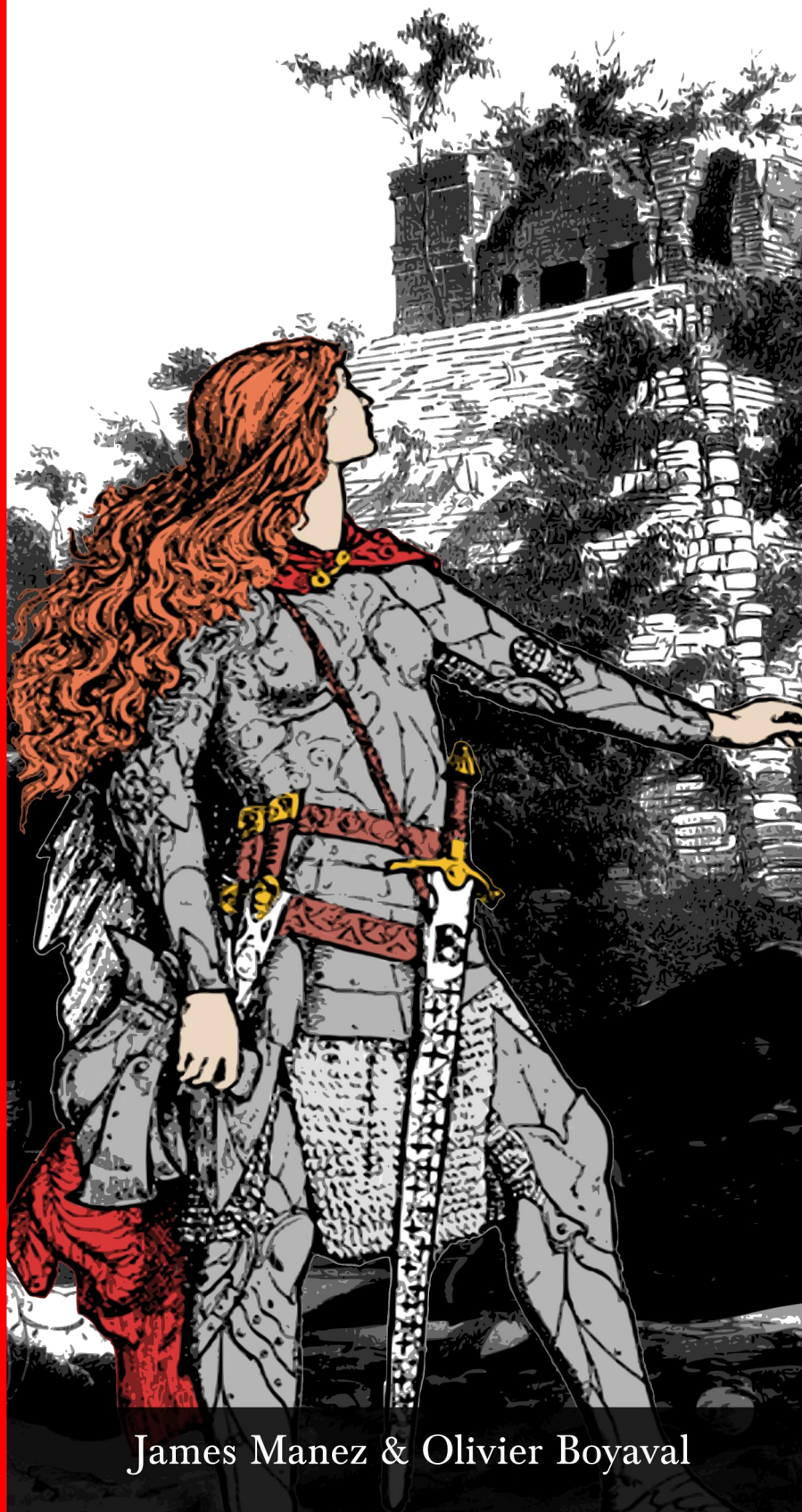




#m01

La Quête des gemmes

Guide du joueur



James Manez & Olivier Boyaval

Le Scriptorium
présente

la MARCHE du SEPTENTRION



LA QUÊTE DES GEMMES

GUIDE DU MAÎTRE

James Manéz – Olivier Boyaval

Compatible avec
**PORTES, MONSTRES
& TRÉSORS 2**

CRÉDITS

<https://www.le-scriptorium.fr>
La Quête des gemmes © 2018. Le Scriptorium.

Portes, Monstres & Trésors © James Manez, toutes les références au jeu sont utilisées avec l'accord des détenteurs des droits.

Logo Dragon réalisé par Olivier Boyaval sous licence Creative Commons 2.0 : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/> »

Le texte et les cartes de ce supplément sont diffusés selon les termes de la Licence Ludique Libre ou Open Game Licence. Plus de détails en fin d'ouvrage.

Rédaction par

James Manez.

Cartographie et mise en page par

James Manez et Olivier Boyaval.

Artistes

Frederick Catherwood (1799-1854), domaine public.

Henry Justice Ford (1860-1941), domaine public.

Pour la première de couverture.

Auteur inconnu (p. 8, 13, 15, 18, 21 et 31), domaine public.

Frederick Catherwood (p. 11), domaine public.

John Dickson Batten (p. 24), domaine public.

Packs SoTd et Scarlet Herœs libérés par Kevin Crawford :

Joyce Maurera (p. 17), domaine public.

LadyofHats (p. 33), domaine public.

Remerciements

Benoît Tainturier.

Pour sa relecture.

Claire.

Pour ses suggestions et pour avoir testé le scénario avec son groupe.

Ouvrage réalisé avec LibreOffice, Scribus, Inkscape & GIMP.

Mise à jour : 27/03/2025

*Supplément compatible avec
PMT Règles de Base et PMT Règles Avancées*



GUIDE DU MAITRE LA QUÊTE DES GEMMES

Introduction

LA QUÊTE DES GEMMES est une aventure qui prend la forme d'un court labyrinthe avec des pièges simples, des combats et quelques possibilités d'interactions non violentes. Ce guide détaille l'aventure et vous aidera à l'animer.

Synopsis

Les joueurs incarnent une Faction de Sentinelles, un groupe d'aventuriers au service de la marche du Septentrion. Les personnages inaugurent la nouvelle épreuve d'une grande fête annuelle. Deux gemmes ont été cachées dans une ancienne pyramide réaménagée en labyrinthe ; nos héros devront rapporter au moins une gemme dans le temps imparti, alors qu'un groupe rival, les Repentis, tentera de faire de même.

COIN DE L'EXPERT

Ces encadrés approfondissent un élément de l'aventure, vous donnent des conseils supplémentaires ou vous suggèrent des variantes.

SOMMAIRE

Introduction	page 3
Les sections du guide	page 4
Préparer l'aventure	page 4
Contexte	page 6
L'aventure	page 7
Jouer l'aventure	page 25
Annexes	page 37

Les sections du guide

Préparer l'aventure : Si vous êtes un Maître des Trésors débutant, cette section vous expliquera quoi faire avant de débiter votre première partie.

Contexte : Ce court chapitre vous renseigne sur l'histoire de la pyramide et le groupe concurrent des personnages. Ce n'est pas un chapitre indispensable pour jouer.

L'aventure : C'est le chapitre le plus long ! Il détaille le lieu de l'épreuve, avec notamment une description des principales pièces. Un plan de la pyramide est fourni à la page 9.

Jouer l'aventure : Nous vous expliquons ici le déroulement de la partie ainsi que les règles essentielles à connaître en tant que Maître des Trésors.

Annexes : Vous trouverez ici la liste des monstres, des conseils pour adapter les personnages aux règles complètes de Portes, Monstres & Trésors, les feuilles des compagnons d'armes, un résumé des principales règles, un plan non légendé et un plan vierge de la pyramide.

Préparer l'aventure

Découvrir le jeu

Lisez le Guide du joueur pour découvrir le concept du jeu et les termes utilisés : classe d'armure, valeur d'attaque, tour, round...

Se familiariser avec l'aventure

Lisez une première fois le Guide du maître pour avoir une vue d'ensemble de l'aventure, puis relisez en notant les passages qui vous paraissent compliqués. Regardez aussi les feuilles de personnages. Pour vous entraîner, prenez le clerc et testez quelques situations de jeu : forçage de porte, combat, etc. Vous pouvez même jouer l'aventure en solitaire, les autres personnages devenant des compagnons d'armes. Le résumé (pages 43-44) vous aidera à retenir les règles.

Réunir les joueurs et le matériel

La première étape consiste à trouver deux joueurs et à planifier avec eux la date de la partie. Si votre groupe ne comporte que des débutants, prévoyez une séance de trois heures : l'aventure proprement dite est courte, mais vous devrez certainement présenter le jeu et leur expliquer ou leur rappeler des règles en cours de partie, notamment à l'occasion du premier combat. Prévoyez des d6 et des d20, ainsi que des crayons et du papier, voire une ardoise effaçable. La plupart du temps, vous pourrez gérer les déplacements des personnages et des monstres « au jugé », en vous aidant du plan de la page 9, mais un croquis s'avère parfois très pratique, par exemple pour noter les emplacements des personnages et des monstres. Vous pouvez aussi placer des marqueurs (pions, capsules, figurines, etc.) sur la carte réalisée par les joueurs.

Présenter La Quête des gemmes

Si possible, envoyez aux joueurs des PDF du Guide du joueur quelques jours avant la date de la partie, afin que ceux qui le désirent se familiarisent avec les règles et l'univers. Et avant de commencer la partie proprement dite, prévoyez quinze à trente minutes pour expliquer les bases du jeu.

1. Si les joueurs ne connaissent pas le jeu de rôle, expliquez-leur en quoi cela consiste à l'aide de la section Introduction au jeu de rôle du Guide du joueur.

2. Présentez rapidement le monde et le rôle des personnages, en vous aidant des informations du Guide du joueur. Voici un exemple :

Vous allez jouer des Sentinelles, des aventuriers oeuvrant pour le compte du marquis régnant dans une région isolée, la marche du Septentrion. Le monde ressemble un peu à celui du Seigneur des Anneaux [ou citez une autre œuvre de ce genre connue des joueurs].

Vous commencerez dans le village de Parfondeval, situé à proximité de montagnes remplies de monstres, à l'occasion d'une grande fête célébrant le solstice d'été. Durant l'aventure, vous participerez à une épreuve conçue spécialement pour les aventuriers comme vous : vous devrez explorer une pyramide où sont cachées deux gemmes et en ramener au moins une.

L'un de vous sera un clerc, une sorte de prêtre-guerrier, et l'autre sera un magicien. Comme vous êtes des aventuriers débutants, vos personnages sont fragiles et n'ont que très peu de pouvoirs : réfléchissez bien avant d'utiliser votre magie, car elle sera épuisée très rapidement.

Deux autres personnages vous assisteront : Gunthar et Ilfried. Ils sont un peu plus costauds que vous, car ce sont des guerriers. Je les contrôlerai, mais ils vous obéiront tant que vos ordres restent raisonnables.

3. Si besoin, expliquez-leur en une phrase ou deux les principaux éléments de la feuille de personnage : caractéristiques, points de vie, valeur d'attaque, classe d'armure, jets de sauvegarde, capacités spéciales (notamment le Renvoi de morts-vivants du clerc), sorts et équipement.

4. Indiquez-leur que l'aventure est structurée en tours, comme dans un jeu de plateau. Chaque tour représente 10 minutes en temps réel et l'aventure se terminera au bout du 20^e tour. Afin que les joueurs aient une idée de ce qu'il est possible de faire, donnez des exemples d'actions typiques : dialogue, combat, écouter aux portes, fouiller une pièce, utiliser un objet de leur équipement ou une capacité spéciale, lancer un sort, etc.

5. Encouragez-les à cartographier le lieu de l'aventure, au besoin en accordant un petit bonus d'expérience (voir page 36) à celui qui endosse le rôle de cartographe. Fournissez-leur une copie de la carte des joueurs, page 31 du Guide du joueur (et téléchargeable sur notre site).

6. Avant de commencer l'aventure proprement dite, vous pouvez demander aux joueurs de lire le prélude (page 7 du Guide du maître et page 32 du Guide du joueur) ou bien le résumer de vive voix. Bon jeu !

Contexte

Vous voulez en savoir plus sur l'histoire de la pyramide et de la Faction rivale? Cette section est facultative, mais peut vous servir si vous désirez continuer à jouer dans la marche du Septentrion.

La pyramide

Les habitants de Parfondeval ont toujours évité la pyramide. Certains prétendent qu'elle est l'œuvre d'un peuple maléfique, d'autres croient que les fantômes des anciens occupants hantent toujours les environs. Les rares personnes à visiter l'endroit sont des magiciens curieux qui cherchent à prouver leur théorie sur l'origine ou la fonction de l'édifice.

La rénovation de la pyramide

Après avoir supervisé la réalisation du nouveau temple de Rivesure, l'architecte Radmon cherchait un autre défi à la hauteur de ses compétences. Malheureusement pour lui, les grands projets architecturaux ne sont pas légion dans le Septentrion... Il profita de son désœuvrement pour voyager dans la région. De passage à Parfondeval, il décida de visiter la pyramide, en dépit des avertissements des autochtones. Ce fut le coup de foudre : le bâtiment ne ressemblait à rien de ce qu'il avait vu jusqu'alors. Indigné qu'une telle merveille soit ainsi délaissée, il voulut lui redonner une nouvelle jeunesse. C'est ainsi qu'il eut l'idée de la reconvertir en un lieu d'épreuves à la gloire du dieu Berrud.

Il exposa son projet à la prêtresse de Parfondeval ainsi qu'au sénéchal dirigeant le village ; son enthousiasme finit par avoir raison de leurs réticences, d'autant plus qu'il leur promettait de financer les travaux grâce au grand prêtre du culte de Berrud, avec lequel il entretenait d'excellentes relations. Il se rendit ensuite à Rivesure, la capitale de la marche du Septentrion, et demanda audience au grand prêtre. Celui-ci voyait l'intérêt du projet : avec le temps, tout le monde finirait par croire que la pyramide serait l'œuvre de Berrud lui-même, et un tel monument montrerait de façon éclatante la puissance du dieu... Il persuada sans peine le marquis du Septentrion, lui-même fervent adepte de Berrud, d'apporter l'argent nécessaire.

Radmon réunit autour de lui une équipe d'artisans émérites, puis retourna à Parfondeval. Les travaux commencèrent au début du printemps et furent menés tambour battant. Toutefois, les relations entre l'équipe et le sénéchal se détériorèrent vite, car Radmon, fort du soutien du grand prêtre de Berrud, exigeait la protection d'une escorte considérable de miliciens, ce qui affaiblissait les défenses du village au moment où les incursions des humanoïdes devenaient de plus en plus menaçantes.

Les travaux eux-mêmes se déroulèrent sans encombre, bien que tous les membres de l'équipe déclarèrent avoir entendu à un moment ou à un autre d'étranges cris en provenance des profondeurs de la colline.

Les travaux furent achevés au début de l'été. L'intérieur de la pyramide fut profondément modifié, avec notamment le dallage du sol, l'ajout d'un faux plafond et de murs intérieurs et l'installation de divers mécanismes. Ensuite, Radmon paya grassement Aubert, un des meilleurs magiciens du Septentrion, pour que lui et ses disciples placent des illusions et des invocations peu avant le début de l'épreuve.

Radmon espérait inaugurer l'épreuve en opposant des Factions reconnues, telles les Lames Acérées, mais le sénéchal refusa catégoriquement : un raid humanoïde lors du Jour des Preux n'est pas à exclure et il serait dangereux de se passer de la protection des Factions les plus aptes.

Pendant l'aventure, Les Lames Acérées sont d'ailleurs en train de surveiller le col permettant d'atteindre le haut-plateau de la pyramide par le nord.

La Faction rivale

Les Repentis n'existent que depuis quelques semaines en tant que Faction. Toutefois, leur réputation est sulfureuse : on raconte qu'ils étaient auparavant des hors-la-lois opérant dans la région. La Faction des Lames Acérées fut envoyée à leur recherche et ramena quatre survivants pieds et poings liés. Le sénéchal leur donna alors le choix entre une mort douloureuse ou la carrière de Sentinelle.

Les autres Factions de Parfondeval n'apprécient guère d'être associées à un ramassis de bandits et multiplient les rumeurs malveillantes à l'égard des Repentis.

L'aventure

Prélude

Ce texte introduit les joueurs à l'aventure. Les joueurs peuvent le lire aux pages 32 et 33 du Guide du joueur. Si vous préférez présenter l'aventure de vive voix, nous vous suggérons de résumer le texte afin de pouvoir terminer votre « exposé » en une ou deux minutes.

À Parfondeval, les matins sont toujours frais, même en été. Cela ne décourage pas les habitants du village, qui achèvent les préparatifs du jour des Preux. Sur les toits de chaume de leurs maisons, les uns plantent des banderoles montrant les bêtes fantastiques que le dieu Berrud aurait terrassées dans sa jeunesse : démons, dragons, griffons... Les autres installent des étais ou des tréteaux dans les rues, chacun allant de sa chanson ou de sa plaisanterie. Quelques-uns enfin se rendent au sud-est avec brouette, bêche, râtelier et pelle : ils nivèleront le terrain destiné à la grande joute des Gueux, l'évènement le plus populaire du jour des Preux.

De votre côté, vous mettez cap au nord-est, vers les montagnes, là où se déroulera votre épreuve.

À vos côtés marchent deux des personnalités les plus éminentes du Septentrion : le magicien Aubert, dans la traditionnelle robe noire de sa confrérie, et l'architecte Radmon, le créateur de l'épreuve. Radmon a sorti sa tenue d'apparat : tunique en laine teinte en rouge, manteau en fourrure d'hermine, ceinture dorée et un casque décoré qui dissimule ses cheveux dégarnis. Il porte en bandoulière un cor d'une blancheur éclatante et une bourse est attachée à sa ceinture.

Les quatre membres de la Faction rivale vous talonnent, escortés de deux miliciens; ils ont l'air un peu plus âgés que vous et l'un d'eux porte la robe noire des magiciens. Comme vous, ils portent tous un petit sac à dos. Un peu plus loin, une foule bigarrée d'enfants, d'adultes et de vieillards vous suivent dans un joyeux tohubohu.

Vous empruntez un sentier serpentant entre les montagnes noires, jusqu'à arriver à un haut-plateau à la végétation touffue, d'où se détache une sombre éminence. En vous rapprochant, l'élévation prend les traits d'une pyramide à degrés, assaillie de plantes et surmontée d'un bâtiment carré. Un tel édifice ne ressemble en rien aux œuvres humaines; d'après les légendes, il serait le vestige d'une civilisation disparue longtemps avant l'arrivée de vos ancêtres dans la région.

Radmon demande à tout le monde de s'arrêter. Après s'être éclairci la voix, il parle d'un ton sentencieux :

« Depuis des générations, cette pyramide n'était que le témoignage d'un âge révolu, dit-il en désignant le bâtiment du doigt. Aujourd'hui, nous en avons fait un monument à la gloire de notre dieu Berrud, un lieu où sera éprouvée la bravoure de ceux qui veulent servir le Septentrion.

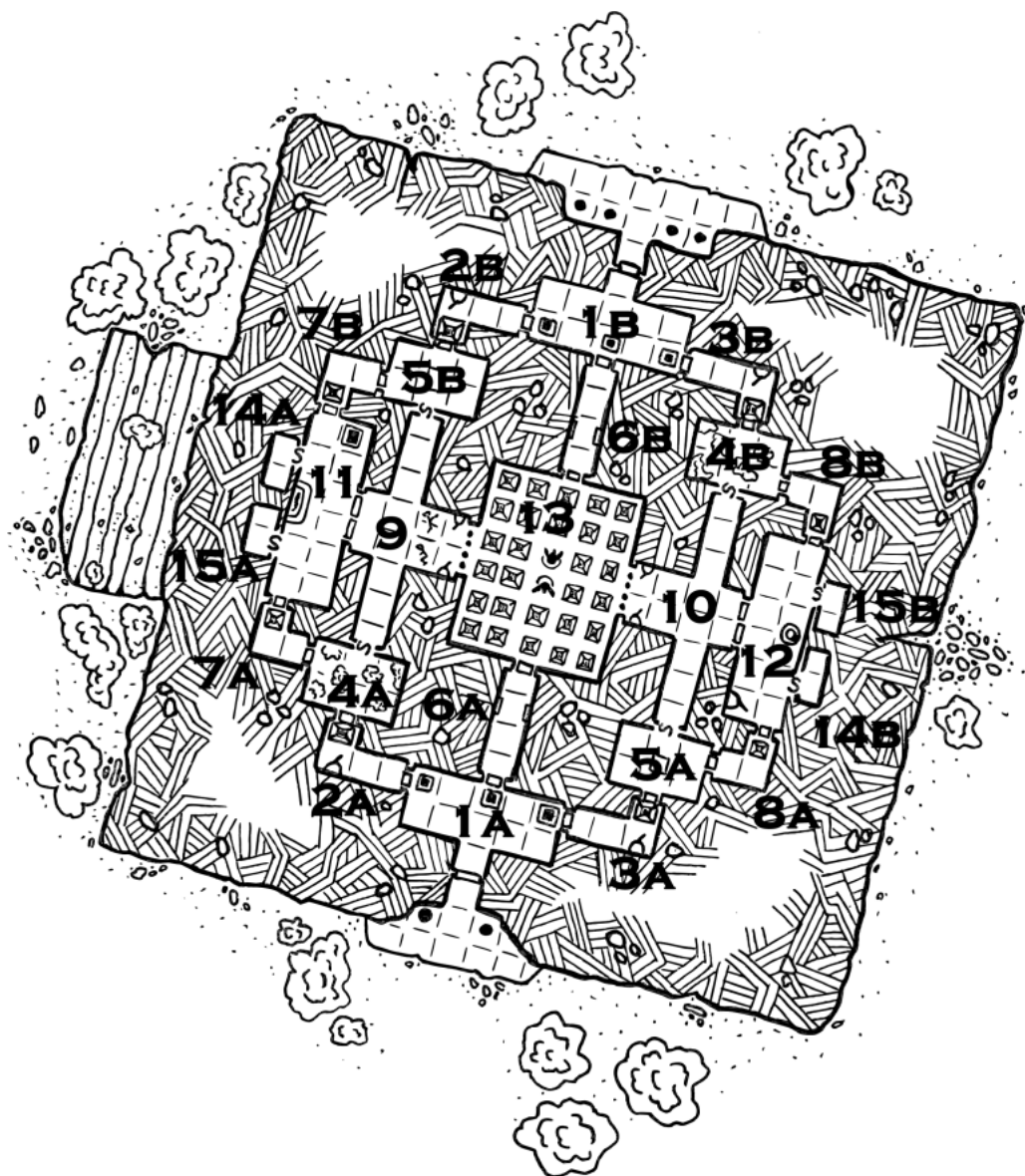
Deux gemmes sont cachées à l'intérieur de la pyramide. Ramenez au moins l'une d'elles dans le temps imparti. Vous devrez déjouer des pièges et combattre des monstres, mais certaines créatures pourront vous aider si vous savez comment les aborder. Et souvenez-vous que les apparences sont parfois trompeuses ! Si vous êtes observateurs, vous trouverez également des raccourcis et des objets utiles. »

Il détache alors sa bourse de sa ceinture et en sort trois petits sabliers. Il vous en confie un, remet un autre à vos concurrents et garde le dernier en main.

« Vous vous placerez devant l'une des entrées. J'annoncerai le début de l'épreuve en soufflant une fois dans le cor; à ce moment, vous retournerez votre sablier et ouvrirez la porte d'entrée, que nous refermerons aussitôt après. Pour signaler la fin de l'épreuve, je soufflerai trois fois dans le cor. Vous serez éliminés si vous n'êtes pas sortis au troisième appel. Enfin, l'autre Faction cherchera également les gemmes : vous êtes libres de coopérer avec elle ou de l'affronter. Toutefois, ne traitez pas vos adversaires comme de simples monstres : vous pouvez les assommer ou les entraver, mais pas les tuer. Et ne croyez pas qu'un crime restera impuni : tous ces braves gens — il pointe la foule du doigt — et moi-même vous regarderont depuis l'étage supérieur... Maintenant, je vous demande de prendre place devant une entrée et d'attendre mon appel. Bonne chance ! »

Le cœur battant, vous vous dirigez vers l'entrée sud et attendez l'appel de Radmon.





DE NUIT COMME DE JOUR

De Nuit comme de Jour est une variante du sort Infravision (décrit à la page 113 des Règles Avancées de PMT), que seul Aubert maîtrise. Pour cette aventure, vous n'avez pas besoin de connaître le fonctionnement du sort.

DU GRAND SPECTACLE !

Par défaut, nous considérons que les spectateurs de l'épreuve sont silencieux, mais vous êtes libre de créer une ambiance de « jeu télévisé ». Par exemple, vous pouvez applaudir lorsque les personnages franchissent un piège ou défont des ennemis, ou bien pousser des clameurs lorsqu'un d'eux est blessé. Et lorsque Radmon fait sonner le premier appel de fin, le public encouragera certainement les personnages à se dépêcher : « C'est pas le moment de traîner les gars, courez, nom d'un troll, courez !! ».

DISTANCES

Par souci de simplicité, les distances sont données en mètres (m), mais vous pouvez utiliser à la place des termes comme « pas » ou « enjambées » pour renforcer l'immersion.

PERSONNAGES HORS-COMBAT

Dans cette aventure, un personnage s'évanouit, à cause de ses blessures ou de la fatigue, si ses points de vie tombent à 0 ou moins.

Un autre personnage peut lui faire boire une potion de Guérison pour le requinquer.

S'il ne reste plus de potion, le joueur peut incarner son compagnon d'armes (Ilfried pour le magicien, Gunthar pour le clerc).

Description de la pyramide

Apparence extérieure

Le lieu de l'épreuve est une pyramide à degrés en basalte gris de 25 m de haut, comportant seulement un étage. Le rez-de-chaussée comporte deux portes, une au nord et une au sud. Pour accéder à l'étage, il faut gravir l'escalier extérieur, situé à l'ouest, qui mène au bâtiment carré juché au sommet. La face ouest de ce bâtiment possède une entrée principale et deux entrées secondaires, qui descendent à l'étage, 5 m plus bas, via un escalier.

Étage

L'étage est un balcon de 3 m de large qui fait le tour des murs intérieurs. Les faces opposées du balcon sont reliées en leur centre par deux arches. Un piédestal en basalte noir repose à l'intersection des arches. Radmon, Aubert, les deux miliciens et les autres spectateurs regarderont l'épreuve d'ici. Tous peuvent voir dans le noir grâce à un sort d'Aubert, De Nuit comme de Jour (voir encadré ci-contre).

Rez-de-chaussée

Murs : Les murs intérieurs sont en basalte et revêtus d'un enduit noir. Ils sont souvent ornés de gravures ou de bas-reliefs représentant des épisodes mythiques du dieu Berrud. Ils ont 1 m d'épaisseur et font 10 m de haut.

Plafond : La seule pièce du rez-de-chaussée dont le plafond est visible est la pièce 11 (page 20).

Sol : Les artisans ont recouvert le sol de dalles en basalte d'environ 3 m x 3 m. Seul le sol de la pièce 4a (page 14) est en terre.

Portes : Certaines portes sont en bois et peuvent donc être forcées, mais d'autres sont en bronze. Aucune porte n'est pourvue de serrure ou d'autre ouverture : pour avoir une idée de ce qu'il y a derrière une porte, les personnages devront ouvrir grand leurs oreilles !

Luminosité : L'intérieur de la pyramide est plongé dans les ténèbres et les personnages n'y verront rien sans torche. Une torche éclaire dans un rayon de 9 m et pendant 6 tours.

Description des pièces

La pyramide comprend 25 pièces et couloirs, tous numérotés dans le plan et décrits ci-après. La mention a ou b à la fin d'un numéro (1a et 1b par exemple) distingue deux pièces ou couloirs au contenu identique : seule la pièce a (1a par exemple) sera décrite. Les personnages commencent en 1a, et leurs rivaux en 1b.

La description d'une pièce comprend deux sections. La section Description pour les joueurs fournit des informations pouvant être transmises aux joueurs lorsque leurs personnages arrivent dans la pièce. Attention, la description sera parfois à adapter selon les

actions préalables des personnages (entrée discrète ou non dans la pièce, par exemple). Les passages en italique peuvent être lus ou paraphrasés.

Afin que les joueurs comprennent que c'est désormais à leur tour de parler, vous pouvez conclure par une phrase de type « que faites-vous ? » ou « que font vos personnages ? »

La section Informations pour le Maître explique le fonctionnement des mécanismes ou des pièges, indique les statistiques des monstres et détaille quelques exemples d'actions.

Chaque bloc de statistiques de monstre contient les éléments suivants :

Alignement : Tout comme les joueurs, les monstres possèdent un alignement qui influence leur personnalité.

Mouvement : La première valeur indique le mouvement d'exploration, tandis que le mouvement de combat est signalé entre parenthèses. Voir page 20 pour les différents types de mouvement de combat.

Classe d'armure : C'est la valeur que le jet d'attaque d'un personnage devra égaler ou dépasser pour toucher le monstre.



MODIFIER LE LABYRINTHE

Afin qu'aucune Faction ne soit désavantagée, Radmon a conçu un labyrinthe formé de deux parties symétriques et comportant les mêmes défis. Toutefois, si vous préférez plus de variété, vous pouvez changer la description des pièces doublons et ajouter des défis de votre cru. Les chapitres Monstres et l'Antre du Maître des Règles de Base vous donneront peut-être quelques idées. Toutefois, évitez les pièges mortels : ce labyrinthe est censé mettre à l'épreuve les aventuriers, pas les massacrer !

Concernant les monstres, privilégiez des monstres avec 1 dé de vie et limitez-vous à un ou deux combats supplémentaires : n'oubliez pas que les personnages ont sûrement livré d'autres combats et qu'ils ne sont pas forcément indemnes. Si vous avez prévu un combat difficile, placez une ou plusieurs potions de guérison à proximité du lieu de l'affrontement.

Note : Celui qui boit une potion en entier regagne 4 points de vie, sans pouvoir dépasser son total initial de points de vie.

Dé de Vie : Chez les monstres, cette valeur détermine non seulement les points de vie (PV), mais aussi la Valeur d'Attaque. Les points de vie sont indiqués entre parenthèses, tandis que le tableau de la page 31 résume les valeurs d'attaque des monstres et des personnages.

Attaque : Cette valeur indique le nombre d'attaques par round dont dispose le monstre. Ceux de la Quête de la gemme ne possèdent qu'une seule attaque par round. Le type d'arme employée est parfois précisé entre parenthèses.

Dommages : Cela correspond au nombre de dommages que le monstre inflige en cas d'attaque réussie. Cette valeur est à retirer du total de points de vie du personnage touché.

Sauvegarde : Comme les personnages, les monstres peuvent éviter certains périls, comme un sort de Sommeil qui est lancé sur eux, en réussissant un jet de sauvegarde. La notation du jet est abrégée : le tableau de la page 35 vous donnera la correspondance.

Moral : La plupart des monstres ne se battent pas jusqu'à la mort et fuiront si leurs camarades tombent comme des mouches. Le fonctionnement des tests de moral est expliqué à la page 29.

Points d'expérience : Les personnages progressent en expérience en défaisant des monstres par la force ou la ruse. Plus un monstre est puissant, plus il rapporte de points d'expérience qui s'ajouteront au total du personnage. Le calcul de l'expérience est détaillé à la page 36.

1a : L'entrée

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Vous pénétrez dans la pyramide. Dans un grondement assourdissant, la porte d'entrée se referme peu à peu. Alors que la lumière se retire, vous embrassez du regard les environs. Vous êtes dans une pièce d'environ 9 m de long pour 6 m de large. Les murs décorés de gravures et les imposantes dalles du sol sont aussi sombres qu'à l'extérieur, et la seule touche de couleur provient de deux portes en bronze sur les côtés. À 6 m devant vous, une pierre est posée sur une dalle légèrement enfoncée ; aucune porte ne vous barre le passage et vous distinguez un couloir. Soudain, le grondement cesse et vous ne voyez plus rien.

Chaque gravure occupe un pan de mur et représente un homme en taille réelle. Le clerc les reconnaît sans peine : un homme brandissant une serpe sur le pan ouest, un autre tenant épée et bouclier sur le pan est, un homme avec un rocher à la bouche sur le pan nord. Ce sont là trois aspects du dieu Berrud : Défricheur, Guerrier et Mangeur de Rocs. L'aspect Mangeur de Rocs fait référence à un épisode où le dieu Storn, père de Berrud, l'obligea à manger des rochers sur lesquels se prélassaient des serpents avides de soleil, car il voulait le punir d'avoir appris aux humains comment creuser la roche.



INFORMATION POUR LE MAÎTRE

Cette pièce comporte trois plaques de pression. Elles sont presque identiques aux autres dalles, à un détail près : elles sont légèrement surélevées. Chacune ouvre la porte la plus proche dès qu'elles supportent un poids égal ou supérieur à celui d'une pierre.

Encouragez les joueurs à utiliser l'équipement de leur personnage : ils possèdent tous deux une torche pour l'éclairage et des pierres pour les plaques de pression.

2a et 3a : Couloir à fosse

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

La lueur de la torche révèle un couloir, qui tourne vers le nord au bout de 9 m. Juste avant le tournant se dresse un levier massif en bronze. Les murs sont parés des mêmes représentations (de Berrud Défricheur en 2a ou de Berrud Guerrier en 3a) qu'à l'entrée du couloir.

Si les personnages arrivent au tournant :

Après le tournant, le couloir débouche sur une porte en bois, mais une fosse de 3 m de long et de large vous en barre l'accès.

Si les joueurs regardent de plus près la fosse :

La torche éclaire tout juste le fond de la fosse, à 9 m de profondeur : il est couvert de rochers de la taille d'un poing. La paroi opposée de la fosse est parsemée de petits trous pouvant servir de prises. Par contre, la paroi de votre côté est parfaitement lisse.

INFORMATIONS POUR LE MAITRE

Abaisser le levier nécessite les efforts de deux personnes. Cela referme la fosse, mais le bruit alertera les monstres en 5a. En utilisant la corde de leur équipement, les personnages peuvent facilement descendre la fosse puis escalader la paroi opposée. En fouillant parmi les rochers, ils trouvent un parchemin en 2a et en 3a. Le magicien reconnaîtra le parchemin comme étant un sort de Sommeil : il pourra donc lancer le sort en lisant la formule inscrite, qui disparaîtra alors.

N'étant pas verrouillée, la porte s'ouvre sans problème. Si les personnages écoutent à la porte, ils entendent des bruissements en 2a et des grognements en 3a. Une odeur mêlant parfum et pourriture s'échappe de la porte en 3a.

4a : Jardin

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Un déferlement de parfums capiteux et d'effluves nauséabonds vous prend à la gorge au moment vous ouvrez la porte. Vous avez l'impression de vous retrouver au milieu d'une de ces forêts exotiques évoquées dans les vieilles légendes. Une mêlée d'arbustes, de plantes grimpantes, de fleurs de toutes tailles s'enroule ou se serre les uns contre les autres. Curieusement, les plantes les plus proches de vos torches se tassent sur elles-mêmes. La vé-

gétation est tellement dense qu'elle forme une véritable barrière : la traversée risque d'être pénible. L'atmosphère suffocante vous fait transpirer à grosses gouttes et rend la respiration difficile.

INFORMATIONS POUR LE MAITRE

Les créateurs de l'épreuve ont déposé une couche de terre à cet endroit, planté diverses plantes exotiques, puis lancé un sort qui accélère la croissance végétale. Le magicien peut annuler ce sort grâce à son parchemin de Dissipation de la Magie : les plantes rabougrissent instantanément et ne gênent plus le passage. Les personnages peuvent alors voir, sur les murs nus, des représentations de Berrud Défricheur.

Si les personnages tentent de traverser la végétation, les plantes grimpantes s'enrouleront autour de leurs pieds et de leurs jambes, les branches des arbustes les gifleront et les fleurs diffuseront des parfums de plus en plus nauséabonds. Il leur faudra deux tours pour atteindre la porte vers 7a, ou 1 tour s'ils utilisent leur serpe.

Bruler la végétation est efficace, mais dangereux pour les personnages : ils ont intérêt à quitter rapidement la pièce s'ils ne veulent pas mourir brûlés ou asphyxiés.

S'ils décident de fouiller la pièce, ils trouveront une porte secrète menant vers 9.

5a : Pièce aux gobelins

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Si les personnages sont discrets :

Votre attention est tout de suite attirée par deux petits humanoïdes verdâtres au beau milieu de la pièce : ils sont vêtus de guenilles et chacun agrippe un bord d'une petite boîte en bois en vociférant d'une voix aigüe. Deux gourdins sont à leurs pieds. Vous reconnaissez là des gobelins ; le magicien, qui connaît les rudiments de leur langue barbare, comprend qu'ils se disputent au sujet de la boîte. Que faites-vous ?

Si les personnages n'ont pas été discrets (porte ouverte brusquement, levier actionné, etc.) :

Au moment où vous ouvrez la porte, vous entendez un cri strident. Vous voilà nez à nez avec deux humanoïdes verdâtres en guenilles ; ils s'apprêtent à fracasser d'un coup de gourdin le crâne du malheureux qui ouvre la marche.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

Si les personnages n'ont pas pris de précautions, les gobelins les attaquent par surprise. Vous lancez donc les jets d'attaque des gobelins avant d'entamer un round de combat normal, comme indiqué à la page 29.

Si les personnages ont été discrets, ils peuvent tenter de surprendre les gobelins ou même de converser avec eux grâce au magicien.



Les gobelins sont sensibles aux démonstrations de force : ils n'en mèneront pas large si le magicien, d'une voix autoritaire, leur annonce qu'ils n'ont aucune chance de survivre à deux contre quatre et que le groupe ne fera pas de quartier s'ils résistent. Pour les intimider, le magicien peut aussi recourir à un tour de magie. Les gobelins le supplieront alors de les ramener chez eux : « *Nous avons une bonne vie dans la grotte des Braves ; puis une voix nous a appelés et nous nous sommes retrouvés ici. Un homme vêtu d'une robe noire — sûrement le sorcier qui nous a amenés ici — nous a dit d'attaquer qui-conque entre dans la pièce. Tu as l'air d'être un sorcier, toi aussi : si nous te rendons service, nous ramèneras-tu chez nous ?* » Un magicien malin pourrait donc leur promettre son aide s'ils viennent prêter mainforte au groupe. Comme les gobelins sont des créatures invoquées, un sort de Dissipation de la Magie mettra fin à l'invocation.

Si vous avez des talents d'acteur, prenez une voix aigüe lorsque vous jouez le rôle d'un goblin.

En cas de combat, les personnages bénéficient d'un round de surprise (page 28) s'ils ont été discrets, sinon, ce sont les gobelins qui auront l'avantage. Passé le round de surprise, la séquence de combat suit le déroulement habituel (voir page 29).

La boîte contient un parchemin de Dissipation de la Magie.

En fouillant les lieux, les personnages repèrent une porte secrète menant à 8a.

ORIGINE DES CRÉATURES INVOQUÉES

La plupart des magiciens du Septentrion pensent que les créatures invoquées par magie, tels ces gobelins, ne proviennent pas de ce monde, mais d'autres mondes qu'ils appellent les Plans d'existence. En quelque sorte, ces Plans d'existence alimentent en magie le monde des personnages, mais ils sont aussi les lieux de résidence d'entités très puissantes telles que les dieux, les démons et les diables.

TROP VIOLENT ?

Vous trouvez peut-être, à raison, qu'il est cruel de mettre ces infortunés gobelins sur le chemin des personnages. Pour alléger votre conscience, vous pouvez décider que les gobelins ne sont que des illusions. Dans ce cas, ils n'attaquent pas les personnages et se dissipent dès que les personnages les attaquent ou qu'un sort de Dissipation de la Magie est lancé dans la zone.

BERRUD LE REVENANT

Selon le mythe de la Vraie Mort, Berrud voulut concevoir des êtres de son cru en puisant dans l'énergie vitale du monde, comme l'avaient fait Storn et Vellag avant lui. Hélas, Storn, qui était seul juge du temps de chacun sur terre, décida de prolonger indéfiniment la vie de ses créatures afin de garder cette énergie vitale pour lui. Alors que Vellag tentait de raisonner Storn, Berrud se rendit dans les Abysses démoniaques pour arracher aux démons le secret de la Vraie Mort. Il tua alors toutes les créatures de Storn qui avaient vécu trop longtemps selon lui. C'est ainsi qu'il put créer les humains tout en perdant à jamais l'affection de son père.

GOBELIN

Alignement : Chaotique

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'armure : 6

Dés de vie : 1 – 1 (3 PV)

Attaque : 1 (gourdin)

Dommages : 1d6

Sauvegarde : G0

Moral : 7

Points d'expérience : 5.

Note : Si un des gobelins meurt, l'autre doit effectuer un test de moral (voir page 29).

6 : Couloir principal

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Le couloir mène à une porte en bronze. On retrouve, aussi bien sur la porte que sur les murs, des représentations de Berrud Mangeur de Rocs.

Si les personnages se rapprochent de la porte :

La porte est dénuée de gonds et vous ne trouvez pas de moyen de l'ouvrir. La forcer risque d'être impossible : elle a l'air très solide.

Si les personnages fouillent les lieux :

Vers le milieu du couloir, vous repérez sur chaque paroi une inscription en langue commune : «Le Mangeur de Rocs ne révèle ses secrets qu'à ceux qui le nourrissent»

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

La porte vers 13 ne peut être ouverte. L'inscription sur la paroi est un indice : les statues en 13 sont des représentations de Berrud Mangeur de Roc et il faut en effet nourrir ces statues avec des pierres pour actionner les mécanismes ouvrant les pièces contenant les gemmes (15a et 15b).

7a et 8a : Couloir à fosse

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Ce court couloir tourne vers le nord et s'arrête à une porte en bois. La dalle la plus proche de cette porte est plus claire que les autres. Sur les murs, vous voyez un bas-relief représentant un homme agenouillé à côté de ce qui ressemble à un enfant allongé.

Berrud est ici représenté en tant que Guérisseur. C'est une représentation qui figure dans tous les temples de Berrud : même le magicien et les compagnons d'armes la reconnaissent sans peine.

S'ils examinent la dalle la plus proche de la porte :

«La dalle n'est pas taillée dans la même roche que les autres et sonne creux.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

La dalle claire n'est pas en basalte et s'écroulera sous le poids des personnages. Les personnages peuvent la faire tomber s'ils la frappent avec leurs gourdins ou s'ils y déposent une grosse pierre (comme une de celles en 2a et en 3a). S'ils fouillent les lieux, ils se rendent compte automatiquement que la dalle claire est un piège. La fosse sous la dalle fait 4 m de profondeur. Les artisans ont déposé une couche de terre molle de 1 m sur le fond rocheux pour que la chute ne soit pas mortelle.

Pour franchir la fosse, les personnages peuvent recourir aux mêmes tactiques qu'en 2a et 3a.



9 : Couloir glacial

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Au moment où vous ouvrez la porte, une bise glaciale éteint votre (ou vos) torche(s). Il vous a semblé entendre comme un murmure : « n'est jamais mort qui à jamais dort. »

Si les personnages allument une autre torche et qu'ils viennent de 11.

Le couloir est suffisamment large pour que quatre personnes puissent marcher de front. Les gravures des murs montrent un homme sans tête qui tient un crâne dans ses bras. À quelques mètres devant vous, le couloir forme un croisement et vous apercevez à la limite de la lumière des torches, deux tas d'ossements surmontés par des crânes grimaçants. L'air est terriblement froid, comme si vous étiez au plus fort de l'hiver. Vous sentez une vague odeur de pourriture.

Le clerc identifie la gravure comme un des symboles de Berrud le Revenant.

Si les personnages parviennent au croisement depuis 11 (adaptez la description s'ils viennent de 9) :

Vous voici au croisement. Les couloirs sur les côtés sont plus étroits et semblent mener à une impasse. Devant vous, passé les deux monticules d'os, un portail vous barre le passage. Vous remarquez un levier de chaque côté du portail. À cause du froid, votre cœur galope comme un cheval terrifié, vous obligeant à aspirer à toute vitesse un air de plus en plus glacial et putride.

Si les personnages se rapprochent du portail sans prendre de précautions particulières :

À la limite de votre champ de vision, vous discernez deux grandes silhouettes dans la pièce derrière le portail, entourées par des fosses. Soudain, des cliquetis retentissent juste à côté de vous : les ossements se convulsent et s'assemblent frénétiquement. Avant que vous ayez le temps de réagir, trois squelettes foncent sur vous.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

Si les personnages dispersent les monticules ou fracassent les os, les squelettes ne s'animeront pas. Le froid et l'odeur de pourriture sont des illusions qui cessent dès que les squelettes sont détruits ou si les os sont dispersés ou fracassés. Pour vaincre les squelettes, le clerc peut utiliser le pouvoir de Renvoi de morts-vivants. Si les squelettes sont renvoyés, ils fuiront au hasard, en se cognant contre les murs : les personnages pourront facilement les rattraper et les détruire. Il faut actionner les deux leviers en même temps pour ouvrir le portail. Si les personnages viennent du passage secret, adaptez la description en conséquence. Une fouille des passages secrets au nord et au sud révèle les passages secrets vers 5b et 4a.



10 : Couloir des illusions

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Si les personnages viennent de 12 :

C'est à peine si vous remarquez la largeur du couloir, le croisement à quelques mètres devant vous ou l'absence de gravure sur les murs : juste au-delà de la lueur de vos torches, vous discernez une silhouette massive. Elle s'approche dans un rugissement assourdissant. Les poils hérissés, vous contemplez l'horreur : un énorme molosse à la peau sombre, pourvu de crocs démesurément longs. Vous sentez d'ici son haleine pestilentielle.

Si les personnages viennent du passage secret en 5a :

Le couloir mène à un croisement. Contrairement aux pièces que vous avez vues jusqu'à présent, les murs sont nus et parfaitement lisses.

Si les personnages parviennent au croisement en venant de 5a :

Le couloir devant vous se perd dans les ténèbres ; celui de droite aboutit à une porte en bois et celui de gauche à un énorme molosse à la peau sombre, pourvu de crocs démesurément longs. Le monstre s'approche en grognant, babines retroussées. Vous sentez d'ici son haleine pestilentielle.

Si les personnages touchent les murs ou décident de fouiller :

Curieusement, vous sentez des aspérités sur les murs, et même des sillons plus profonds.

Au bout d'un tour, en suivant les sillons du doigt, un personnage peut comprendre qu'ils forment en fait la même image. Le clerc pense reconnaître un œil avec une croix à l'intérieur : le symbole de Berrud le Pourfendeur d'Illusions. En effet, Berrud encourage ses disciples à regarder au-delà des apparences.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

De puissantes illusions dissimulent les gravures des murs, ainsi que le portail et les leviers, tandis que le monstre n'est en réalité qu'une illusion. Un sort de Dissipation de la Magie annule toutes les illusions de la zone.

En voyant le monstre, les personnages doivent lancer 2d6. Leur bonus de Sa-gesse est soustrait au résultat. Si la valeur obtenue est supérieure à 8, ils sont effrayés : ils subissent un malus de -1 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'à ce qu'ils se soient reposés. Les compagnons d'armes ainsi que les alliés gobelins doivent eux aussi effectuer ce test : s'ils échouent, ils prennent la fuite.

Malgré son apparence effrayante, le monstre n'est pas agressif : il se contentera de grogner et d'aboyer pour éloigner les personnages. Si les personnages l'attaquent, l'illusion se dissipe instantanément.



11 : Pièce du bassin

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Si les personnages viennent de 7 :

La lueur de votre torche ne parvient pas jusqu'au bord opposé de la pièce, qui est nettement plus longue que large. Vous voyez devant vous, à hauteur de poitrine, un bassin en pierre taillée, rempli d'un liquide clapotant de couleur rougeâtre. Une inscription est gravée sur ses parois, rédigée dans la vieille langue impériale : «Allez au fond des choses, mais méfiez-vous de l'eau qui dort». À votre droite, vous apercevez une porte en bois. Des bas-reliefs de Berrud Guérisseur décorent les murs.

Si les personnages viennent de 9 :

À première vue, le seul élément notable de la pièce est un bassin en pierre taillée : il se dresse devant vous, à hauteur de poitrine. Il est rempli d'un liquide clapotant de couleur rougeâtre et une inscription est gravée sur ses parois. À votre gauche, vous apercevez une porte en bois. Des bas-reliefs de Berrud Guérisseur décorent les murs.

Si les personnages fouillent les lieux :

De part et d'autre du bassin, vous remarquez que de fins interstices forment comme une encadrure dans le mur : des portes secrètes ? Près du coin nord-est de la pièce, une dalle est légèrement surélevée.

Si un personnage touche l'eau :

Vous sentez quelque chose vous mordre un doigt. En sortant précipitamment votre main du liquide, vous voyez un petit poisson argenté, fermement accroché à votre doigt. Vous reconnaissez là un attrapetout, un poisson très agressif que l'on trouve dans les cours d'eau du Septentrion.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

Le liquide rougeâtre est de l'eau ordinaire teintée de sang pour exciter les poissons. Pris individuellement, ces derniers ne sont pas dangereux, mais ils infligent 1 dommage par round à toute créature dans le bassin. En rembourrant au maximum les parties du corps immergées, par exemple grâce aux tentures en 6, il est possible d'éviter les dégâts. Un sort de Sommeil est efficace contre les poissons. Le fond du bassin contient une plaque de pression qui, si elle est activée, ouvre les deux portes secrètes en même temps.

Deux squelettes armés de gourdins surgissent de 14a et attaquent les personnages.

La dalle au nord-est est une autre plaque de pression. Elle ouvre ou ferme toutes les fosses du côté ouest de la pièce 13. Les personnages entendent alors des bruits retentissants venant de cette pièce, qui est à l'est de leur emplacement.

SQUELETTE

Alignement: Neutre

Mouvement: 18 m (6 m)

Classe d'armure: 9

Dés de Vie: 1 - 1 (3 PV)

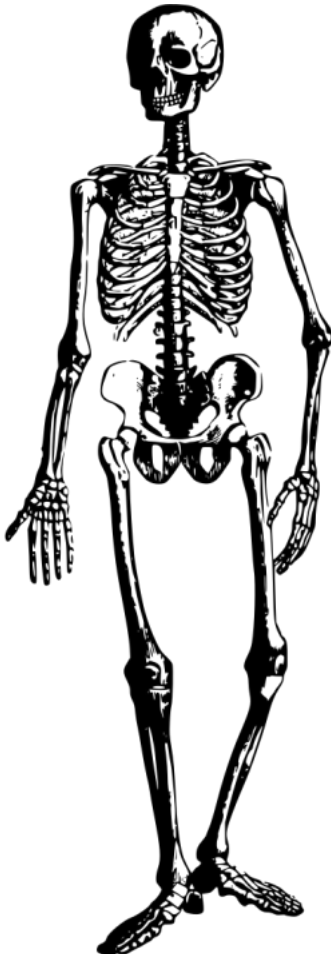
Attaque: 1 (morsure)

Dommages: 2

Sauvegarde: G0

Moral: 12

Points d'expérience: 4

**12 : Pièce de la vase verte****DESCRIPTION POUR LES JOUEURS**

Si les personnages viennent de 8 :

Vous remarquez d'emblée deux détails frappants : le plafond n'est qu'à 4 m de hauteur et il est fait d'une matière translucide, surement du verre. À 9 m devant vous et à hauteur d'épaules, un bol en bois qui tiendrait dans le creux d'une paume surmonte un piédestal en pierre. À votre gauche, près d'un coin de la pièce, vous voyez une sorte de jambe verdâtre.

Si les personnages viennent de 10 :

Vous remarquez d'emblée deux détails frappants : le plafond n'est qu'à 4 m de hauteur et il est fait d'une matière translucide, surement du verre. La lueur de votre torche ne parvient pas jusqu'au bout de la pièce, manifestement plus longue que large. Devant vous et à hauteur d'épaules, un petit bol en bois qui tiendrait dans le creux d'une main surmonte un piédestal en pierre. À votre droite, près d'un coin de la pièce, vous voyez une sorte de jambe verdâtre.

Si les personnages se rapprochent du bol :

Le bol semble rempli d'eau. Une inscription est gravée dessus : «Béni soit celui qui boit cette eau. »

Le clerc sait que c'est une formule souvent employée dans les rituels impliquant l'eau bénite. Il connaît aussi les propriétés de l'eau bénite : elle allège la fatigue et détruit les créatures impies comme les morts-vivants.

Si les personnages se rapprochent de la jambe :

Vous pensez que l'étrange objet est un levier façonné en forme de jambe. Un liquide verdâtre dégouline par intermittence du plafond et recouvre l'objet.

Si les personnages lèvent la tête, ils remarquent que le plafond au-dessus du levier est couvert d'une matière verdâtre. Le magicien reconnaît là une vase verte : selon la légende, le druide Stornvald aurait créé ces créatures afin de protéger les souterrains des déprédations des mineurs ou des aventuriers. Il a déjà vu son maître Almire se livrer à des expérimentations avec de telles créatures. Si ses souvenirs sont bons, la vase verte digère le métal, le tissu et parfois la chair. Autre information importante : elle est sensible aux vibrations : actionner le levier risque de la faire décoller. Une fois collée, elle est difficile à déloger, à moins d'utiliser le feu ou un sort dont il ne se rappelle plus le nom.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

Les personnages qui boivent l'eau bénite sont considérés comme étant reposés : ils ne sont donc plus **fatigués** s'ils l'étaient auparavant. Un mort-vivant aspergé par de l'eau bénite subit 1d8 dégâts. Le bol peut être tenu d'une main et contient l'équivalent de cinq doses : verser tout le contenu sur un mort-vivant infligerait donc 5d8 dommages à la créature.

La matière verdâtre est bien une vase verte, une créature sensible aux vibra-

tions : elle se décolle du plafond dès que les personnages passent sous elle. Comme le plafond est assez haut, les personnages ont le temps d'éviter la menace. Chaque joueur lance 1d20 et, si le résultat est inférieur à la valeur de Dextérité de leur personnage, celui-ci esquive. Vous lancez les dés pour les compagnons d'armes. Le ou les personnages qui échouent tombent sous le poids de la vase : leurs vêtements et leur armure sont digérés en 6 rounds. Les armes ne l'affectent pas, mais une torche lui inflige des dégâts normaux et l'amène à se décoller d'un personnage qu'elle recouvre. Notez que les dégâts de la torche seront répartis entre la vase et le personnage. Le parchemin de Guérison de Maladie du clerc détruit instantanément la vase.

Cette espèce de vase verte ne consomme pas la chair ; une fois qu'elle a consommé les habits ou l'armure, elle se décollera du personnage. Si elle tombe directement sur le levier, elle le digère là aussi en 6 rounds. Décrivez aux joueurs un bruit de succion pour qu'ils comprennent bien que la vase se nourrit du métal, au cas où ils n'auraient pas prêté attention aux explications du magicien.

Tout comme la plaque de pression en 11, le levier ouvre ou ferme les fosses du côté est de la pièce 13. Les personnages entendent alors plusieurs bruits retentissants venant de l'ouest.

Si les personnages fouillent la pièce, ils détectent les portes secrètes menant vers 14b et 15b.

VASE VERTE

Alignement: Neutre

Mouvement: 1 m (0,3 m)

Classe d'armure: Touchée automatiquement

Dés de vie: 2 (8 PV)

Attaque: 1

Dommages: Voir la description

Sauvegarde: G1

Moral: 12

Points d'expérience: 38

13 : Pièce des statues**DESCRIPTION POUR LES JOUEURS**

Une très forte odeur minérale se dégage de cette pièce, comme si vous étiez au cœur d'une montagne. Vous voyez devant vous des rangées de fosses profondes, sauf au centre de la pièce où se dressent deux statues de taille humaine, orientées respectivement vers le nord et le sud. Vos torches éclairent à peine les statues, qui représentent toutes deux un homme vêtu d'une tunique et portant à sa bouche grande ouverte un gros roc.

Le clerc identifiera les statues comme des représentations de Berrud Mangeur de Rocs.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

Il y a vingt-huit fosses et seulement 10 cm les séparent les unes des autres. Chaque fosse fait presque 3 m de large et de long et 6 m de profondeur; une dalle se trouve au fond. Un serpent de 50 cm de long, heureusement non ve-

nimeux, repose sur la dalle; lorsqu'il est immobile, il est difficile à distinguer, car il est aussi noir que le sol. Une fouille permet de repérer les serpents.

Le levier en 12 et la plaque de pression en 11 actionnent des piliers fixés sous les dalles des fosses, qui peuvent ainsi remonter ou descendre. Si les joueurs veulent tenter un saut, faites remarquer que les personnages n'ont ni le physique ni l'entraînement pour effectuer des sauts de plus de 6 m de long, même en prenant de l'élan depuis les couloirs 9 ou 10 et en enlevant tout leur attirail. L'escalade n'est pas non plus une option, car les parois des fosses sont lisses. Utiliser la corde serait possible en réalisant un grappin de fortune, mais il faudra alors prendre garde aux serpents.

Si les fosses sont fermées, les personnages auront affaire à une nuée de quatorze (si seulement la moitié des fosses est fermée) à vingt-huit serpents (si toutes les fosses sont fermées) en entrant dans la pièce. Les torches seront utiles pour les repousser, tout comme le sort *Sommeil*. Des personnages retors pourraient les capturer, puis les utiliser contre le groupe rival.

Les statues activent les passages secrets en 14 et 15 : la plus au nord actionne 14a et 15a, l'autre 14b et 15b. Pour ouvrir les passages, un personnage doit placer un objet ayant au moins un poids de 2 kg dans la bouche d'une statue, par exemple une des pierres de leur équipement ou ramassées dans les fosses en 2 et 3. L'intérieur de la statue étant creux, la pierre tombe sur une plaque de pression qui met en branle les mécanismes agissant sur les passages secrets.

PETIT SERPENT

Alignement : Neutre

Mouvement : 18 m (6 m)

Classe d'Armure : 9

Dés de vie : 1 – 1 (3 PV)

Attaque 1 (morsure)

Dommmages : 1

Sauvegarde : G0

Moral : 8

Points d'expérience : 3

14a et 14b : Pièce des squelettes

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Cette pièce ne contient rien d'intéressant.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

Deux squelettes sont postés ici. Si les personnages ouvrent les passages secrets depuis 11, les squelettes en 14a se ruent vers eux, comme indiqué à la page 20. Si les passages secrets ont été ouverts depuis 13, les squelettes de 14a se placeront à côté de la porte est de 11, et ceux de 14b à côté de la porte ouest de 12.



15a et 15b : Pièce de la gemme

DESCRIPTION POUR LES JOUEURS

Une fresque en relief remplit la paroi nord de la pièce. Sur une pile de cadavres de monstres et d'humanoïdes divers, dont des géants, des orcs et des pâles (des humanoïdes à la peau très blanche), on voit quatre silhouettes : un homme en armure, le visage dissimulé sous son casque, un elfe, un nain et un homme-singe. Le premier, debout, brandit une masse, tandis que les autres sont agenouillés en face de lui. L'homme-singe tient dans ses paumes ouvertes un collier muni de deux griffes d'ours, qu'il semble vouloir offrir à l'homme en armure.

Cette scène est familière au clerc : elle dépeint Berrud le Subjugateur, grâce auquel les humains sont parvenus à s'emparer du Septentrion. La pile de cadavres représente les divers ennemis des humains, les êtres agenouillés symbolisent les peuples que les humains ont soumis, du moins en théorie. Le collier est considéré comme la source de pouvoir des chamanes hommes-singes.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE

La pièce contient une gemme facettée de la taille d'un poing. Elle est très voyante, car les facettes reflètent la lumière ; si les personnages ne la dissimulent pas (en la mettant dans un sac par exemple) et qu'une source de lumière est présente, le groupe rival la repèrera dès qu'il se trouve dans la même pièce qu'eux.

Jouer l'aventure

L'aventure proprement dite commence dans la pyramide, au début du premier tour de jeu. Le premier appel de Radmon sonnera au début du 18^e tour et le dernier au début du 20^e tour ; les portes de la pyramide seront rouvertes du début du 18^e tour jusqu'à la fin du 20^e tour. Comme l'aventure se déroule en un temps limité, gardez le compte des tours.

Que se passe-t-il pendant un tour ?

Un tour comporte cinq phases : test du groupe rival, déclaration des actions, résolution des actions, rencontre, comptabilité. Chaque étape est détaillée ci-après.

1. TEST DU GROUPE RIVAL (OPTION)

Les Repentis commencent en 1b et suivent l'itinéraire suivant 6b, 2b, 5b (ils tuent les gobelins), 7b, 11 (ils activent la plaque de pression qui ferme les fosses en 13), 9 (ils défont les squelettes et ouvrent le portail vers 13), 13 (ils actionnent les statues et ouvrent les portes secrètes en 11), 9, 11 (ils défont les squelettes venus de 14a), 15a (ils prennent la gemme), 11, 7b, 5b, 2b, 1b (ils attendent l'appel).

Lancez 1d6 lors de cette phase : ils resteront dans la zone si vous obtenez 1 ou 2, sinon ils poursuivront leur chemin.

Si les personnages joueurs et les Repentis se retrouvent dans la même pièce au cours de la phase 3, passez directement à la phase 4 : Rencontre. Si les deux Factions sont d'accord pour coopérer, les Repentis suivront les personnages au lieu de continuer leur itinéraire. Toutefois, ils risquent d'attaquer les personnages dès qu'une gemme est trouvée. Les statistiques des Repentis sont détaillées à la page 38.

SUPPRIMER LE TEST DU GROUPE RIVAL

Pour vous simplifier la tâche, supprimez cette phase et décidez que les personnages rencontrent les Repentis dès qu'ils arrivent en 11 ou en 12.

COMPAGNONS D'ARMES COMME PERSONNAGES

JOUEURS

Un ou deux joueurs supplémentaires se sont invités chez vous ? Pas de souci : ils pourront incarner les compagnons d'armes.

Désormais, ces compagnons ne sont plus sous les ordres du clerc et du magicien. Les joueurs peuvent reprendre la personnalité et l'apparence des compagnons telles qu'elles sont indiquées à la page 20 du Guide du joueur ou bien les définir à leur guise en s'aidant des conseils donnés aux pages 18 et 19 du Guide du joueur.

2. DÉCLARATION DES ACTIONS

Les joueurs décrivent ce que veulent accomplir leurs personnages : écouter, fouiller, forcer une porte, etc.

3. RÉSOLUTION DES ACTIONS

Vous décidez comment gérer les actions des personnages joueurs, en vous aidant des recommandations ci-dessous.

Se déplacer : Par défaut, les personnages utilisent leur mouvement d'exploration, soit 36 m par tour, ce qui leur permet d'explorer et de cartographier les environs sans trop se fatiguer et en restant relativement discrets. Lors d'un affrontement ou s'ils traversent une zone déjà explorée et sécurisée, ils utilisent leur mouvement de combat, soit 12 m par round. S'ils courent, par exemple pour fuir un monstre, ils peuvent se déplacer jusqu'à 36 m par round pendant 30 rounds, mais devront ensuite se reposer pendant 1 tour.

Écouter : Par simplicité, nous considérons que les personnages n'entendent pas les sons venant d'autres pièces si les portes sont fermées, à moins que le son soit particulièrement fort. Si un personnage veut tendre l'oreille pour détecter un bruit, il doit rester immobile et il vaut mieux qu'il enlève son casque ou sa capuche ; bien sûr, lui et les autres membres du groupe sont censés rester

silencieux. Chaque personnage n'a droit qu'à une seule tentative par zone (couloir, pièce, porte). Les chances de réussite sont de 1 sur 1d6, mais vous pouvez les augmenter ou même autoriser une réussite automatique si le bruit est fort. C'est vous qui effectuez le test d'écoute, afin de laisser le joueur dans le doute.

Forcer une porte : Le joueur lance 1d6 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à 2 + le modificateur de FOR de son personnage. Un résultat de 1 signifie une réussite, même si le modificateur de FOR est négatif. Chaque personnage a droit à une tentative par round. Selon la taille de la porte, deux personnages ou plus peuvent tenter de forcer la porte : soit vous autorisez un test par personnage, soit vous vous limitez à un test avec un bonus de + 2 par personnage supplémentaire. Si la première tentative échoue, de nouvelles tentatives peuvent être effectuées sans malus, en dehors du temps perdu et du vacarme causé. Le bruit risque d'attirer des monstres proches ou de les rendre méfiants.

Chercher des portes secrètes, des passages secrets, des pièges : Chaque tentative dure 1 tour par zone de 3 m x 3 m. Un personnage n'a droit qu'à 1 seule tentative par zone (pièce, couloir). Par défaut, les chances de réussite sont égales à 1 sur 1d6. C'est vous qui lancez les dés.

Encouragez le joueur à poser des questions et à décrire les actions de son personnage: s'il vous questionne de façon pertinente et prend soin de bien décrire ces actions, il pourra obtenir un bonus au lancer de dé, voire un succès automatique. Par exemple, un joueur peut annoncer que son personnage tapote sur une section de mur ; vous lui dites alors qu'il entend un bruit creux à un endroit ; le joueur décrit ensuite sa tentative pour enclencher ce qu'il pense être une porte secrète: recherche de pierres mal ajustées, de fissures, etc.

Toutefois, si la description du joueur est inappropriée (recherche au mauvais endroit, en utilisant des outils inadaptés), son personnage n'aura pas de bonus et pourra même échouer automatiquement !

Lancer un sort : En général, le lancement d'un sort est instantané. Le lanceur de sorts doit pouvoir parler et être libre de ses mouvements.

Repos et fatigue: Les personnages sont censés se reposer (pas de mouvement ou d'activité fatigante) 1 tour sur 6. Récupérer d'une course (Se déplacer, page 26) demande aussi 1 tour de repos.

Les personnages qui ne se reposent pas ou dont le repos est interrompu deviennent **fatigués** : ils subissent un malus de - 1 à leurs jets d'attaque et de dommages.

Autres activités : Vous déterminez la durée d'une tentative et les chances de succès d'après les descriptions du joueur. Dans la plupart des cas, votre bon sens (et celui des autres joueurs) suffit à déterminer la réussite ou non d'une action. Les aventuriers, même débutants, devraient être capables d'accomplir automatiquement des actions ordinaires si les circonstances ne sont pas défavorables ou stressantes. Si l'action paraît réalisable mais risquée, décidez de la caractéristique la plus importante pour l'action — Force, Intelligence, Dextérité, etc. —, puis demandez aux joueurs de lancer 1d20 : le joueur réussit l'action comme prévu s'il obtient un résultat inférieur ou égal à la caractéristique appropriée. Si l'action est difficile à réaliser, divisez la caractéristique par deux ou demandez-lui de lancer deux d20 et de prendre le plus mauvais résultat. Si le test est raté, l'action échoue ou bien réussit avec un bémol : le personnage glisse, fait beaucoup de bruit, etc.

4. RENCONTRE

Si jamais les personnages rencontrent des monstres ou l'autre groupe d'aventuriers, le temps est désormais compté en rounds. Dans cette aventure, la plupart des rencontres déboucheront sur des combats. Le Maître des Trésors détermine la distance d'engagement, la surprise, les réactions des personnages non joueurs et fait jouer la rencontre, qui peut prendre la forme d'une négociation, d'une fuite ou d'un combat.

Distance d'engagement : La distance qui sépare les deux groupes au moment de la rencontre. Utilisez le plan de la pyramide pour estimer les distances entre les monstres et les personnages.

Surprise : Lancez 1d6 pour le groupe des personnages joueurs, puis pour le groupe ennemi. Un résultat de 1 ou 2 signifie que le groupe est surpris et qu'il ne peut pas agir durant le premier round, ce qui peut être gênant si l'autre groupe décide d'attaquer. Si les deux groupes sont surpris ou si aucun d'eux ne l'est, l'initiative (voir page suivante) est déterminée normalement en cas de combat.

Réaction des personnages non joueurs (option) : La plupart des monstres de cette aventure sont hostiles aux personnages joueurs. Il existe deux exceptions : il est possible de dialoguer avec les gobelins de la pièce 5a et avec les Repentis. Dans le cas des Repentis, leurs intentions lors de la première rencontre avec les personnages joueurs peuvent être déterminées aléatoirement en lançant 2d6, puis en consultant le tableau suivant.

RÉACTION DES REPENTIS

Jet	Résultat
2	Amical, coopératif
3-5	Indifférent
6-8	Neutre, incertain
9-11	Agressif, peut attaquer
12	Hostile, attaque

S'ils sont amicaux, ils proposent aux personnages une coopération et un partage des gemmes. S'ils sont neutres, ils sont ouverts à la discussion, mais restent sur leurs gardes. S'ils sont agressifs, ils insultent les personnages et les attaqueront à la moindre provocation ou dès qu'ils remarquent un gemme en leur possession. Leurs tactiques de combat sont décrites à la page 39.

Vous n'avez pas envie de subir les caprices des dés? Dans ce cas, vous pouvez par exemple décider que les Repentis seront prêts à coopérer avec les personnages si ceux-ci n'ont pas encore de gemme, mais qu'ils les trahiront si une gemme est découverte.

Une fois la rencontre terminée, passez à la dernière phase.

5. COMPTABILITÉ

Vous notez la fin du tour et les ressources utilisées par les joueurs et les compagnons d'armes : points de vie perdus, fin d'un sort, torche consommée, etc. Souvenez-vous que les personnages ne peuvent rester actifs que pendant 5 tours (exploration, combat, etc.) avant de devoir se reposer pendant 1 tour. Si les personnages continuent sans se reposer, ils deviennent **fatigués**.

Combat

1. Les joueurs annoncent leurs intentions. Si un joueur veut que son personnage lance un sort, il l'annonce maintenant. Le Maître des Trésors fait de même pour ses monstres. Le lanceur de sorts ne pourra rien faire d'autre durant le round. De plus, il doit être capable de parler et de mouvoir ses mains librement.

2. Déterminez l'initiative. Vous lancez 1d6 pour les monstres, et un des joueurs lance 1d6 pour son groupe. Le groupe ayant obtenu le résultat le plus élevé sera le seul actif lors des étapes 3 à 8. En cas d'égalité, les personnages joueurs agissent en premier.

3. Vous testez le moral de chaque monstre ou compagnon d'armes du groupe si l'un d'entre eux a été tué lors du round précédent ou si au moins la moitié des membres de son groupe sont hors combat. Lancez 2d6 : si le résultat est supérieur à la valeur de moral du monstre ou du compagnon, celui-ci s'enfuit : il utilise le déplacement *Repli* ou *Retraite* s'il est au contact, sinon il court à toutes jambes.

Cas particuliers : Les monstres avec un moral de 12, comme les squelettes ou la vase verte, et ceux qui ont déjà réussi deux tests de moral lors du combat n'ont pas besoin d'effectuer de test de moral.

4. Les membres du groupe ayant décidé de se déplacer le font. Le type de déplacement est important, car il influe sur le nombre de mètres parcourus et les actions possibles, et peut même avantager temporairement l'adversaire. Les quatre types de déplacement sont décrits ci-après.

Si le personnage n'est pas au contact d'un adversaire, c'est-à-dire à plus de 1,5 m de lui :

➤ *Déplacement normal :* Le personnage peut se déplacer et combattre (attaque rapprochée ou à distance) lors d'un même round, mais il ne peut pas se déplacer de plus de 12 m pendant ce round.

➤ *Course :* Le personnage se déplace de 13 à 36 m durant le round. Il ne peut rien faire d'autre.

Si le personnage est au contact d'un adversaire, c'est à dire à 1,5 m ou moins de lui :

➤ *Repli :* Il peut reculer de 6 m tout en pouvant combattre. Il garde ainsi une bonne protection contre son adversaire.

➤ *Retraite :* Il peut reculer de plus de 6 m, jusqu'à 12 m. Par contre, durant ce round, il ne pourra pas attaquer et son adversaire bénéficiera du bonus d'*attaque contre un fuyard* (voir page 30).

5. Les membres du groupe ayant décidé d'attaquer à distance le font s'ils ne sont pas au contact d'un ennemi. Il faut lancer 1d20 puis se reporter à la table d'attaque (page 31) pour connaître la valeur à évaluer ou à dépasser. Dans le cas de personnages joueurs et non joueurs, on ajoute leur modificateur de Dextérité au résultat. La couverture de la cible et la portée de l'arme peuvent influencer le résultat (voir Modificateurs ci-après). En cas de réussite, l'attaquant inflige 1d6 dommages au monstre visé. Un personnage ayant attaqué à distance ne pourra pas effectuer une attaque rapprochée dans le même round.

6. Les sorts non interrompus sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués. Si, durant le round, le personnage s'est déplacé, a été blessé par un adversaire, n'est plus capable de parler ou de déplacer librement ses mains, ou bien a raté un jet de sauvegarde, son sort est interrompu. Notez qu'un sort lancé ou interrompu est « expulsé » de la mémoire du personnage : celui-ci ne pourra donc pas le relancer pour le restant de l'aventure.

Si le personnage veut lancer un sort inscrit sur un parchemin, il doit tenir le parchemin dans ses mains et être capable de lire à voix haute la formule magique. Le texte s'efface alors du parchemin.

7. Les membres du groupe au contact, c'est à dire à 1,5 m ou moins d'un ennemi, et ayant décidé de lancer une **attaque rapprochée** le font. Il faut lancer 1d20 puis se reporter au tableau d'attaque ci-après pour connaître la valeur à égaler ou à dépasser. Dans le cas des personnages joueurs et de leurs compagnons d'armes, on ajoute leur modificateur de Force au résultat. D'autres modificateurs peuvent influencer le résultat, comme indiqué ci-dessous. En cas de réussite, l'attaquant inflige 1d6 dommages au défenseur. Les personnages et les compagnons d'armes ajoutent leur modificateur de Force aux dommages.

Modificateurs

Une **attaque par-derrière ou contre un fuyard** reçoit un bonus de + 2 au jet d'attaque.

Un personnage **fatigué** (voir page 27) subit un malus de - 2 à ses jets d'attaque et de dommages.

La **visibilité et la lumière** affectent aussi les combats. Les personnages subissent un malus de - 4 aux jets d'attaque s'ils sont aveuglés ou dans le noir.

Un personnage **surpris** est incapable d'agir et perd tout bonus à la CA dû à la DEX.

Un personnage **étourdi** est incapable d'agir et sa défense est affaiblie. Il perd tout bonus à la CA dû à la DEX, et ses adversaires bénéficient d'un bonus de + 4 à leurs jets d'attaque contre lui.

Un attaquant est incapable de toucher un adversaire entièrement **caché par un abri** : barrière, arbre, etc. Cependant, vous pouvez infliger au jet d'attaque à distance des malus allant de - 1 à - 4 si la cible n'est que partiellement abritée. Par exemple, si un personnage tente d'atteindre un adversaire situé derrière une petite fenêtre, vous pouvez lui donner un malus de - 4 ; la pénalité aurait été de - 1 si l'adversaire n'était que partiellement abrité derrière un petit meuble.

Dans le cas d'une arme à distance, la **portée d'une arme et la distance de la cible** influencent le résultat. Le personnage obtient un bonus de + 1 en lançant une dague à 3 m ou moins, et subit un malus de - 1 en la lançant à plus de 6 m (et ne peut pas la lancer à plus de 9 m).

8. Le groupe ayant perdu l'initiative accomplit les étapes 3 à 7.

9. Un nouveau round commence : revenez à l'étape 1.

TABLEAU D'ATTAQUE

Valeur d'attaque du personnage ou du monstre	Classe d'armure de l'ennemi		
	7	8	9
Personnage*, compagnon d'armes, goblin, petit serpent, Repenti, squelette	12	11	10
Vase verte**	11	10	9

* Dans le cas d'un personnage joueur ou d'un compagnon d'armes, le modificateur de Force (attaque rapprochée) ou de Dextérité (attaque à distance) est à ajouter au résultat du jet d'attaque.

** Rappel : La vase verte n'a pas de CA. Toute attaque contre elle réussit donc automatiquement.

MODE D'EMPLOI DU TABLEAU D'ATTAQUE

Croisez la ligne désignant le type d'attaquant (première ligne dans la plupart des cas) et la colonne correspondant à la classe d'armure du défenseur. On lance 1d20 pour l'attaquant et on ajoute au résultat le modificateur de Force (mêlée) ou de Dextérité (distance). L'attaquant touche le défenseur si son résultat est égal au supérieur à la valeur indiquée.

Exemple: Le clerc veut donner un coup de masse à un goblin, dont la classe d'armure est de 8. Il doit obtenir un résultat de 11 pour toucher son ennemi. Le joueur lance 1d20 et obtient 11, soit un résultat de 12 en ajoutant le modificateur de Force du clerc (+ 1). Ce résultat est su-

périeur à la valeur à atteindre pour une classe d'armure de 8 : le clerc blesse donc son adversaire et le joueur pourra lancer le jet de dommages.

EXEMPLE DE RENCONTRE ET DE COMBAT

Le clerc et le magicien rencontrent deux gobelins hostiles et équipés de gourdins. Nous allons détailler la rencontre et le combat qui s'ensuit. Nous vous conseillons de consulter les feuilles de personnage (à la fin du Guide du joueur) et les statistiques du goblin (page 38).

Distance d'engagement: 5 m séparent les deux groupes. Les deux personnages sont côte à côte, ce qui aura son importance plus tard.



Test de surprise: Vous lancez 1d6 pour chaque groupe et obtenez 3 pour les personnages et 4 pour les gobelins. Aucun groupe n'est surpris et le premier round se déroule normalement.

Test de réaction: Vous n'en effectuez pas, car vous avez déjà décidé que les gobelins seraient hostiles.

PREMIER ROUND

Déclaration d'intentions: Le clerc va attaquer un gobelin avec sa masse tandis que le magicien veut lancer le sort Sommeil.

Initiative: Un des joueurs lance 1d6 et obtient 4. Vous lancez 1d6 pour les gobelins et obtenez 5. Les gobelins agissent d'abord.

Séquence des gobelins

Test de moral: Pas besoin d'en effectuer, car aucun gobelin n'est mort.

Déplacements: Les gobelins ont un mouvement de combat de 6 m. Comme moins de 6 m séparent les deux groupes, ils peuvent effectuer des déplacements normaux, ce qui leur permettra de combattre au corps à corps. L'un d'eux se dirige vers le clerc, l'autre vers le magicien.

Tirs à distance et sorts : Nous sautons ces étapes, car les gobelins ne lancent pas de sorts et n'utilisent pas d'armes à distance.

Combat rapproché: Vous lancez 1d20 pour chaque gobelin : vous obtenez 3 pour celui qui vise le clerc et 14 pour l'autre. Comme les gobelins n'ont aucun bonus et que les personnages pos-

sèdent une classe d'armure de 7, un résultat de 12 au dé est nécessaire pour réussir une attaque. Le coup maladroit du premier gobelin effleure donc l'armure du clerc. Par contre, l'autre parvient à blesser le magicien, qui subit 2 dommages et ne possède plus que 2 points de vie.

Les gobelins ont terminé leur séquence : place aux personnages !

Séquence des personnages

Test de moral: Pas besoin d'en effectuer pour les personnages.

Déplacements: Le magicien est accaparé par son sort, tandis que le clerc décide de rester sur place afin de pouvoir attaquer le gobelin à côté de lui.

Tir à distance: Nous sautons cette étape, car aucun personnage n'attaque à distance.

Sorts: Malheureusement, le magicien a été blessé. Son sort est effacé de sa mémoire et il ne peut plus agir pour le restant du round.

Combat rapproché: Le clerc attaque le gobelin. Comme les gobelins ont une classe d'armure de 8, il faut obtenir au moins 11. Le joueur lance le dé : il obtient 9 et ajoute son bonus de Force de + 1, soit un résultat de 10. Hélas, le gobelin esquivé de justesse le coup de masse du clerc !

DEUXIÈME ROUND

Déclaration d'intentions: Le clerc espère lancer un sort de Soins Légers pour soigner le magicien, qui lui compte attaquer un gobelin.

Initiative: Les joueurs obtiennent 6 et vous seulement 2. Cette fois-ci, les personnages agissent en premier.

Séquence des personnages

Test de moral: Non applicable aux personnages.

Déplacements: Le magicien aurait pu se replier, mais il préfère rester sur place. Il choisit une tactique risquée : attaquer son adversaire à la dague en combat rapproché ! Il sait que le sort du clerc lui permettra de restaurer ses points de vie. Le clerc ne se déplace pas, car il essaie de lancer son sort.

Tir à distance: Nous sautons cette étape.

Sorts : Le clerc doit toucher le magicien pour que le sort fonctionne. Comme les deux sont côte à côte et donc à moins de 1,5 m l'un de l'autre, cela ne pose pas de problème. Les points de vie soignés sont égaux à $1d6 + 1$; celui qui joue le clerc obtient 2 au dé, soit 3 au total. Le magicien revient donc à 4 points de vie, son total maximum.

Combat rapproché: Le clerc ne peut plus agir, étant donné qu'il a lancé un sort. Le magicien sort sa dague du fourreau qui pendait à sa ceinture et attaque son adversaire. Il obtient 15 au dé, mais enlève 1 à cause de son malus en Force ; le goblin est touché malgré tout. Fébrile, le joueur lance $1d6$ pour déterminer les dommages : 4 ! Le goblin mord la poussière !

Séquence des gobelins

Test de moral: Le goblin survivant a été ébranlé par la mort de son compère. Comme il a un moral de 7, il échoue au test de moral si vous obtenez 8 ou plus

avec $2d6$. Les dés indiquent 10 : le goblin prend ses jambes à son cou !

Déplacements: Comme le goblin survivant est au contact, il doit fuir en effectuant une retraite (page 29) et se déplace donc de tout son mouvement de combat, soit 6 m. Il est désormais à 6 m des personnages et leur tourne le dos.

Tir à distance, Sorts, Combat rapproché: Nous sautons ces étapes.

TROISIÈME ROUND

Déclaration d'intentions: Les deux personnages veulent attaquer.

Initiative: Les joueurs ont encore l'initiative (4 contre 3 au test).



Séquence des personnages

Test de moral: Non applicable aux personnages.

Déplacements: Le clerc effectue un déplacement normal pour aller au contact du gobelin et l'attaquer par derrière. Le magicien se place à 3 m du gobelin en le flanquant par la gauche, car il veut lancer sa dague sans être gêné par le clerc.

Tir à distance: Comme le magicien est à 3 m du gobelin, il obtient un bonus de portée égal à +1. Le joueur obtient 15 au d20 et ajoute le bonus de DEX de +1 et le bonus de portée, soit 16 au total. Joli lancer ! Cependant, le jet suivant est décevant : 1 seul dommage est infligé. Vous décidez que la dague du magicien se fiche dans la cuisse gauche du gobelin.

Sorts: Nous sautons cette étape.

Combat rapproché: Celui qui joue le clerc obtient 8 au dé, auquel il ajoute le bonus de FOR de +1 ainsi que le bonus d'attaque par derrière (+2), soit 11 au total. Ça passe juste ! Pour les dommages, le clerc ne fait pas dans le détail : 6 sur 1d6 ! Sa massue fracasse le crâne du pauvre gobelin...

Le combat est terminé : l'affaire était mal engagée pour les personnages, mais ils ont réussi à retourner la situation !



Règles supplémentaires

DOMMAGES ET GUÉRISON

Par défaut, les personnages meurent si leurs points de vie tombent en dessous de 0. Toutefois, dans cette aventure, ils seront seulement inconscients : considérez que les monstres se contentent d'assommer les personnages. Pour remettre d'aplomb un camarade inconscient, nos héros possèdent des potions de guérison (restaurant 4 points de vie si la potion est bue entièrement) et le clerc dispose d'un sort de Soins Légers (qui restaure 1d6 + 1 points de vie).

Si les deux personnages joueurs sont inconscients et à court de potions, vous pouvez soit décider qu'ils ont «perdu» le scénario, soit les autoriser à poursuivre l'aventure en incarnant les compagnons d'armes, si ceux-ci sont encore opérationnels.

JETS DE SAUVEGARDE

Comme indiqué dans le Guide du joueur, les jets de sauvegarde donnent une chance au personnage d'éviter certaines menaces : souffle de dragon, poison, sort, etc. Ces jets serviront durant l'aventure à éviter l'effet du poison des petits serpents de la salle 13 ainsi qu'à résister au sort Sommeil.

Lancez 1d20 : si le résultat du lancer de dé, en tenant compte d'éventuels modificateurs, est égal ou supérieur à la valeur de la catégorie de sauvegarde, alors le test est réussi. Par exemple, si le personnage magicien veut résister à un sort de Sommeil, il doit égaler ou dépasser la valeur de la catégorie Sorts et effets magiques. Il réussit donc s'il obtient 14 ou plus à son jet.

JETS DE SAUVEGARDE

Niveau	Souffle	Poison et mort	Paralyse et pétrification	Bâtons et baguettes	Sorts et effets
G0 : guerrier de niveau 0	17	14	16	15	18
G1 : guerrier niveau 1	15	12	14	13	16
M1 : magicien de niveau 1	16	13	13	13	14
Cl : clerc de niveau 1	16	12	14	12	15*

* La valeur à atteindre est égale à 13 pour le personnage joueur clerc, en raison de son bonus de Sagesse.

Terminer l'aventure

L'aventure se termine après les trois appels de cor.

AUCUNE FACTION NE SORT DE LA PYRAMIDE DANS LES TEMPS OU N'À TROUVÉ LES GEMMES.

Radmon affiche une mine sévère : *« Piètre façon de célébrer notre bienaimé Berrud ! Peut-être n'avez-vous pas l'étoffe de vrais aventuriers. »* Le retour à Parfondeval sera morose.

AU MOINS UNE FACTION SORT DE LA PYRAMIDE AVEC UNE GEMME.

Radmon félicite la ou les Factions ayant réussi la quête. *« Vous avez prouvé votre valeur et pouvez garder cette gemme en récompense. Maintenant, allons festoyer ! »*

UNE FACTION SORT AVEC LES DEUX GEMMES.

Radmon applaudit la Faction ayant accompli l'exploit. *« C'est un véritable triomphe ! Vous serez assurément fort utiles au Septentrion. Lors du banquet, vous aurez droit aux places d'honneur ! »*

L'autre Faction n'aura pas droit à la même considération : *« Au lieu de jouer aux héros, vous devriez peut-être vous reconvertir. J'ai besoin de main d'œuvre dans mes chantiers... »*

Récompenses

Maintenant que l'aventure est terminée, faisons le compte des récompenses glanées et des points d'expérience gagnés.

Objets

Les personnages peuvent garder les parchemins qu'ils n'ont pas utilisés ainsi que la ou les gemmes obtenues.

Points d'expérience

Par défaut, les personnages gagnent de l'expérience en défaisant des monstres par la force ou la ruse et en récoltant des richesses. Les points d'expérience (PX) octroyés par les monstres sont indiqués dans leur bloc de statistiques, et les personnages gagnent un PX par pièce d'or obtenue à la fin de l'aventure. Mais vous pouvez aussi leur attribuer des points bonus s'ils ont réussi leur quête ou rempli des objectifs secondaires.

Nous détaillons ci-dessous tous les PX que les personnages peuvent obtenir à l'issue de l'aventure.

LES DEUX GOBELINS

10 PX s'ils sont vaincus (ils sont tués ou s'enfuient) ou 20 PX si les personnages parviennent à faire des alliés.

LES SQUELETTES

Couloir de Glace: 12 PX s'ils sont détruits au combat ou avec Renvoi de Morts-Vivants ou 24 PX si les personnages les détruisent avant qu'ils ne se forment.

Pièces des squelettes (14a et 14 b): 12 PX (par pièce) s'ils sont détruits au combat ou avec Renvoi de Mort-Vivants. 24 PX si les personnages parviennent à les neutraliser d'une autre façon.

LE MOLOSSE ILLUSOIRE

30 PX si l'illusion est dissipée pacifiquement, grâce par exemple à un parchemin de Dissipation de la Magie.

LA VASE VERTE

38 PX si elle est vaincue en combat ou détruite grâce au parchemin de Guérison de Maladie.

LES REPENTIS

46 PX s'ils sont vaincus au combat ou 92 PX s'ils sont neutralisés d'une autre façon (bloqués dans une pièce par exemple).

LES GEMMES



Chacune vaut 20 pièces d'or et rapporte donc 20 PX.

CARTOGRAPHIE (OPTIONNEL)

Le cartographe reçoit un bonus de 30 PX.

CALCUL

Chaque personnage joueur reçoit la moitié de ces PX, avec un bonus de 100 PX si son groupe sort du labyrinthe avec une gemme, voire 200 PX s'il ramène les deux gemmes.

Ce n'est pas fini! Chaque personnage ajoute ensuite 10 % du total de PX. Pourquoi? Parce qu'il possède une valeur élevée dans sa Caractéristique Principale, c'est-à-dire la caractéristique la plus importante de sa classe : SAG pour le clerc et INT pour le magicien. Par exemple, si le clerc engrange 172 PX, il obtiendrait 18 PX supplémentaires. Quant aux compagnons d'armes, ils reçoivent la moitié des PX du personnage ayant engrangé le moins d'expérience.

Même si les personnages font le plein de PX, ils auront encore bien des aventures à accomplir avant de progresser au niveau supérieur : le clerc a besoin de 1 525 PX et le magicien de 2 500 PX. Vous pouvez consulter les tableaux de progression complets dans les livres des Règles de Base ou Avancées.

EXPÉRIENCE SIMPLIFIÉE

Vous préféreriez un système plus simple et rapide? En voici un! À la fin d'une aventure, un personnage reçoit en moyenne 0 à 3 PX. Le clerc a besoin de 9 PX pour progresser au niveau supérieur, le magicien de 10 PX. Dans le cas de la Quête des gemmes, chaque personnage joueur reçoit 1 PX si son groupe ne réussit pas à récupérer de gemmes, 2 PX si son groupe sort de la pyramide avec une gemme ou 3 PX s'il revient avec les deux gemmes. Les compagnons d'armes gagnent un nombre de PX égal aux PX des personnages - 1, 1 PX étant le gain minimal.

Annexes

Différences avec les Règles de Base

Les règles de **LA QUÊTE DES GEMMES** présentent sept différences avec les Règles de Base :

1. Les Règles de Base distinguent le tableau d'attaque des personnages et celles des monstres et décrit les résultats à obtenir pour des classes d'armure allant de -6 à +9.

2. La description des modificateurs de combat ne mentionne pas la perte de bonus à la CA dû au bouclier.

3. Les potions de guérison restaurent 1d8 points de vie dans les règles complètes.

4. Les descriptions de sorts Sommeil et Dissipation de la magie sont simplifiées.

5. Si deux groupes sont à égalité lors du test d'initiative, ils agissent en même temps, alors que les joueurs obtiennent l'initiative dans **LA QUÊTE DES GEMMES**.

6. Le clerc et le magicien connaissent plusieurs sorts dans les règles complètes.

7. Dans les règles complètes, les compagnons d'armes ont une valeur de Moral qui dépend du Charisme du personnage joueur qui les emploie.

Utiliser les personnages dans d'autres aventures

Si vous désirez continuer une partie avec ces personnages, utilisez les descriptions des sorts proposées dans les règles complètes et adaptez le nombre de sorts. Le magicien inscrit dans son grimoire un sort supplémentaire de niveau 1 et un sort de niveau 2, que vous choisirez pour le joueur. Celui-ci aura donc le choix entre deux sorts de niveau 1. Par contre, le personnage n'est pas encore capable de lancer le sort de niveau 2, accessible seulement à un magicien de niveau 3.

Quant au clerc, il a par défaut accès à tous les sorts de niveau 1 de Quintessence, des Règles de Base ou des Portes Avancées. Par souci de simplicité, vous pouvez aussi appliquer le même principe que pour le magicien : 1 sort supplémentaire de niveau 1 et un sort de niveau 2. Les façons d'appréhender de nouveaux sorts sont expliquées dans les livres de règles.

Les Règles de Base comprennent un chapitre sur la marche du Septentrion, ainsi qu'une courte aventure.

Liste des monstres

GOBELIN

Alignement : Chaotique, Mouvement : 18 m (6 m), Classe d'Armure : 8, Dés de vie : 1 – 1 (3 PV), Attaque : 1 (gourdin), Dommages : 1d6, Sauvegarde : G0, Moral : 7, Points d'expérience : 5.

PETIT SERPENT

Alignement : Neutre, Mouvement : 18 m (6 m), Classe d'armure : 9, Dés de vie : 1 – 1 (3 PV), Attaque : 1 (morsure), Dommages : 1, Sauvegarde G0, Moral : 8, Points d'expérience : 2.

REPENTIS

ACHARD, GUERRIER

Achard dépasse d'une bonne tête la plupart des gens, mais son visage est plus celui d'un poupon que d'un fier guerrier. Sa langue a été coupée à la suite d'une rixe malheureuse. Edelmir l'a pris sous son aile et tente tant bien que mal de lui apprendre à écrire.

Alignement : Chaotique, Mouvement : 36 m (12 m), Classe d'armure : 8 (cuir), Dés de vie : 1 (6 PV), Attaque : 1 (épée courte), Dommages : 1d6, Sauvegarde : G1, Moral : 9.

GÉROLT, GUERRIER

Petit, trapu et barbu, Gérolt ressemble à s'y méprendre à un nain. Il prétend être le fruit des amours entre une

femme naine et un noble aventurier, mais personne ne croit à ses histoires, qu'il a tendance à enjoliver quand il ne les invente pas de toutes pièces.

Alignement : Chaotique, Mouvement : 36 m (12 m), Classe d'armure : 7 (cuir), Dés de vie : 1 (5 PV), Attaque : 1 (épée courte), Dommages : 1d6, Sauvegarde : G1, Moral : 8.

LÉAN, GUERRIER

Léan est grand, bien charpenté et porte une barbe blonde soigneusement taillée. Il serait un bel homme sans la hideuse balafre qui traverse sa joue : c'est une séquelle de son combat contre les Lames Acérées.

Alignement : Chaotique, Mouvement : 36 m (12 m), Classe d'armure : 8 (cuir), Dés de vie : 1 (4 PV), Attaque : 1 (épée courte ou arc court), Dommages : 1d6, Sauvegarde : G1, Moral : 7.

ÉDELMIR, MAGICIEN

Édelmir est le chef des Repentis. Malgré sa robe, ses cheveux ébouriffés d'un roux ardent et sa barbe broussailleuse font plus penser à un sauvage qu'à un magicien. Il parle d'une voix sèche et ne sourit guère.

Alignement : Chaotique, Mouvement : 36 m (12 m), Classe d'armure : 9 (robe de magicien), Dés de vie : 1 (2 PV), Attaque : 1 (dague), Dommages : 1d6, Sauvegarde : M1, Moral : 7, Sort : Sommeil. Possède 6 dagues.

TACTIQUE DES REPENTIS CONTRE LES PERSONNAGES

Achard et Gérolt foncent sur les adversaires les plus proches, tandis que Léan tente d'atteindre le magicien adverse. Edelmir lance Sommeil sur les adversaires dès que possible. Si vous voulez que la rencontre soit moins difficile, vous pouvez décider qu'Edelmir a déjà utilisé son sort contre les gobelins. Dans ce cas, il utilise ses dagues comme armes de lancer, n'en gardant qu'une pour le combat rapproché.

SQUELETTE

Alignement: Neutre, Mouvement: 6 m, Classe d'armure: 9, Dés de vie: 1 – 1 (3 PV), Attaque: 1 (poing), Dommages: 2, Sauvegarde: G0, Moral: 12, Points d'expérience: 4.

VASE VERTE

Alignement : Neutre, Mouvement : 1 m (0,3 m), Classe d'armure : Touchée automatiquement, Dés de vie : 2 (8 PV), Attaque : 1, Dommages : Voir description ci-contre, Sauvegarde : G1, Moral : 12, Points d'expérience : 38.

Cette vase verte et visqueuse se nourrit de plantes, d'animaux et de métaux — armes et armures comprises —, mais ne digère pas la pierre. Elle détecte les vibrations des mouvements et tombe du plafond pour recouvrir une victime, ou bien se colle à celui qui lui marche dessus. Lorsqu'elle recouvre une victime, la vase digère habits et armure en 6 rounds. Contrairement à d'autres variétés de vases vertes, celle-ci se décolle ensuite du personnage.

La vase verte ne craint pas la plupart des attaques ; elle se colle de façon à rendre inefficace toute tentative pour la gratter ou s'en débarrasser. Par contre, elle est vulnérable au feu, mais si elle est brûlée alors qu'elle est sur un personnage, les dégâts sont répartis équitablement entre la vase et ce dernier. Un sort de Guérison de Maladie la tue instantanément.

Compagnons d'armes

Tous deux sont des guerriers. Ils possèdent chacun une potion de guérison, qui permet de récupérer 4 points de vie si elle est bue entièrement.

Gunthar

Classe **Guerrier**
Race **Humain**


Loi ☒ Bien ☐ Chaos
Mal ☒

Niveau **1**

Modificateurs

Attribut	Valeur	Modificateur	Description
FOR	13	+1	Bonus au forage de portes, et aux jets d'attaque et de dégâts en mêlée
DEX	13	+1	Bonus à la CA (déjà comptabilisé) et aux jets d'attaque à distance
CON	12	0	
INT	11	0	Parle la langue commune
SAG	9	0	
CHA	12	0	

Capacité spéciale ✓
Armes & armures : le guerrier peut manier n'importe quelle arme ou armure.



ds8
Dé de vie

8 PV

7 CA

Jets de sauvegarde

Jet	Valeur	Effet
15	Souffle	
12	Mort & Poison	
14	Paralysie & Pétrification	
13	Bâtons & Baguettes	
16	Sorts & Effets Magiques	

1d20 attaque

Modificateur	Valeur
-6	20
-5	20
-4	20
-3	20
-2	20
-1	20
0	19
1	18
2	17
3	16
4	15
5	14
6	13
7	12
8	11
9	10

Capacités

Armes et Équipement

- Épée longue
- Armure de cuir

- Potion de guérison
(guérit 4 PV
si bue entièrement)

Objets Magiques

Notes

PORTES, MONSTRES & TRÉSORS 2

Expérience

XP mini niveau suivant

2035

PP

PO

PE

PF

PC

Trésors

Ilfried

Classe **Guerrier**
Race **Humain**

Loi ☒ Bien ☐ Chaos
Mal ☒

Niveau **1**

Modificateurs

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	10	14	8	12	9

Sorts

D8
Dé de vie

9

PV

CA

8

1d20
Attaque

-6	20
-5	20
-4	20
-3	20
-2	20
-1	20
0	19
1	18
2	17
3	16
4	15
5	14
6	13
7	12
8	11
9	10

Capacité spéciale ✓
Armes & armures : le guerrier peut manier n'importe quelle arme ou armure.

sets de sauvegarde

15

Souffle

12

Mort & Poison

14

Paralysie & Pétrification

13

Bâtons & Baguettes

16

Sorts & Effets Magiques

Capacités

Armes et Équipement

- Épée longue
- Armure de cuir

.- Potion de guérison
(guérit 4 PV
si lue entièrement)

Objets Magiques

Notes

PORTES, MONSTRES & TRESORS 2

Expérience

XP mini niveau suivant

2035

PP

PO

PE

PF

PC

Crésors

TABLEAU D'ATTAQUE

Valeur d'attaque du personnage ou du monstre	Classe d'armure de l'ennemi		
	7	8	9
Personnage*, compagnon d'armes, gobelin, petit serpent, Repenti, squelette	12	11	10
Vase verte**	11	10	9

* Dans le cas d'un personnage joueur ou d'un compagnon d'armes, le modificateur de Force (attaque rapprochée) ou de Dextérité (attaque à distance) est à ajouter au résultat du jet d'attaque.

** Rappel : La vase verte n'a pas de CA. Toute attaque contre elle réussit donc automatiquement.

JETS DE SAUVEGARDE

Niveau	Souffle	Mort et poison	Paralysie et pétrification	Bâtons et Baguettes	Sorts et effets
G0 : guerrier de niveau 0	17	14	16	15	18
G1 : guerrier niveau 1	15	12	14	13	16
M1 : magicien de niveau 1	16	13	13	13	14
Cl : clerc de niveau 1	16	12	14	12	15*

* La valeur à atteindre est égale à 13 pour le personnage joueur clerc, en raison de son bonus de Sagesse.

RÉSUMÉ DU TOUR

1. Test du groupe rival (option).

2. Déclaration des actions.

3. Résolution des actions.

- *Se déplacer*: Mouvement d'exploration 36 m par tour. Mouvement de combat 12 m par tour.
- *Écouter*: Par défaut, réussite si 1 sur 1d6. Test fait par Maître. Bonus ou réussite automatique si le bruit est fort.
- *Forcer une porte*: Réussite si score ≤ à 2 + modificateur de Force. Test fait par joueur.
- *Fouiller*: 1 tentative par zone (pièce, couloir) de 3 x 3 m. Durée 1 tour. Par défaut, réussite si 1 sur 1d6. Test fait par Maître. Bonus ou réussite automatique si joueur décrit son action de façon appropriée.

- *Lancer un sort*: Lanceur doit pouvoir parler et être libre de ses mouvements.

- *Repos*: 1 tour sur 6, sinon épuisé (- 2 aux jets d'attaque et de dommages, +2 à la CA). 3 tours de repos pour récupérer d'une course.

4. Rencontre.

- *Distance d'engagement*: À estimer d'après le plan du labyrinthe.
- *Surprise*: Maître lance 1d6 pour le groupe de personnages puis pour les monstres. 1 ou 2 : le groupe est surpris et ne peut pas agir durant le round. Si les deux groupes sont surpris ou aucun d'eux n'est surpris, le round procède normalement.
- *Réaction des personnages non joueurs (option)*: 2d6 sur tableau de Réaction des Repentis.

- **5. Comptabilité.** Notez les ressources utilisées par les joueurs.

Résumé du combat

1. Déclaration des intentions.

2. Initiative.

1d6 pour les monstres, et 1d6 pour son groupe. Résultat le plus élevé gagne. Joueurs commencent si égalité.

3. Tests de moral.

Si un monstre a été tué ou si au moins la moitié des membres de son groupe sont tués ou hors combat.

2d6: Si résultat > à Moral, monstre fuit avec Course ou bien Repli ou Retraite s'il est au contact. Pas de test si monstre a un Moral de 12 ou s'il a déjà réussi deux tests.

4. Déplacements.

Si le personnage est à plus de 1,5 m d'un adversaire :

- *Déplacement normal*: Déplacement de 12 m + combat.
- *Course*: Déplacement de 13 à 36 m. Il ne peut rien faire d'autre.

Si le personnage est à 1,5 m ou moins de l'adversaire :

- *Repli*: Recul jusqu'à 6 m. Attaque autorisée.
- *Retraite*: Recul jusqu'à 12 m. Attaque interdite.

5. Attaque à distance. Interdite en cas de contact avec l'adversaire.

1d20 sur tableau d'attaque. Ajouter modificateur de Dextérité au résultat pour les personnages (pas pour les monstres). Réussite si résultat \geq à Classe d'armure. 1d6 dommages si réussite.

6. Les sorts non interrompus sont lancés et les jets de sauvegarde appropriés sont effectués.

7. Combat rapproché.

1d20 sur tableau d'attaque. Ajouter modificateur de Force au résultat pour les personnages. Réussite si résultat \geq à Classe d'armure.

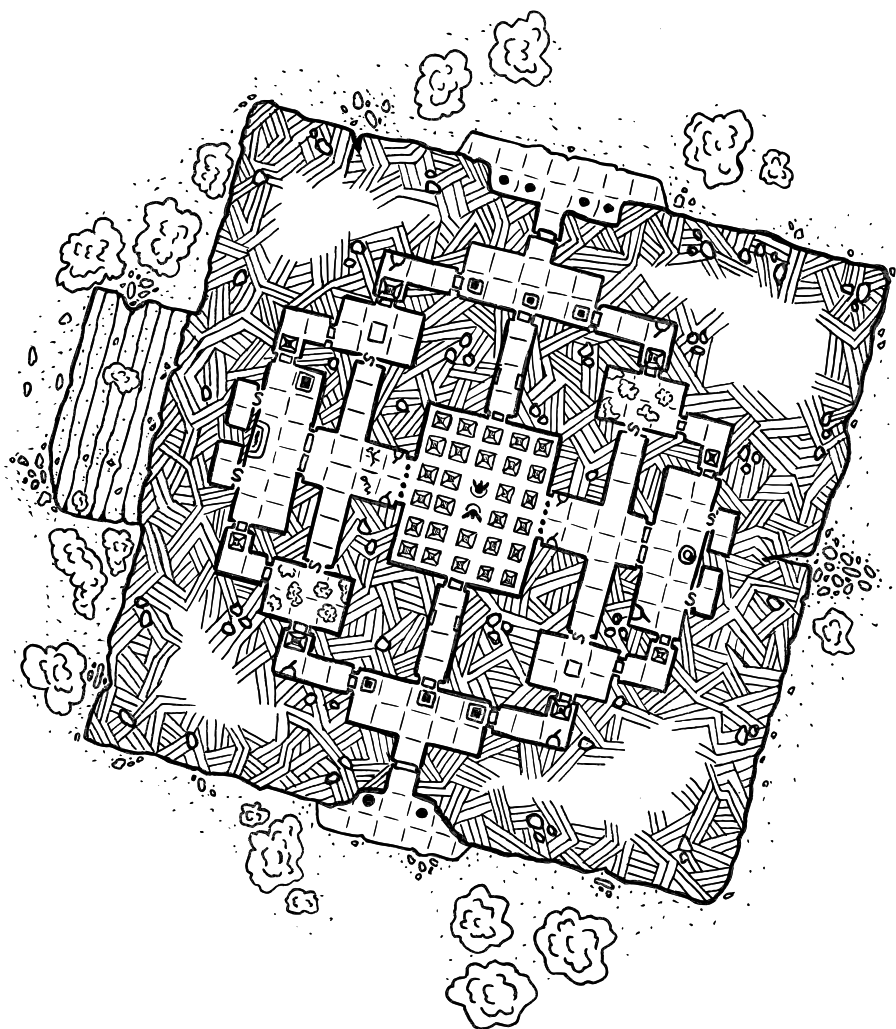
Dommages: 1d6 dommages. Ajouter le Modificateur de Force pour les personnages.

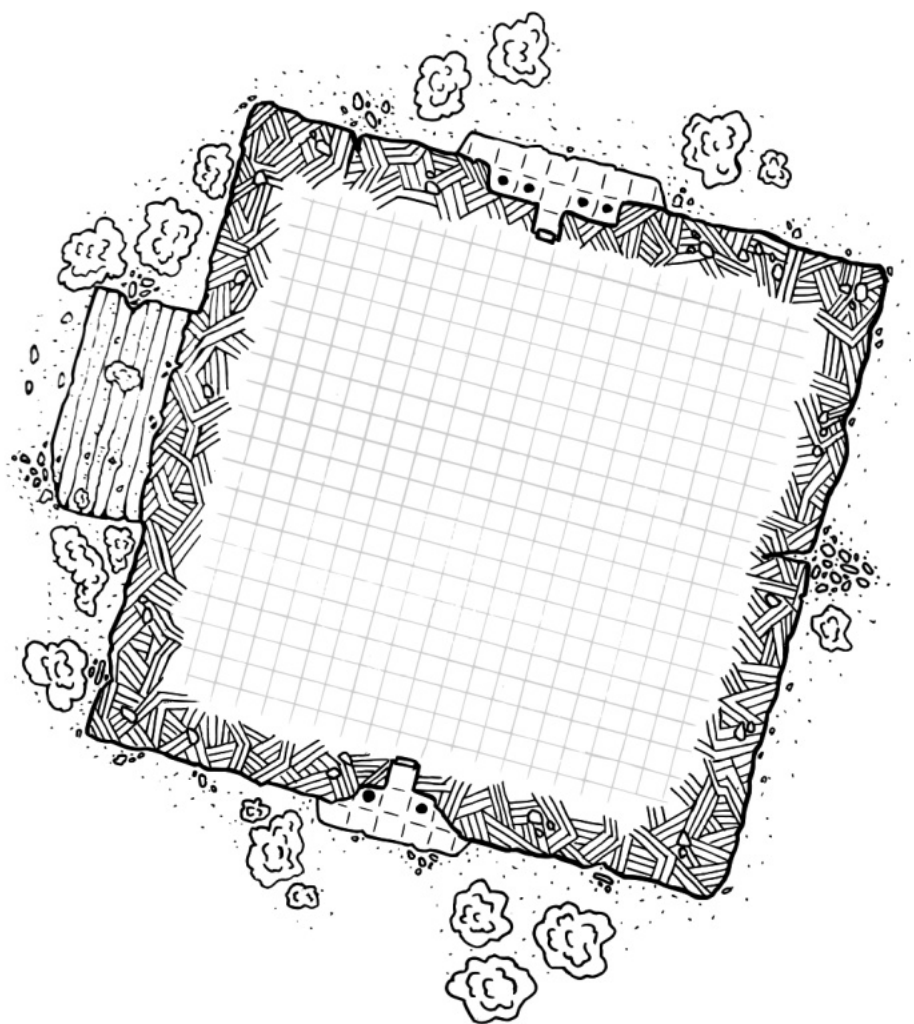
Modificateurs

- *Aveuglé ou dans le noir*: - 4 aux jets d'attaque.
- *Attaque par-derrière ou contre un fuyard*: + 2 au jet d'attaque.
- *Fatigué*: - 1 aux jets d'attaque et de dommages.
- *Étourdi*: incapable d'agir, perte bonus à la CA, + 4 aux jets d'attaque contre lui.
- *Surpris*: incapable d'agir, perte bonus à la CA.
- *Abri*: cible intouchable si abri total, - 1 à - 4 au jet d'attaque si abri partiel.
- *Portée dague*: 9 m maximum. + 1 au jet d'attaque à distance si dague lancée à 3 m ou moins, - 1 si lancée à plus de 6 m.

8. Le groupe ayant perdu l'initiative accomplit les étapes 3 à 7.

9. Un nouveau round commence : revenez à l'étape 1.





Open Game Licence

Introduction

Portes, Monstres & Trésors (PMT) est basé sur le contenu libre (Open Game Content) du jeu Labyrinth Lord, qui lui-même reprend des éléments du Document de Référence du Système v3.5, publié comme contenu libre par Wizards of the Coast.

En résumé, vous pouvez utiliser tout le texte et les cartes de cet ouvrage pour réaliser vos propres jeux et aides de jeu. Pour les illustrations sous licence Creative Commons, vous devrez toutefois veiller à citer les auteurs et indiquer un lien vers la licence.

En dehors des illustrations, les seules restrictions concernent l'utilisation commerciale de la marque et du logo Portes, Monstres & Trésors.

Si jamais vous désirez commercialiser un produit dérivé (aide de jeu, scénario, etc.) pour PMT, les conditions à respecter sont indiquées à la page suivante :

<https://www.le-scriptorium.fr/jeux-de-role/portes-monstres-tresors/>

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast,

publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Labyrinth Lord Copyright © 2010 Dan Proctor

Portes, Monstres & Trésors © 2011 James Maniez

END OF LICENSE

Alors que Martha murmure des formules magiques, ses mains se mettent à briller d'une lueur de plus en plus intense.

D'un geste brusque, elle semble chasser la lumière de ses mains ; la pièce est alors éclairée comme en plein jour.

Martha n'a pas le temps de s'intéresser aux environs, car elle aperçoit, à une dizaine de pas devant elle, un humanoïde verdâtre vêtu de peaux de bête et armé d'un gourdin massif.

Le monstre grogne de surprise, puis fonce vers elle en hurlant...

Que va faire Martha ?

Découvrez en douceur le jeu de rôle à l'ancienne avec **La Quête des gemmes**, une aventure pour trois joueurs.

Deux joueurs incarneront des apprentis aventuriers dans un monde fantastique : pour prouver leur valeur, ils devront remporter une épreuve dangereuse.

Le troisième joueur, appelé Maître des Trésors, racontera l'aventure en l'adaptant aux actions des deux autres joueurs.

La **Quête des gemmes** comporte deux ouvrages.

Le Guide du joueur présente le fonctionnement d'un jeu de rôle ainsi que les principales règles du jeu.

Le Guide du maître, réservé au Maître des Trésors, détaille l'aventure et explique comment l'utiliser.



Le Scriptorium

Artisans de l'imaginaire

Le Scriptorium est un label de création et de traduction de fictions

Rejoignez-nous sur
www.le-scriptorium.fr



Portes, Monstres & Trésors

*Un retour aux sources du
jeu de rôle*