ce cas, les Aventuriers suivront dans un premier temps, une large route pavée (2 chariots peuvent s'y croiser) qui, partant de Ghààr, traverse les cultures massées autour de la ville, puis une vaste plaine ; ensuite, la



voie perd en largeur (un seul chariot de front) pour s'élever en pente douce et sinueuse le long des collines. A certains endroits, des espaces permettant à des chariots de se croiser ont été aménagés. En arrivant à Greenbay, les Aventuriers découvriront un vaste espace dégagé au sommet des falaises. Sur cet emplacement, les ruines calcinées de ce qui fut Greenbay sont encore visibles. De là, il sera facile de trouver un étroit chemin de terre qui conduira à la tour (le chemin surplombe la mer et par endroits peut être dangereux, surtout si il pleut). Les Aventuriers peuvent aussi suivre la route et une fois dans les collines, la quitter, à l'aplomb Nord de la tour, pour tenter d'aller directement à leur but en descendant vers le Sud. Ce chemin est possible mais peu évident ; les collines présentent de nombreux passages abrupts et il n'y a aucune piste. De plus, ne connaissant pas la région (un guide demandera 2 PO par jour), les Aventuriers auront de fortes chances de se perdre et d'errer longtemps (peut-être même pour toujours) dans les collines, surtout par mauvais temps. Il est également envisageable de passer par la mer. Ils auront alors à faire un voyage rapide (si les vents et l'état de la mer le veulent bien), mais peu sûr (tempêtes fréquentes) et très cher (il n'y a pas de liaisons maritimes régulières) car il faudrait affréter un bateau avec son équipage (au moins cher, pour une petite embarcation et un équipage réduit au nécessaire, il faudra compter 250 PO). Bien sûr, plus l'embarcation est petite, plus les risques seront grands en cas de tempête. Enfin, arrivés au bas de la falaise, les Aventuriers auront à tenter une délicate escalade, de plus de 150 mètres pour parvenir au sommet. A moins d'accoster sur la plage Ouest et de continuer à pied. La durée du voyage maritime, la force du vent, sa direction, l'état de la mer seront déterminés à l'aide des tables du GdM (« Aventures Aquatiques » p 49 et suivantes). Enfin, si les Aventuriers proposent d'autres solutions, le MJ en gèrera les possibilités logiquement.

NOTE AU MJ : le temps nécessaire au voyage, qu'il se fasse à pied, à cheval, avec un chariot ou encore par voie d'eau, sera calculé par le MJ en tenant compte de la durée maximum de déplacement par jour, de l'encombrement des Aventuriers, ainsi que des reliefs ou de l'état de la mer.

#### Ghâr, une grande cité nordique

La ville de Ghàâr, où se trouvent les Aventuriers en début de module, est la capitale d'un royaume puissant et prospère situé dans les Terres du Nord.

Son enceinte fortifiée protège, de jour comme de nuit, sa population de 5 000 habitants. Deux cent hommes d'armes assurent la sécurité de ses rues. Ghàâr tire ses ressources de multiples activités telles que la pêche, l'agriculture, mais aussi de son port de commerce et du grand marché qui s'y installe chaque semaine. Résidence du Roi et siège d'un important temple élevé à la gloire des dieux nordiques, la cité jouit d'un grand prestige et attire de très nombreux voyageurs qui pourront y trouver tout ce qu'ils peuvent désirer, entre autre dans le vaste quartier des artisans ou encore dans le quartier réservé où l'amateur de jeu et de femmes expertes sera comblé. Toutes les races sont admises à Ghàâr pour peu que les visiteurs respectent les lois sévères (LN), mais justes, qui règlent la vie de tous les jours. Les habitants vivent à l'abri des vols et des crimes depuis que les derniers voleurs de sa guilde ne sont plus que squelettes décoratifs pendant au gibet de la place royale.

NOTE AU MJ : les tarifs pratiqués à Ghàâr seront fixés par le MJ qui s'aidera des tables du MdJ (p 128) et de sa propre imagination.

#### Le voyage

Si le MJ désire faire jouer une campagne en extérieur, il pourra le faire comme suit : durant le voyage, chaque joueur fera à son tour un jet de % permettant de déterminer, pour chaque période de quatre heures de progression ou de repos, l'apparition d'un ou de plusieurs monstres.

Les JP et les résultats sont les suivants : en plaine, 01-45 pas d'apparition, 46-00 apparition et combat éventuel ; en colline, 01-35 pas d'apparition, 36-00 apparition et combat éventuel ; en mer, 01-60 pas d'apparition, 61-00 apparition et combat éventuel ; autres lieux, 01-50 apparition et combat éventuel, 51-00 pas d'apparition. Une fois déterminé ce risque de se heurter à des « monstres errants », et dans le cas d'une apparition, le MJ utilisera les tables du GdM (p 77) et du MM pour définir le type de monstres rencontrés et le nombre de ces monstres. Le combat se fera en fonction des paramètres habituels (surprise, vitesse de déplacement...) et tiendra également compte des particularités spécifiques liées à l'heure d'attaque (jour, nuit, crépuscule) et de celles liées au temps (pluie, soleil, neige...). Pour ce qui est du voyage, éventuel, par voie d'eau, consulter les tables du GdM.



## La province de Ghâr (description physique)

Région principale du royaume, la province de Ghaar présente différents types de paysages. Autour des cités, on trouve de plus ou moins vastes zones de cultures principalement céréalières, ainsi que des prés clos où de grands troupeaux sont visibles l'été. Les plaines sont de très importantes étendues de hautes herbes et de broussailles traversées par de larges rivières coulant des montagnes. Les collines, de hauteur moyenne, montrent de sombres forêts principalement plantées de conifères. Au Sud-ouest de la province débute une puissante chaîne montagneuse dont les plus hauts sommets, ornés de neiges perpétuelles, culminent à plus de 4 500 mètres. Au Nord, alimenté par de nombreux cours d'eau, s'étend un grand lac aux eaux bleues et froides dont la profondeur est insondable ; sa rive Sud est occupée, en partie, par un impénétrable marais. Pour finir, la province est baignée, au Sud Sud-est, par un océan dont personne, à Ghaar, ne connaît l'étendue ; ses vagues puissantes viennent frapper, au sud-ouest, de hautes falaises de granit et au sud-est, de longues plages et dunes de sable gris blanc.

### Le temps atmosphérique

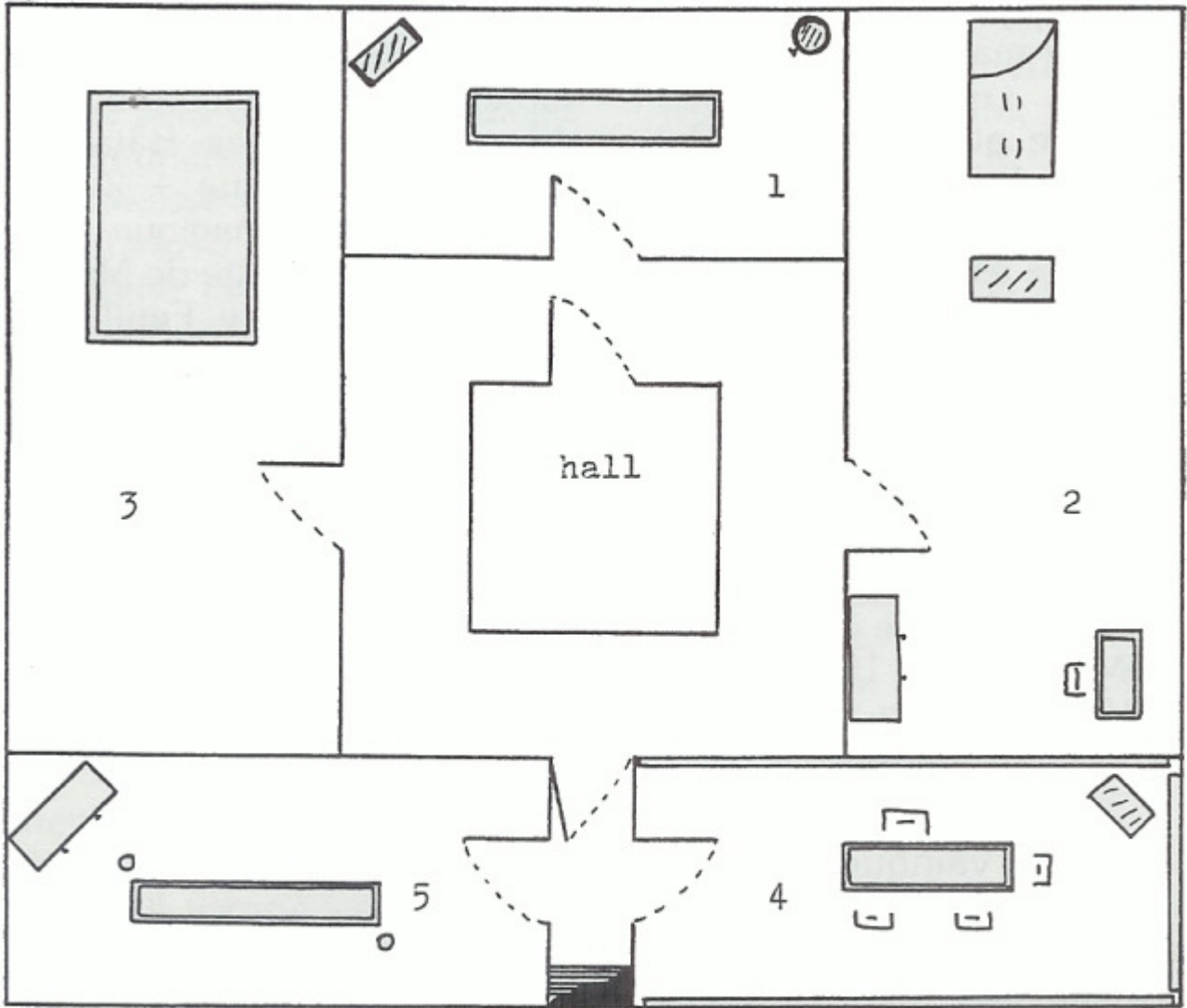
Pour ce qui est des conditions climatiques, liées aux saisons, le MJ s'inspirera des conditions réelles de l'actuelle Scandinavie. Nous lui conseillons, pour plus de facilités, de choisir pour le jeu, la saison réelle durant laquelle il se déroulera et en fonction du relief, de s'en inspirer (avec des modifications liées à la Scandinavie) pour déterminer le temps (pluie, soleil...). Il pourra s'inspirer du même principe pour les heures de lever et de coucher du soleil ainsi que pour la température.

MM1: Manuel des Monstres 1  
PNJ: Personnage Non Joueur  
PJ: Personnage joueur  
GdM: Guide du Maître  
PO: Pièce d'or  
MJ: maître de jeux  
MdJ: Manuel des joueurs.

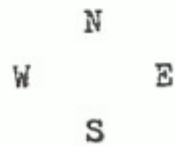
Par Laurent Depruniaux



**PLAN DES NIVEAUX SOUTERRAINS**  
1er niveau



1er niveau





2è niveau      N  
                    W            E  
                                    S

