

Old-school
Renaissance

Module d'Aventure

L'ANTRE DE MORSYPHIUS

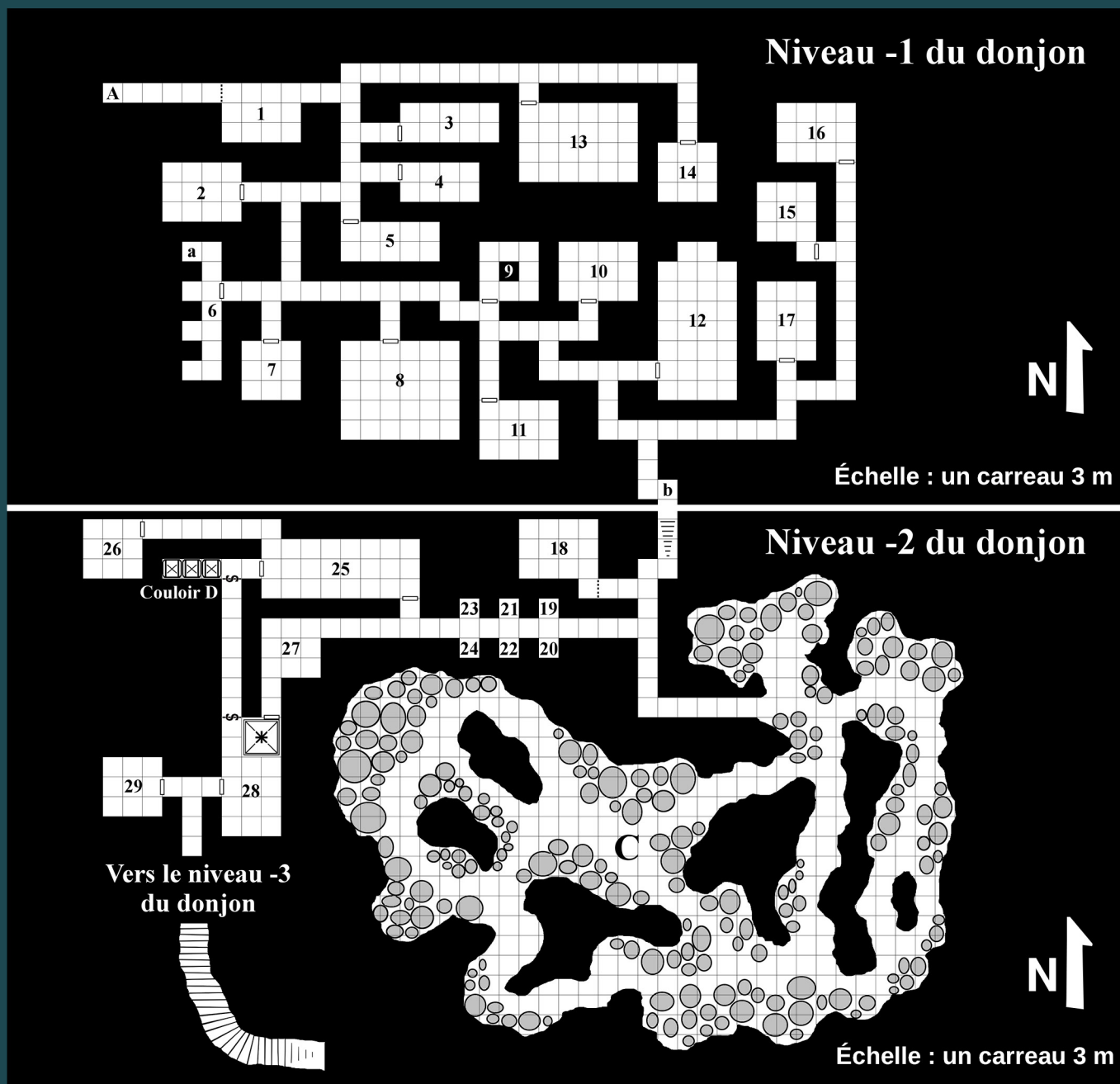
par Jean-Claude Deltruel



L'aventure de l'antre de Morsyphius est prévue pour un groupe de 4 à 7 personnages de niveau 1-3. Ce module est conçu à l'origine pour s'intégrer dans le royaume de Gorgonde, mais il peut être placé dans n'importe quel royaume bienveillant de votre propre univers de jeu.



Le repaire des gobelins



Le repaire de Morsyphius



Module d'Aventure BF01

L'ANTRE DE MORSYPHIUS

par Jean-Claude Deltruel

UNE AVENTURE POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1 À 3



Ce module est conçu à l'origine pour s'intégrer dans le royaume de Gorgonde, mais il est facile de le placer dans n'importe quelle campagne où un royaume bienveillant peut lui servir de point de départ.

Cette aventure est compatible avec la plupart des systèmes de jeu médiévaux-fantastiques « Old School », dont le remarquable jeu de Stuart Marshall et Matthew Finch : OSRIC™.

Illustrations : Athalée

Cartes : [Jean-Claude Deltruel](#) & Jerem

Maquette : Bournazel

L'antre de Morsyphius

L'aventure de l'antre de Morsyphius est prévue pour un groupe de 4 à 7 joueurs de niveau 1 à 3.

Cette aventure est conçue à l'origine pour s'intégrer dans le royaume de Gorgonde et débute dans la cité de Trann.

Toutefois, il est facile de la placer, comme simple intermède, dans n'importe quelle campagne où une cité quelconque peut lui servir de point de départ.

Cette aventure est compatible avec la plupart des systèmes de jeu médiévaux-fantastiques « *Old School* », dont le célèbre « *OSRIC* » de Stuart Marshall et Matthew Finch et bien sûr avec le « premier des jeux de rôle ».

Tous les passages qui sont écrits en *italique et encadrés* doivent être lus aux joueurs car ce sont les informations auxquelles ils ont accès (renseignements et descriptions).

En revanche, les passages qui sont écrits **sans italique** sont réservés au Maître du jeu, ils concernent les mécanismes du module.

Prélude à l'aventure

Tandis que les PJ se sont établis à Trann pour passer l'hiver, ils apprennent que des troubles se sont produits au hameau des charbonniers, dans les bois non loin de la capitale royale. Ils voient des affiches placardées dans les tavernes à l'attention des aventuriers, toujours nombreux à Trann et qui sont assoiffés de gloire et de butin...

Les raids de gobelins, toujours plus nombreux, mettent en péril la population du hameau des charbonniers. Les troupes royales de Gorgonde ont été mobilisées pour ratisser les bois tout autour de la cité, pourtant les gobelins parviennent encore à se faufiler la nuit et lancent des attaques sporadiques, pour enlever tous ceux qui ont l'infortune de vivre dans les environs. Nul ne sait d'où viennent les gobelins et les nombreux espions envoyés par le Roi Joceran pour les pister semblent avoir disparu.

Les autorités ont lancé un appel à tous les aventuriers assez valeureux pour éclaircir ce mystère. Une récompense de mille pièces d'or a été promise à ceux qui mettraient un terme aux troubles agitant les lointains faubourgs de la capitale royale...

Après une courte enquête au hameau des charbonniers, les aventuriers se rendent compte que nul ne sait d'où viennent les gobelins. Toutes les caches potentielles et autres grottes ont été fouillées par les soldats du roi, sans résultat. Après avoir écumé la région longuement les aventuriers trouveront l'entrée du repaire à une lieue à peine du hameau des charbonniers. L'entrée du tunnel étant camouflée par des feuillages habilement disposés.

Niveau -1 de l'antre : Le repaire des gobelins

Le niveau -1 de l'antre est occupé par un fort contingent de gobelins dont le nombre fluctue en fonction des patrouilles et autres expéditions à l'extérieur. Toutefois, les gobelins ne sont jamais moins de trente ou plus de cinquante dans le repaire.

A. Couloir d'accès vers les souterrains

Ce couloir obscur, en pierres de taille grossièrement jointées, baigne dans un fond d'eau croupissante d'environ 15 centimètres de profondeur. Des coulées d'humidité et des concrétions calcaires sont visibles sur les murs et le plafond voûté qui culmine à 6 mètres du sol. Le silence pesant n'est troublé que par le bruit de l'eau qui goutte de plusieurs points de la voute couverte de plaques de mousse verte ou brune. Des petits ossements et divers débris, dont quelques flèches abimées, tapissent le sol sous l'eau stagnante aux relents de pourriture. Au fond du couloir, se trouve une herse rouillée mais encore solide, qui barre l'accès. On peut entendre, provenant de quelques mètres après celle-ci, plusieurs voix nasillardes qui discutent,

se moquent, et rient bruyamment. On distingue une faible lumière provenant de cette zone.

La mousse est inoffensive et les flèches sont inutilisables. Les ossements sont ceux de rats et autres petits animaux qui ont servi de cibles aux gobelins lors de leurs amusements.

1. Le poste de garde des gobelins

Le poste de garde, crasseux et jonché d'ordures, est faiblement éclairé par quatre torches fixées sur les quatre murs de la pièce. Il se trouve juste derrière la herse rouillée (voir ci-dessus). Les gobelins trompent l'ennui en se livrant à toutes sortes d'activités distrayantes et sont peu attentifs. Ils organisent des courses de cafards, tirent joyeusement avec leurs arbalètes sur les rats ou tout ce qui bouge dans le couloir et jouent aux cartes avec entrain. Le poste de garde est meublé sommairement avec des bancs et des tabourets, une grande table de bois et plusieurs tonneaux de mauvais vin. On peut aussi voir deux râteliers d'armes garnis d'un fatras de dagues, épées courtes, arbalètes légères, carquois et autres masses d'armes.

Tous les soldats gobelins portent des armures de cuir clouté et disposent de boucliers.

Le sergent qui commande le poste porte une corne de brume en bandoulière.

Sur les murs de pierre couverts de graffitis obscènes, à gauche de l'entrée du poste, pend un étendard rouge avec un obélisque noir nimbé de flammes jaunes

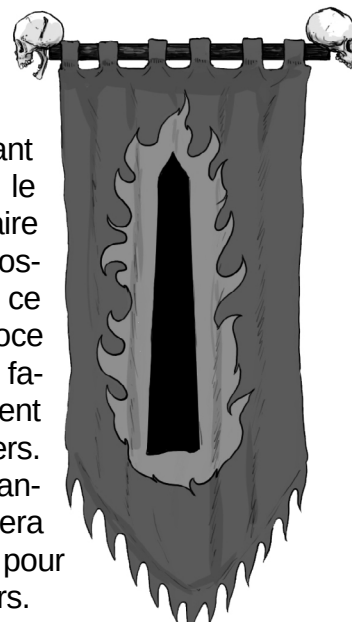
En face de la herse fermée, de l'autre côté de la salle, se trouve une arche de pierre conduisant dans un couloir obscur.

L'étendard est aux couleurs du maître des lieux, le terrible Morsyphius. Derrière, se trouve une niche avec le levier qui commande la herse. Le sergent qui commande les cinq gobelins du poste de garde soufflera dans sa corne pour donner l'alarme en cas d'attaque. Peu après (1d4 minutes plus tard), une troupe de 2d4 gobelins menés par un sergent arrivera sur les lieux, n'hésitant pas à fouiller tous les alentours pour trouver les intrus.

Si un seul gobelin parvient à s'échapper, un rapport sera fait rapidement au commandant Bor-

tok, chef de tous les gobelins de ce niveau des souterrains.

Mais celui-ci, redoutant de se faire châtier par le Maître, étouffera l'affaire le plus longtemps possible. Empêchant de ce fait l'intervention précoce des agents du maître, il favorisera involontairement l'action des aventuriers. Néanmoins, le commandant Bortok mobilisera toutes ses ressources pour détruire les envahisseurs.



2. Le réfectoire des gobelins

La pièce, sale et puante, est meublée d'une série de grandes tables entourées de bancs. Plusieurs torches fatiguées et fixées au mur dissipent péniblement la pénombre ambiante. Partout traîne de la vaisselle d'argile, des chopes de fer ou des écuelles de bois contenant des reliefs de repas peu ragoûtants. C'est ici le royaume des asticots et des rats. Le sol est jonché de nourriture écrasée et de vomissures infectes. Les murs sont souillés de taches douteuses, vestiges de disputes et de batailles pour la pitance. Une énorme barrique de bière (deux mètres de diamètre) est en perçe dans un coin du réfectoire.

Le réfectoire est toujours occupé par 2d6 gobelins qui ripaillent et se chamaillent, en dehors des heures de garde. On trouve parfois ici des gardes ivres morts qui ont roulé sous les tables et ronflent paisiblement. La barrique de bière est encore à demi-pleine.

3, 4 et 5. Les dortoirs des gobelins

Cette salle miteuse, malodorante et pouilleuse est encombrée de lits superposés en bois vermoulu (10 paires de lits) et autres paillasses malodorantes (10) qui sont installés de manière anarchique. Eparpillés partout dans la pièce, se trouvent des vêtements sales et usés.

Des braséros de fer enfument ce dortoir en permanence et fournissent l'unique éclairage des lieux. Des tas de bois provenant de meubles fracassés sont empilés en vrac dans les coins de cette salle immonde.

Il y a toujours au moins 1d4+2 gobelins dormant ici, au milieu des rats, des punaises et autres puces.

6) Les cachots

Ces geôles obscures sont fermées par des grilles de fer articulées sur des charnières et cadénassées solidement. Elles sont froides, humides, puantes, remplies de moisissures et de vermine. Dans l'une d'elle (A), une paire de chaînes de fer rouillé avec des menottes est scellée au mur de pierre du cachot. Les carcasses à moitié rongées et pleines d'asticots de deux infortunés prisonniers en haillons, sont visibles gisant sur le sol de pierre. Recroquevilée dans un coin, se trouve une pauvre vieille femme à moitié folle, maigre et vêtue de nippes. Elle semble avoir été torturée et battue, et sa vie semble proche de s'éteindre...

Enfermée ici depuis plusieurs mois, la vieille femme a été capturée alors qu'elle ramassait du bois dans la forêt. Elle est originaire d'un village proche mais ne parlera pas. Sa mémoire défaillante a oublié jusqu'à son nom (Cybelia). N'étant pas dangereuse, les gobelins n'ont pas pris la peine de l'enchaîner. Les moisissures visibles un peu partout sont inoffensives.

7) La salle de torture

C'est ici que sont suppliciés les prisonniers, pour l'amusement des gobelins. Un chevalet de torture trône dans la pièce, ainsi que 2 armoires et de nombreuses étagères où sont posés des instruments barbares. Une vierge de fer et un braséro garni de charbons ardents complètent le sinistre mobilier de cette pièce à peine éclairée par quelques torches fixées au mur. Des flaques de sang maculent le sol ainsi que certains instruments. La salle est occupée par un goblin bien gras, seulement vêtu d'un pagne

et portant une cagoule difforme en tissu noir. Il est occupé à mettre plusieurs fers à chauffer dans le feu du braséro.

Drokko est le bourreau officiel du commandant Bortok. Il a été envoyé pour faire son office et espionner ses congénères. Il sait pas mal de choses sur ce niveau des souterrains (types de monstre, effectifs, plan approximatif des lieux). Drokko le bourreau est un lâche qui tentera de négocier sa vie et sa libération s'il est capturé par les aventuriers. Vicieux, il donnera des informations vérifiables mais glissera des mensonges dans ses révélations, pour perdre les personnages. Par exemple, il ne dévoilera pas l'existence de certains pièges et tentera de s'évader à la moindre occasion.

8) Les entrepôts

Cette grande salle plongée dans la pénombre est remplie de caisses de bois, de tonneaux, de ballots et de grands sacs en toile de jute. Les caisses contiennent des objets usuels : vaisselle, torches, outils divers, cordes, lanternes, chaînes, marmites, barres de fer, clous forgés, armes diverses...

Les tonneaux sont remplis de bière, vin, viandes et poissons salés ou bien d'huile de lanterne. Les ballots sont constitués de couvertures, vêtements ou pièces d'étoffe de valeurs diverses. Les grands sacs contiennent quant à eux des céréales. Les rats infestent cet endroit par centaines.

Si les aventuriers examinent les marchandises, ils verront qu'elles sont marquées et ont sans doute été pillées sur des caravanes.

Il y a ici des tonnes de marchandises qui servent à pourvoir aux besoins énormes des créatures occupant les souterrains. On peut évaluer la valeur totale de ces produits à environ 7000 pièces d'or. Les entrepôts sont toujours gardés par un piquet de quatre gobelins qui commettent ici de menus larcins. Ils revendent des marchandises à leurs congénères à l'extérieur de la Basse-Fosse et possèdent de ce fait un petit magot de 120 pièces d'or dans une grosse bourse de cuir. Cachée dans une niche sous une

dalle branlante du sol, la bourse ne pourra être trouvée qu'après une fouille minutieuse des lieux car une caisse de marchandise est posée sur la cache.

Les gobelins sont, la plupart du temps occupés à dormir sur des ballots, rassasiés de nourriture ou à faire la chasse aux rats. Ils seront d'ailleurs occupés à cette tâche si les aventuriers visitent cet endroit.

Il existe aussi 20% de chances pour qu'une patrouille de passage (cinq gobelins menés par un sergent) vienne rendre visite aux gardiens de l'entrepôt ou qu'un agent du maître soit là pour faire l'inventaire des stocks.

L'envoyé du maître sera un guerrier humain de premier niveau, armé d'une épée longue et d'une dague. Il portera un bouclier et une cotte de mailles recouverte par une livrée aux couleurs de Morsyphius.

9) Le charnier

Cette salle est plongée dans une totale obscurité et il y règne un silence pesant...

Si les aventuriers tentent d'éclairer la pièce avec des moyens conventionnels, ils n'y parviendront pas. Ceux qui pénètrent dans la salle obscure sont surpris par l'attaque des squelettes qui gardent les lieux (voir plus bas). L'obscurité ambiante est la résultante d'un sort de ténèbres perpétuelles. S'il est dissipé, décrivez la salle en ces termes :

La salle est dépourvue de tout mobilier. Une grande fosse carrée de trois mètres de côté est creusée en son centre, celle-ci est profonde de plus de six mètres. La fosse est emplie de squelettes et des carcasses en décomposition de diverses créatures. Les dépouilles, au nombre d'une trentaine, sont entassées en vrac. La fosse dégage une odeur répugnante de mort et de pourriture.

Dix squelettes sont debout dans la pièce, équipés de cimenterres rouillés, de lambeaux d'armures de cuir et de boucliers.

Ce lieu sinistre sert à collecter des cadavres pour fournir des troupes de morts-vivants aux armées du Maître. En cas d'attaque massive contre le repaire de Morsyphius, ces dépouilles pourraient être animées sous la forme de zombis ou de squelettes, pour servir de combattants et épauler les défenseurs des souterrains. Quelques squelettes (voir ci-dessus) ont d'ailleurs été relevés de la mort pour garder les lieux. Nullement gênés par l'absence de lumière et silencieux, ils attaqueront par surprise et dans le dos d'éventuels intrus qui entreraient dans la salle sans dissiper les ténèbres.

Si les squelettes sont repoussés par un prêtre, ils sautent dans la fosse et rejoignent les cadavres du charnier, redevenant des tas d'os inanimés.

Si un aventurier tombe dans le charnier, il subira 1d6 points de dommage et s'enfoncera dans les monceaux d'ossements et de chair décomposée, ayant alors 25% de chances de contracter une maladie infectieuse dont les effets seront déterminés par le MJ.

10) L'armurerie

L'armurerie est fermée par une porte de fer verrouillée.

Elle est défendue par un piège qui se déclenchera si on tente de forcer la serrure ou de la crocheter. Un examen attentif ou une recherche / détection des pièges permettra de voir de petits trous circulaires situés dans la voûte au dessus du seuil de la porte. Ils sont prévus pour libérer un gaz toxique qui emplira tout le couloir en un round, causant 1d8+2 points de dégâts (un jet de sauvegarde contre le poison réussi réduira de moitié les dommages, arrondis à l'inférieur) à tous ceux qui sont présents dans la zone d'effet.

Si les aventuriers parviennent à entrer dans l'armurerie, décrivez ce qui suit :

Cette salle dont tous les murs de pierre sont tapissés de râteliers contient suffisamment d'armement pour équiper une quarantaine de soldats. On peut y trouver tous les types d'armes les plus courants, soit environ une cinquantaine

d'armes. Il y a aussi une douzaine de cottes de mailles, une vingtaine d'armures de cuir clouté et une vingtaine de boucliers. Plusieurs caisses contenant des centaines de flèches et de carreaux sont empilées au centre de l'armurerie.

La valeur globale des armements de cette salle avoisine les 1500 pièces d'or et il serait possible d'en tirer environ 800 pièces d'or à la revente.

11) Les cuisines

Cette grande pièce d'une saleté repoussante est encombrée de nombreux ustensiles de cuisine et autres récipients souillés. Un âtre de bonne taille, un grand bac d'eau sale et un énorme tas de bûches occupent l'un des murs tandis que des plans de travail improvisés et autres tables dépareillées finissent de meubler ce lieu où flotte des odeurs de graillon écœurantes.

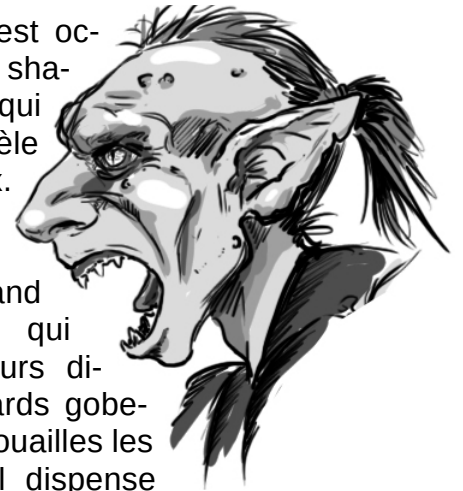
Boz, le cuistot goblin qui officie en cuisine, a été nommé récemment car son prédécesseur a lui-même fini dans une marmite !!

12) Le temple du dieu goblin

Cette grande salle vouée est dominée par une statue de pierre représentant un grand goblin noir, aux yeux pleins de flammes rouges et à la mine patibulaire, tenant une hache dans chaque main. Cette représentation de plus de 4 mètres de haut, est faite d'un travail assez grossier. Devant la statue se trouve un autel de fer gravé de scènes de pillage et de combat où sont impliqués des gobelins. Partout autour de l'autel, sont empilés des ossements et des trophées (boucliers, casques, armes, étendards). Deux grandes vasques emplies de charbons ardents brûlent doucement de part et d'autre de l'autel, emplissant la salle d'une faible lueur rougeoyante et vacillante. Un énorme gong est installé derrière la statue du dieu goblin. Sur les murs pendent des étendards noirs portant deux haches sanglantes croisées, le symbole du grand dévastateur, dieu des gobelins.

Ce temple est occupé par un shaman goblin qui officie avec zèle en ces lieux. Trogg est un vieil acolyte du culte du grand dévastateur, qui compte plusieurs dizaines de pillards gobelins parmi ses ouailles les plus fidèles. Il dispense conseils, aide spirituelle et soins à tous ceux de ses congénères qui montrent de la dévotion pour sa divinité ou une quelconque générosité l'égard de celle-ci. Respecté pour ses pouvoirs et la sagesse de ses conseils, Trogg est assez écouté par le commandant Bortok et pourra influencer ses décisions dans une certaine mesure. Si le temple est attaqué, Trogg frappera violemment sur le gong, alertant tous les gobelins des environs. Peu après (1d4 rounds plus tard), une force de 2d4 gobelins arrivera sur les lieux, soutenus trois rounds plus tard par 1d6 gobelins supplémentaires, menés par un sergent. Si une bataille rangée éclate dans le temple et que les aventuriers ne parviennent pas à se débarrasser rapidement de leurs adversaires ou à fuir loin de là, le commandant Bortok est avisé de la situation cinq minutes après le début des combats. Il montera aussitôt une contre-attaque avec tous les gobelins disponibles sur le moment et arrivera en renfort dix minutes plus tard. Si toutes ces forces sont défaites par les aventuriers, le commandant Bortok sauvera sa peau en fuyant, sacrifiant sans hésiter ses derniers soldats pour couvrir sa retraite. Effrayé par la puissance des personnages, le lâche Bortok désertera alors le repaire par des chemins détournés. Emportant ses possessions avec lui, il disparaîtra de la contrée définitivement.

Si les aventuriers tuent Trogg l'acolyte et / ou commencent à piller le temple, la statue du grand dévastateur goblin s'animera pour les exterminer, frappant avec une force herculéenne sur les profanateurs. Il s'agit toutefois d'une illusion et la réussite d'un jet de sauvegarde contre les sorts permettra aux aventuriers de s'en rendre compte.



13) La salle d'entraînement

C'est ici que les gobelins s'entraînent au tir et au maniement des armes sous l'égide de leurs officiers. Des épées de bois, des arbalètes et des cibles imitant des silhouettes humaines sont posées au sol, un peu partout. Ces cibles, des sortes de poupées de chiffon, sont couvertes de graffitis injurieux et criblées de trous, plusieurs carreaux étant encore plantés dans leur corps de tissu et de paille. Une épaisse couche de poussière couvre cette salle et atteste qu'elle est pratiquement abandonnée.

La salle d'entraînement est presque toujours vide de monde (95% de chances), les gobelins préférant ripailler que s'entraîner ici.

14) L'obélisque de domination

Cette crypte poussiéreuse est occupée en son centre par un grand obélisque de granit mesurant 6 mètres de haut et 80 centimètres de côté, planté dans le sol. Des motifs morbides et des idiomes étranges le parcourent verticalement sur ses quatre faces. Il semble émaner de lui une onde sonore régulière mais à peine audible, comme une sorte de pulsation. L'obélisque est encadré par quatre vasques métalliques où brûle un liquide noir et visqueux. L'odeur et la fumée noire ainsi dégagées par la combustion sont nauséabondes et lourdes.

La matière qui brûle dans les vasques est du goudron. La fumée qui s'en échappe est noire et nocive. Après quelques minutes à leur proximité (1d6 minutes) elles donnent des maux de tête.

C'est ici que se trouve l'obélisque de domination qui permet au « Maître » de diriger les troupes de monstres dans ce secteur des souterrains. Il émet une onde hypnotique continue qui affecte tous les monstres présents à ce niveau du dédale. Ceux qui sont dans un rayon de 10 mètres de son aura (même les personnages) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts où rester hagards et immobiles devant lui durant 2d6 heures. Après ce délai, ils doivent réussir un nou-



veau jet de sauvegarde ou restent hypnotisés selon le même processus que précédemment décrit, jusqu'à réussir à échapper à l'emprise de l'obélisque. Si des gobelins trouvent des personnages hagards dans cette crypte, ils les captureront et les emmèneront dans les cachots de ce secteur (voir 6, les cachots). Ils préviendront ensuite les émissaires du « Maître » dans un délai de 3d10 heures. Ceux-ci arriveront 2d4 heures plus tard pour les interroger avant de les emprisonner au deuxième niveau des souterrains. Là, ils serviront de cobayes pour les expériences démentes de Morsyphius à moins qu'ils ne parviennent à s'échapper...

Si d'autres monstres moins civilisés trouvent les aventuriers, ils les attaquent pour les dévorer, ce qui a pour effet de dissiper immédiatement les effets de l'obélisque de domination. Les infortunés ainsi attaqués perdent toujours l'initiative au premier round de combat. Ne pouvant être détruit par aucun moyen classique, l'obélisque révélera qu'il est protégé par la magie, si un sort de détection est lancé dessus.

Si les aventuriers parviennent à comprendre son fonctionnement, à noter son emplacement exact sur un plan et remettent celui-ci aux autorités, ils gagneront un bonus de 1000 points d'expérience chacun et l'estime des officiels locaux. De menus requêtes pourront être exaucées au bénéfice du groupe à l'avenir dans cette contrée du royaume de Gorgonde.

15) Les quartiers de Bortok

Le couloir conduit à une double porte de bois gravée hâtivement et grossièrement d'un grand « B » sur ses vantaux. Le couloir est gardé par quatre gobelins lourdement équipés et d'aspect particulièrement martial. Ils sont revêtus d'une livrée rouge et tiennent leur poste avec discipline.

Le sol du couloir est orné de vieux tapis élimés et souillés de boue et les murs sont recouverts de tentures de velours rouge, trouées et souillées de diverses taches.

Les quartiers privés de Bortok sont surveillés par sa garde personnelle, composée de huit

gobelins presque courageux qui se battront avec ardeur. Ces soldats sont en faction à tour de rôle, par groupe de quatre dans le couloir menant aux appartements de leur chef. S'ils sont attaqués, les factionnaires sont secourus en 1d3 rounds par le reste de leur effectif. Bortok lui-même les menant au combat.

Les gobelins sont équipés de cottes de mailles et de boucliers (CA4). Ils possèdent également des arbalètes légères et des épées courtes. Derrière la double porte qui est verrouillée, se trouve une antichambre richement aménagée avec le produit des dernières rapines :

On peut voir sur les murs cinq tableaux de valeur, mal disposés et qui penchent. Ils représentent des paysages locaux, des personnages inconnus ou des natures mortes. Les tableaux sont signés A.Varrel...

Deux petites tables de bois précieux finement gravées et supportant deux vases de cristal encadrent une banquette de bonne facture et recouverte de velours rouge. Abimée et aux coussins assez défoncés, celle-ci fut endommagée lors de son transport par les pillards gobelins. Deux fauteuils assortis à la banquette et tout aussi détériorés sont disposés auprès d'une cheminée façonnée grossièrement dans le mur, face à la porte d'entrée. Un léger voile de fumée, stagnant dans la pièce, prouve qu'elle tire mal.

Une statuette en pierre, représentant un loup est posée sur la cheminée.

Un rideau d'un marron sale, supporté par une tringle en fer forgé, est tiré devant une porte en bois qui mène dans la chambre de Bortok, à gauche de la porte d'entrée. Cette pièce est en désordre et des vêtements sont posés un peu partout en vrac. Un lit massif est placé contre le mur opposé à la porte. Sur un râtelier mural de mauvaise facture, sont disposées deux dagues, une masse d'armes, une épée courte ébréchée.

Un bureau bancal est installé non loin du lit et on peut voir un flacon d'encre noire, deux plumes usagées et une dizaine de parchemins posés dessus. Sur l'un des parchemins est écrit le

texte suivant en langue gobeline :

« Votre Très Grande et Très Sombre Seigneurie,

Je vous informe que les dernières expéditions de pillage ont été fructueuses. Nous avons subi des pertes assez lourdes mais nos gobelins restent infiniment nombreux.

Je dois cependant vous avertir que des rumeurs captées par nos espions font état d'un groupe de mercenaires qui serait parti pour infiltrer notre retraite.

J'ai planifié une nouvelle série d'attaques qui auront lieu à la nouvelle lune. J'enverrai auparavant de nombreux maraudeurs de tous côtés pour faire diversion.

Malgré nos efforts dévoués, nous avons beaucoup de mal à réunir les nombreux prisonniers que vous avez réclamé, tant le délai que vous nous avez imparti est bref. Toutefois, je n'envisage pas un seul instant d'échouer dans ma mission.

Je demeure, Très Immense Seigneur, prêt à répondre au moindre signe de votre volonté.

Votre très humble et très obéissant serviteur,

Bortok. »

Chacun des tableaux d'Anton Varrel est d'une valeur comprise entre 250 et 300 pièces d'or (selon les estimations des divers experts qui pourront être consultés). Anton Varrel est un alchimiste très connu qui habite non loin de là. Si les aventuriers ramènent les tableaux à leur auteur, celui-ci les récompensera en donnant 100 pièces d'or et une potion de soins mineurs à chacun. De plus, s'ils font appel à ses services ultérieurement, Anton Varrel diminuera ses prix habituels de 30 % pour leur être agréable.

Les deux petites tables valent environ 50 pièces d'or chacune. Les vases de cristal, quant à eux, peuvent être revendus pour 25 ou 30 pièces d'or chacun.

La banquette et les deux fauteuils assortis sont trop endommagés pour valoir autre chose qu'une poignée de pièces d'argent pour les matériaux récupérables... La statuette de loup posée sur la cheminée n'a aucune valeur.

La cheminée tire mal car son conduit d'évacuation est encombré. En se salissant un peu et en fouillant avec application on peut trouver un petit paquet de chiffons coincé dans le fameux conduit. Celui-ci enveloppe trois lingots d'électrum d'une valeur de 60 pièces d'or chacun.

Les deux dagues disposées sur le râtelier de la chambre ont des lames recouvertes d'argent.

16) quartier des gardes gobelins de Bortok

La pièce est éclairée par un lustre où sont disposées des dizaines de grosses chandelles et semble aménagée avec des meubles de bonne facture. Contre le mur nord, se dressent deux armoires.

Sur le mur est on peut voir un râtelier où repose un véritable arsenal d'armes et d'armures bien entretenues.

Une grande table entourée de huit chaises matelassées occupe le centre de la salle. Elle est chargée de provisions disposées en désordre (pain, fromage, viande crue, fruits, biscuits, tonnelet de vin).

Contre le mur ouest, se trouvent quatre paires de lits superposés assez rudimentaires, avec des matelas trop grands pour eux.

Cette grande salle est correctement aménagée pour que les huit gardes de Bortok puissent y cantonner confortablement.

Chaque armoire contient une dizaine de livrées de couleur rouge et quatre sacs de toile emplis chacun d'une semaine de rations séchées et de trois gourdes de vin.

Le râtelier d'armes est pourvu de dix épées courtes, quatre cottes de mailles, dix dagues, quatre boucliers, six arbalètes légères, quinze carquois de vingt carreaux chacun, quatre masses

d'armes et huit armures de cuir. Tous ces équipements pourraient être portés et utilisés par un gnome ou un halfelin.

Profondément enfouies dans chaque matelas, sont cachées des bourses de cuir contenant les possessions des gardes gobelins, soit : 1d6 pièces de platine, 2d8 pièces d'or, 3d12 pièces d'argent et 2d20 pièces de cuivre.

17) La salle de réunion des agents du Maître

Cette pièce obscure est inoccupée la plupart du temps. Une table longue et de grande taille trône au centre de la salle. On peut compter sept chaises disposées sur son pourtour. Aucune torchère ou autre moyen ne semble prévu pour éclairer la pièce...

Si les aventuriers éclairent la salle, poursuivez avec la description suivante :

La salle est pavoisée par deux étendards aux couleurs du maître maléfique des lieux (étendard rouge avec obélisque noir nimbé de flammes jaunes) sur les murs est et ouest. Sur le mur nord on peut voir une grande mosaïque de bonne facture, représentant une carte détaillée des territoires s'étendant à vingt cinq lieues (100 kilomètres) autour de ce repaire.

Les sinistres personnages qui se réunissent en ces murs sont revêtus de robes de bure élimées et apparaissent toujours encapuchonnés.

De ce fait leur visage reste toujours dans l'ombre et nul ne connaît leur identité. Ils apportent avec eux un globe lumineux irradiant une lueur verdâtre. Symbole de leur autorité, cet objet éclaire suffisamment la pièce lors des réunions qui se tiennent ici.

Les émissaires du « Maître » le remportent toujours avec eux, lorsqu'ils quittent les lieux. Le globe possède également une propriété magique connue seulement de ses possesseurs : Il permet de téléporter la petite assemblée en cas de danger... Les émissaires



se retrouveront alors bien à l'abri très loin d'ici, au fin fond de la Basse-Fosse.

Dans l'absolu, les aventuriers ne devraient pas être confrontés à la puissance de ces redoutables créatures à ce stade de l'aventure. Vous pouvez toutefois laisser apparaître les agents du « Maître » furtivement, pour intriguer vos joueurs et leur laisser entendre que ce repaire ne constitue pas la finalité de cette sombre affaire...

B) L'accès vers le deuxième niveau

Une grande double porte de fer, lisse, marquée par la rouille et comportant une serrure imposante se dresse au fond du couloir, barrant l'accès. Devant celle-ci on distingue les silhouettes de six gobelins qui discutent âprement entre eux, leurs voix nasillardes résonnant dans le couloir où vous trouvez.

L'un des gobelins porte une trompe en bandoulière et semble détenir une certaine autorité, faisant parfois taire les autres.

Les portes de fer sont verrouillées et défendent l'accès vers un autre étage des souterrains, plus profondément enfoui (le deuxième niveau du repaire). La clé qui ouvre cette énorme serrure est détenue par le commandant Bortok. En raison de sa taille inhabituelle la serrure impose un malus de 10% à toute tentative de crochetage.

Un piquet de cinq soldats gobelins dirigés par un sergent monte une garde nonchalante devant cette issue.

Toutefois, en cas d'attaque, le sergent soufflera dans la trompe qu'il porte en bandoulière. Alertés par le signal, une troupe de 3d4 soldats gobelins, commandée par deux sergents, arrivera sur les lieux 2d4 minutes plus tard. Le commandant Bortok sera aussitôt informé de l'alarme et si les troupes envoyées ne reviennent pas après un délai de dix minutes, il mettra tout ce niveau du repaire en alerte. De nombreuses patrouilles de cinq gobelins, encadrées par des sergents, commenceront alors à ratisser tout le secteur pour trouver d'éventuels intrus. Le commandant Bortok lui-même prendra la tête d'une importante

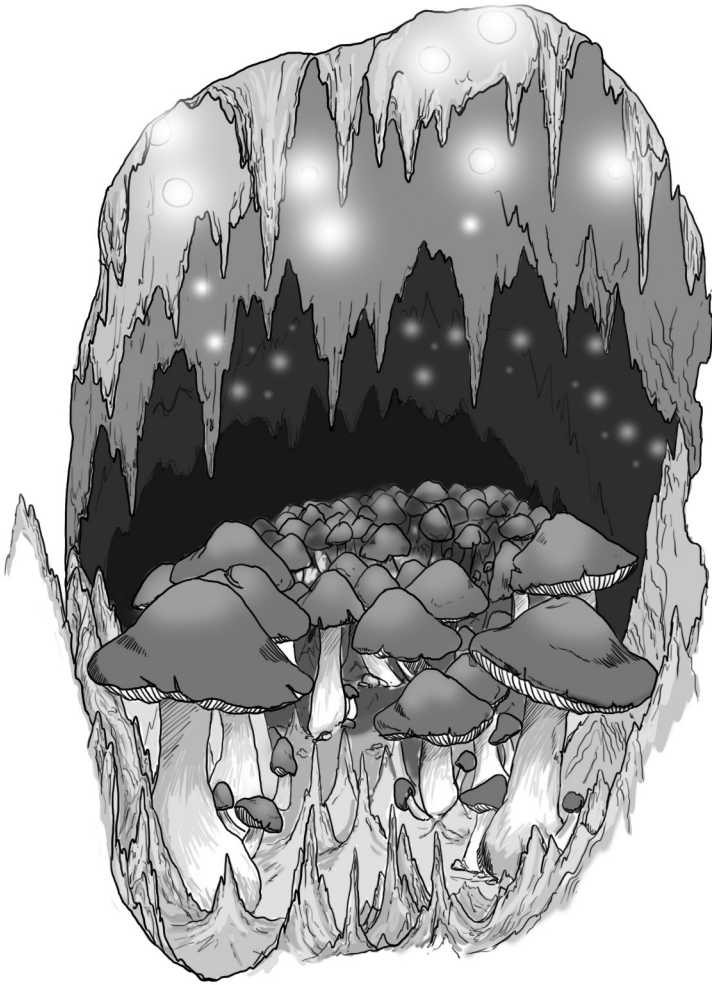
troupe, composée de tous les gobelins disponibles (**le maître de jeu doit ajuster les effectifs de cette troupe, en fonction des pertes et des actions de chacun dans le repaire**) et se rendra à la porte d'accès du deuxième niveau, emmenant avec lui Trogg l'acolyte. Si aucun intrus n'est repéré, le calme reviendra et l'alerte sera levée après deux heures de tumulte et d'agitation dans tous les cantonnements gobelins.

Niveau -2 de l'ancre : Le repaire de Morsyphius

C) Les grottes à champignons

Ce petit réseau de grottes est faiblement éclairé par d'étranges globes lumineux logés dans des niches de la paroi, à plus de dix mètres du sol. Ils diffusent une lumière tamisée de loin en loin et dévoilent un lieu humide, rempli d'une forêt de grands champignons. Mesurant entre deux et trois mètres de haut, leur chapeau faisant environ deux mètres de diamètre, les champignons ont un pied blanchâtre et un chapeau bleuté ou violacé. Ils sont comestibles, bien que filandreux et assez amers au goût. Une odeur de moisissure âcre très persistante flotte dans l'air. Des colonies de lichen marron et vert recouvrent de grandes portions du sol et des parois, partout dans les grottes. Une sorte de piste mal tracée d'environ trois mètres de large semble serpenter entre les champignons. Dans ces grottes, des concrétions diverses, ainsi que des stalactites et des stalagmites sont partout visibles.

Dans la masse des champignons comestibles se cachent parfois des fungus violets. Si des aventuriers s'approchent pour couper des champignons, il y aura toujours 15% de chances qu'ils soient à portée d'un fungus violet. Celui-ci attaquera alors par surprise, sauf si les aventuriers sont vigilants et prudents. Une observation attentive des lieux permettra de trouver quelques ossements gobelinoïdes couverts de mousse et des pièces d'équipement pourries non loin de



certains fungus violets, dévoilant ainsi le piège aux aventuriers (indiquez leur qu'ils remarquent un champignon un peu différent des autres). De même, parmi les stalactites qui pendent un peu partout de la voute rocheuse, à plus de quinze mètres du sol, se cachent de temps à autre, des perceurs. Tapis par groupe d'1d4, ils tomberont sur toute cible à portée, infligeant chacun 1d6 points de dommages à leur cible. Il existe 10% de chances que le passage d'un aventurier dans le réseau de grottes déclenche une attaque de perceurs. Toutefois, si les personnages sont tapageurs, les chances d'attaques passeront à 30%.

18) La crypte des zombies

Ce lieu est fermé par une grille articulée sur des charnières, comme une porte. Derrière les grilles, une cohue de cadavres ambulants se presse pour tenter d'atteindre les intrus à travers les barreaux.

La serrure de la grille est verrouillée. Si les personnages entrent dans la pièce, les 20 zombies présents attaquent automatiquement et se répandent dans tout le secteur poursuivant et massacrant tous ceux qu'ils croisent jusqu'à leur destruction.

Hormis ces horreurs, la salle est vide de tout objet.

19 à 24) Les geôles

Des portes lourdement bardées de fer sont visibles dans le couloir, à raison de trois de chaque côté de celui-ci. Verrouillées et dotées de guichets permettant l'observation depuis l'extérieur, ces cellules exigües, puantes et dénuées de tout ne sont pas occupées actuellement. Des odeurs d'excrément et d'urine remontent du sol qui est maculé et souillé de déjections et de vomissures infectes.

Ces geôles servent à parquer les prisonniers qui serviront de cobayes aux expériences de Morsyphius. Les malheureux qui échouent ici n'attendent pas longtemps pour subir leur triste sort et sont généralement employés un jour ou deux après leur arrivée.

25) La salle d'expérimentation

Un passage voûté conduit à cette immense salle dont le plafond sous croisées d'ogives culmine à plus de dix mètres. L'endroit est éclairé par de nombreuses torchères et plusieurs grands lustres qui pendent au bout de lourdes chaînes. Les lieux sont encombrés de nombreuses tables de grandes dimensions et d'établis en tous genres. On peut voir également une sorte de chevalet muni de menottes métalliques pouvant enserrer les pieds et les mains d'une éventuelle victime, au centre de la salle.

De nombreux instruments étranges sont déposés çà et là, sur des étagères qui courent le long des quatre murs de cette pièce. On peut aussi y voir des rangées de bocaux en verre remplis de divers organes et tissus organiques indéfinissables, qui baignent dans une solution verdâtre et translucide.

Un capharnaüm de plusieurs centaines de parchemins, gribouillés avec des formules complexes, est entreposé dans chaque recoin de la salle. Un four de grande dimension, assez grand pour y loger un homme, est installé contre le mur nord. Dans son fourneau béant, brûlent intensément des blocs de pierre noire mélangés à des ossements de nature indéfinie. Une température élevée se maintient ici en permanence. Tout est en désordre, sale et poussiéreux dans ce lieu sinistre.

Une tenture sale, de couleur grise est tirée devant ce qui semble être une alcôve mal dissimulée.

Un passage voûté se dessine sur le mur ouest entre les étagères et les divers plans de travail qui encombrant la salle.

Entre deux établis plein de bocaux et de pots en terre cuite, le long du mur est, se trouve un bureau chargé de livres. Devant celui-ci, une forme voûtée et vêtue d'une robe de bure, semble plongée dans sa lecture, installée dans un fauteuil. Un passage voûté s'ouvre sur un couloir au fond de la salle, sur le mur nord. Une porte en bois est visible sur le mur Ouest.

L'individu assis devant le bureau est Morsyphius. Il quittera précipitamment la salle dès qu'il verra ou entendra les aventuriers, laissant à Toros le soin de massacrer les intrus. Il ira se réfugier dans le laboratoire d'alchimie, se préparant à un éventuel affrontement. L'ogre, qui est au repos sur sa couche, restera caché derrière la tenture grise et attaquera brutalement dès que des intrus seront près de l'alcôve, arrachant sauvagement la tenture en grognant, pour se ruer au combat.

Les instruments, visibles partout, servent à la dissection des corps et à la pratique de la chirurgie. Faits d'un alliage inoxydable, leur valeur est de 500 P.O pour l'ensemble.

Parmi les piles de parchemins amassées un peu partout dans les recoins de la salle, on peut trouver, oublié de tous, un parchemin de sorts pour les magiciens, où sont inscrits les sortilèges de « réparation » et « disque flottant ».

Le four est alimenté par des blocs de charbon.

Cette salle d'expérimentation est toujours occupée par Toros, un ogre très laid qui assiste Morsyphius dans ses travaux et ne s'absente d'ici que pour aller chercher des prisonniers dans les cellules (pièces 19 à 24). L'ogre dort parfois dans l'alcôve derrière le rideau, sur une paille écoeuvante de saleté, et considère cet endroit comme son repaire. Toros est toujours muni d'une énorme barre à mine qui lui sert de gourdin infligeant 2d6+2 points de dommages par coup porté, conséquence de sa force herculéenne.

La lecture attentive des papiers entassés dans la salle permet à un magicien de comprendre que Morsyphius travaille sur la création d'une nouvelle race de monstre, ce qui explique son besoin constant de cobayes pour ses expériences.

D) Le couloir piégé

Le couloir est faiblement éclairé par des torchères éloignées de six mètres les unes des autres, et conduit à une porte de bois massif lourdement ferrée.

Le couloir est piégé par un ensemble de dalles mobiles qui déclenchent l'arrosage de toute la zone (voir plan) par un acide hautement corrosif. Cet acide provient d'une cuve située dans le plafond du couloir, qui est mal éclairé par les torches, et se diffuse par une multitude de petits trous habilement camouflés dans les joints de maçonnerie.

Si un personnage éclaire le plafond de manière plus efficace, les éventuelles chances de détection des pièges effectuées par un voleur sont améliorées de 15%. L'acide provoquera 2d4 points de dommage aux personnages lors du premier round d'exposition, et 1d4 points de dégâts supplémentaires lors du round qui suit. Un jet de protection réussi réduira les dommages de moitié, mais il devra aussi être effectué pour les différents objets composant l'équipement des aventuriers.

Une porte secrète située sur le mur sud, qui pivote sur une simple pression, neuf mètres

avant la porte au fond du couloir, permet d'éviter le piège en passant par le passage secret. C'est par là que Morsyphius s'est échappé vers le laboratoire d'alchimie.

La porte située au fond de l'autre couloir n'est pas verrouillée. Elle donne sur un dépotoir aux effluves nauséabonds (salle 26).

26) Le dépotoir

Cette salle est un dépotoir répugnant où sont accumulés en un gros tas, déjections, détrit, gravats et charognes pourrissantes. L'odeur qui en émane est insoutenable.

Il n'y a rien à trouver dans cet endroit, si ce n'est la mort. Des vers putrides infestent les carcasses pourrissantes de plusieurs humains jetés là, en vrac sur les déchets. Des aventuriers imprudents qui demeurent ici plus de cinq rounds ou qui remuent les détrit, s'approchant un peu trop près des charognes, déclencheront l'attaque d'1d4 de ces ignobles vers.

27) La bibliothèque

Cette salle dont les murs sont tapissés d'étagères croulant sous les livres, ne possède pour tout mobilier qu'un bureau et deux fauteuils confortables. Sur le bureau se trouvent une trentaine de parchemins vierges, un encrier et quatre plumes, ainsi qu'un lourd tome avec un fermoir en bronze. Une porte est visible, située dans le mur sud.

Cette bibliothèque contient de nombreux ouvrages traitant de biologie, de médecine, de chimie et de chirurgie. Certains de ces ouvrages ont été écrits par des sommités reconnues et peuvent se monnayer assez cher dans les milieux académiques.

La liste des ouvrages de valeur et leur prix approximatif est la suivante :

- « **Les fluides, humeurs et sécrétions du corps humain** » par Balthéris l'ancien, d'une valeur de 600 pièces d'or.

- « **Courants électro-statiques et magnétisme dans le processus métabolique** » par Zébulon de Cythère, d'une valeur de 800 pièces d'or.

- « **Mécanique des ossatures et influx psycho-moteurs** » par Gildar de Trann, d'une valeur de 700 pièces d'or.

- « **Transplantations, greffes et connexions des organes chez l'humanoïde** » par Jhérudin l'hérétique, d'une valeur de 600 pièces d'or.

- « **Perceptions sensorielles et équilibre dans l'analyse des comportements induits** » par Arvicène Mayor, d'une valeur de 750 pièces d'or.

La bibliothèque recèle d'autres recueils intéressants qui sont au nombre de trente et valent chacun entre 50 et 150 pièces d'or. Si un magicien puissant (de niveau 14 et plus) faisait l'acquisition de l'ensemble de ces livres, il aurait entre les mains l'équivalent d'un manuel des golems pour la conception et l'animation d'un golem de chair. Il existe 30% de chance que n'importe quel magicien ayant une intelligence de 16 ou plus s'en rende compte, s'il passe au moins quatre heures en recherches dans les ouvrages de la bibliothèque. Morsyphius lui-même ignore cette possibilité (son intelligence étant de 15).

28) Le laboratoire d'alchimie

Un passage vouté ouvre sur cette grande salle d'où s'échappent des odeurs étranges et des fumées colorées. L'éclairage de ces lieux, assez vif, provient de sphères de cristal qui sont pendues au plafond par des câbles métalliques et rayonnent d'une lumière intense.

De nombreux montages inextricables de tubes et de cornues en verre sont posés sur de grands plans de travail. Ils bouillonnent de liquides multicolores et produisent des vapeurs par intermittence. Certains de ces assemblages sont chauffés par de petits braséros en fer. Sur le mur nord se trouvent plusieurs grands bacs dont deux contiennent des bains de mélasses

colorées jaunes ou bleues. Un autre de ces bacs est rempli d'un liquide translucide verdâtre où baigne un corps humain inerte chauve et imberbe. Il est incomplet, ne possédant pas de bras et ses yeux sont blancs, ouverts et fixes. Un peu partout dans la pièce, se trouvent des caisses et des sacs contenant de nombreux composants inconnus. Un gros tas de pierres noires occupe tout le coin sud ouest de la salle. Un foyer en brique avec une cheminée qui disparaît dans le plafond se trouve appuyé contre le mur ouest, il brule intensément et maintient en fusion un métal inconnu dans une marmite en fonte.

Sur le mur est se trouve une porte entrebâillée qui laisse filtrer une lueur verdâtre assez intense.

Se tenant au centre de tout ce dispositif, on peut voir une silhouette assez grande et malingre qui se tient immobile, les mains cachées dans les manches de sa robe de bure et son visage dissimulé par l'ombre d'un ample capuchon rabattu. L'individu lance une imprécation de sa voix aigue et menaçante dès que les aventuriers pénètrent dans la salle :

« Maudits gêneurs !!! Restez où vous êtes si vous voulez vivre !!! »

Un passage secret est dissimulé dans le mur Nord du laboratoire, il conduit au couloir D.

Une trappe de six mètres de profondeur est dissimulée dans le sol non loin du passage voué, à l'intérieur de la salle (voir plan). Si des personnages se ruent à l'assaut de l'abominable Morsyphius et tombent dans son piège, celui-ci profitera de cet avantage pour tenter de détruire définitivement les aventuriers à l'aide de ses sortilèges. Dans le cas contraire, si les aventuriers ne montrent pas d'hostilité manifeste, il se lancera dans une tirade théâtrale sur l'inéluctable défaite des forces du bien et entamera le dialogue pour négocier la reddition des personnages ou sa propre fuite selon la situation. Morsyphius fuira immédiatement par la porte entrebâillée (mur Est) s'il est réellement en danger.

Le laboratoire recèle de nombreux trésors pour un magicien. Considérez qu'il y a assez de

composantes matérielles pour lancer tous les sorts de niveau 1 et 2 à trois reprises. Il faudra une heure de recherches pour les rassembler. Les pierres noires empilées en tas (coin sud ouest) sont des blocs de charbon provenant de la mine au niveau -3 du repaire de Morsyphius.

L'éclairage de la salle est fourni par des sorts de lumière éternelle enfermés dans des globes de cristal. Le métal en fusion qui chauffe dans le foyer est un nouvel alliage expérimental, destiné à fabriquer des armures et des armes plus légères et plus résistantes. C'est d'ailleurs un échec complet...

29) Les appartements de Morsyphius

Cette pièce, baignée d'obscurité, ressemble à un champ de bataille. Un lit à baldaquin ouvragé, une commode et une table de nuit en bois précieux, deux fauteuils confortables, un petit bureau et une chaise rembourrée, une armoire, s'entassent sans aucun goût dans la salle. Des vêtements traînent partout sur le sol recouvert de tapis finement brodés mais tachés et élimés. Des papiers ainsi que des livres encombrant meubles, tables et bureaux et de la vaisselle sale est entassée devant la cheminée pleine de cendres froides. Sur la commode sont posées deux statuette en bronze sans grande valeur représentant des créatures mythologiques (Kraken et Léviathan).

Niveau -3 de l'antre : Les mines de charbon

30) L'escalier interminable

Une galerie en forte pente, grossièrement creusée dans la roche, s'enfonce dans les profondeurs du repaire, au milieu des ténèbres. Large de trois mètres et haute de deux mètres à peine, ce tunnel est pourvu d'un escalier sommairement taillé dans la roche qui descend dans les profondeurs du repaire, au milieu des ténèbres.



Abrupt et glissant, l'escalier ne compte pas moins de six cents marches. Il s'enfonce en serpentant à plus de deux cent mètres sous le niveau -2.

31) Les galeries de mine

En bas des marches se trouvent une suite de galeries faiblement éclairées par quelques torchères et de chambres souterraines jonchées d'éboulis. Une grosse soixantaine d'esclaves humains s'échinent au gré des tunnels pour extraire du charbon. Certaines galeries se sont effondrées, conséquence de nombreux accidents (coup de grisou, galeries mal étayées). Les mineurs qui triment ici sont enchaînés les uns aux autres par les chevilles.

Les mineurs sont gardés par 10 orques armés de fouets et de gourdins. Parmi les esclaves

se trouvent une douzaine de méta-humains difformes qui sont le produit des expériences ratées de Morsyphius. Les gardiens qui sont postés dans les mines sont cruels et négligents. Lorsqu'un esclave meurt d'épuisement, ils le font cuire à grand feu dans leurs quartiers d'habitation et s'en délectent des jours durant. Les restes sont jetés dans la mare d'eau qui emplit la galerie inondée (voir 33, le passage vers la Basse-Fosse).

32) Les quartiers d'habitation des orques

Cette grotte de 24 mètres de côté, en partie effondrée, est sommairement meublée. Au centre de la grotte, dont le plafond culmine à plus de six mètres, se trouve une table fabriquée à partir d'une ancienne porte qui repose sur des tréteaux bancals. Autour d'elle se trouve tabourets et bancs bricolés avec des planches et des barriques vides. Des paillasses puantes (10 en tout)

sont alignées le long des murs. Un râtelier branlant, contenant quatre gourdins et un fouet, est appuyé contre le mur, tout au fond de la caverne.

Non loin de la table, se trouvent quatre grandes amphores et deux grands sacs de toile.

Les quatre grandes amphores sont pleines d'un vin délicieux et les sacs de toile contiennent des dizaines de pommes ridées, des centaines de noix, quatorze fromages secs et durs, vingt tranches de viande avariée, ainsi que dix miches de pain rassis.

33) Le passage vers la Basse-Fosse

Cette galerie à moitié éboulée n'est plus exploitée depuis longtemps. Une grande mare d'eau sale et corrompue occupe tout le fond du tunnel

La mare sert de dépotoir aux orques qui gardent la mine de charbon. Le fond de la mare, situé sous deux mètres d'eau, est tapissé d'ossements humanoïdes. Sous l'eau putride, la galerie se poursuit en pente douce, totalement immergée, et encombrée de blocs de pierre éboulés des murs. Le tunnel plonge ainsi de plus de vingt mètres dans l'obscurité avant d'aboutir dans une grotte naturelle presque totalement inondée et très faiblement éclairée par quelques centaines d'insectes luminescents. Si des personnages arrivent dans celle-ci, ils verront dans la paroi nord un tunnel à peine ébauché dans la roche. Ce boyau irrégulier serpente sur des centaines de mètres avant de rejoindre la Basse-Fosse. Les aventuriers peuvent ainsi, sans le savoir, découvrir un cheminement ignoré de tous vers la Basse-Fosse.

Si les aventuriers découvrent cette issue et la suivent assez longtemps pour voir où elle mène avant de rebrousser chemin, ils se verront récompensés par un bonus de 1000 points d'expérience, après avoir informé les autorités royales.

Appendice 01 : Personnages et monstres errants du repaire

Le Commandant Bortok

Bortok est le chef des gobelins qui sont cantonnés au niveau -1 du repaire. C'est un commandant rusé et prudent et il s'avèrera un combattant redoutable s'il est poussé dans ses derniers retranchements (voir fiche des monstres).

Bortok est un chef avisé et compétent, il dirigera les batailles et conseillera efficacement ses soldats pour qu'ils abattent les lanceurs de sort le plus rapidement possible. À cet effet, deux ou trois soldats gobelins seront toujours tenus en retrait et tireront avec leurs arbalètes tandis que les autres se battront au corps à corps. Les gobelins utiliseront toujours le terrain à leur avantage, se battant dans de grands espaces s'ils sont supérieurs en nombre (pour encercler leurs adversaires) ou bien dans des espaces réduits (pas de porte) s'ils sont inférieurs en nombre (pour ne pas être encerclés !!!)

Bortok lui-même se portera au combat en attaquant le plus judicieusement possible. Il n'hésitera pas à sacrifier des soldats pour occuper ses adversaires et obtenir un avantage (prise de flanc ou de dos). Opportuniste et sans scrupules, entièrement corrompu par le mal, Bortok est un lâche et un traître de la pire espèce. S'il est capturé et menacé ou torturé, Bortok trahira sans hésiter pour sauver sa vie. Il donnera des informations sur le repaire et pourra conduire les aventuriers vers la sortie la plus proche en évitant pièges et monstres. Toutefois, si les personnages semblent faibles et qu'une occasion sérieuse de leur échapper se présente, Bortok se retournera contre eux, revenant à son ancienne allégeance. Si les aventuriers lui échappent, il mentira à tout le monde et tentera de faire porter la faute sur un de ses subordonnés ou quiconque d'autre pour se protéger de la colère du Maître des lieux.

Chef Gobelin, Commandant toutes les troupes du premier niveau des souterrains (niveau -1) :

Guerrier de niveau 4.

Force : 12, Intelligence : 12, Sagesse : 11, Dextérité : 9, Constitution : 9, Charisme : 12

Points de Vie : 28.

Classe d'armure : 3.

Alignement: Neutre Mauvais.

Équipement :

Cotte de mailles +1, épée courte +1, dague, cape rouge, casque à plumet rouge, grande bourse de cuir contenant une améthyste valant 120 P.O et 23 P.O, 14 P.E, 19 P.A, 22 P.C, baudrier d'armes en cuir rouge. La gourde en peau de buffle que porte Bortok en bandoulière est remplie d'une potion de soins mineurs qu'il consommera s'il est gravement blessé. Bortok porte en permanence autour de son cou, pendue à une chaîne, la clé permettant d'ouvrir la double-porte de fer qui mène au deuxième niveau du repaire.

Trogg, l'acolyte du Grand Dévastateur, Shaman du Grand Dévastateur :

Clerc de niveau 1.

Force : 8, Intelligence : 11, Sagesse : 18, Dextérité : 9, Constitution : 10, Charisme : 12

Points de vie : 7.

Classe d'armure : 5.

Alignement : Loyal Mauvais.

Équipement :

Cotte de mailles, masse d'armes, fiole d'eau maudite, petite bourse de cuir contenant 5 P.O, 15 P.E, 22 P.A, 17 P.C, un symbole maudit en os (figurine de goblin identique à la statue du temple), une **potion de soins mineurs**, un parchemin de clerc (**nécro-animation**).

C'est Trogg qui a levé les morts-vivants présents dans le donjon, grâce à plusieurs parchemins que les pillards gobelins lui ont ramené de leurs diverses expéditions. C'est également lui qui a eu l'idée de mettre en place le puits des morts pour se constituer une réserve de ca-

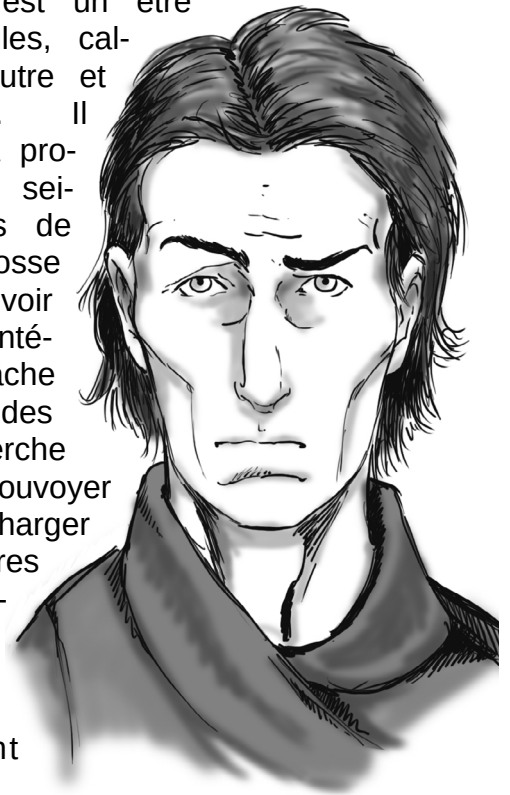
davres. Le culte du Grand Dévastateur connaît un nouvel essor depuis que le temple est sous sa houlette, attirant même des bandes de gobelins de l'extérieur qui viennent grossir ainsi les rangs du Commandant Bortok.

Sorts de clerc :

Sorts de premier niveau : **Soins mineurs, épouvante, injonction.**

Morsyphius, l'émissaire des puissances de la Basse-Fosse

Morsyphius est un être sans scrupules, calculateur, pleutre et manipulateur. Il profite de la protection des seigneurs noirs de la Basse-Fosse pour promouvoir ses propres intérêts. Trop lâche pour prendre des risques, il cherche toujours à louvoyer et à se décharger sur les autres comme pourrait le faire son subordonné, le commandant Bortok.



Malgré un certain manque de fermeté et une tendance à l'indécision, voire à la panique dans les moments critiques, Morsyphius reste un adversaire conséquent par ses pouvoirs magiques et son intelligence supérieure. Il est également auréolé de l'autorité de ses terrifiants protecteurs et nul dans ce repaire ne songerait à le provoquer pour quelque raison que ce soit.

En tant qu'émissaire de la Basse-Fosse, cet individu ignoble s'est vu confier une mission importante qui consiste à prendre le contrôle de la région de Trann par tous les moyens. C'est au nom de cette autorité qu'il utilise les forces de Bortok à des fins plus personnelles comme la capture

de prisonniers humains pour effectuer des expériences (méta-humains) qui sont sans grand intérêt pour l'accomplissement de sa mission. Un tel comportement est d'ailleurs une grave erreur qui contrecarre les chances de réussite du plan initial, en attirant l'attention sur un repaire qui devrait rester secret le plus longtemps possible. Les expériences de Morsyphius sont une abomination. Il tente de créer une race d'humains supérieurs mais ses résultats sont catastrophiques et produisent des monstres décérébrés qui n'ont pas d'aptitudes au combat, étant difformes et affaiblis par des greffes et des interventions chirurgicales ratées. La plupart de ces « créations » finissent au fond de la mine de charbon ou dans l'estomac des orques.

Morsyphius :

Magicien de niveau 3

Points de vie : 14.

Classe d'armure : 4.

Alignement : Neutre Mauvais.

Équipement :

Bracelets de défense CA 4, dague +1, bourse de cuir contenant trois pépites de jade pur d'une valeur de 50 P.O chacune, 7 P.P, 11 P.O et 24 P.A, grimoire de magie.

Le grimoire de Morsyphius contient les sortilèges suivants :

Sorts de premier niveau : **Projectile magique, changement d'apparence, réparation, protection contre le mal, saut, poigne électrique, chute de plume, identification.**

Sorts de deuxième niveau : **Corde enchantée, détection de l'invisibilité, nuage puant, lévitation, toile d'araignée, verrou magique.**

Morsyphius a mémorisé les sorts de :

Projectile magique, changement d'apparence, nuage puant.

Toros, l'ogre assistant

Toros est fier de sa position d'assistant du « Maître » et traitera les autres occupants du repaire avec brutalité ou dédain. Il se modèrera en présence du commandant Bortok car il sait que le « Maître » a besoin de lui pour ses expériences et que le chef gobelin dispose de nombreuses forces à son service.

Toros l'ogre assistant :

Points de vie : 24.

Classe d'armure : 6.

Alignement : Loyal Mauvais.

Équipement :

Pièces d'armure en cuir clouté, barre à mine de deux mètres cinquante de long, bourse de cuir contenant un saphir d'une valeur de 250 P.O et 8 P.P, 24 P.O, 17 P.A, 54 P.C en monnaies diverses.

Montres errants du donjon :

Les gobelins occupant et contrôlant solidement le donjon, il n'y a aucun monstre errant dans ce secteur. Le MD doit tout de même effectuer des jets pour maintenir la pression sur les joueurs et pourra remplacer d'éventuels autres monstres par des patrouilles de gobelins rentrant de pillage ou venant du poste de garde. Occasionnellement il pourra permettre l'incursion d'un ou deux méta-humains complètement égarés depuis le niveau -2 sans déséquilibrer le donjon ou nuire à sa cohérence.

Appendice 02 : Les nouveaux monstres

META-HUMAINS

FRÉQUENCE : *Très rare*
NOMBRE RENCONTRÉ : *1 à 10*
CLASSE D'ARMURE : *variable (10 à 7)*
DÉPLACEMENT : *variable (6 à 12 mètres)*
DÉS DE VIE : *1 à 2*
POURCENTAGE D'ÊTRE AU GÎTE : *100 %*
TYPE DE TRÉSOR : *aucun*
NOMBRE D'ATTAQUES : *1*
DÉGÂTS PAR ATTAQUE : *1d4 (armes improvisées)*
ATTAQUES SPÉCIALES : *aucune*
DÉFENSES SPÉCIALES : *apparence horrible*
(voir ci-dessous)
RÉSISTANCE MAGIQUE : *aucune*
INTELLIGENCE : *faible (lobotomisés)*
ALIGNEMENT : *neutre (mauvais)*
TAILLE : *moyenne*
CAPACITÉS PSY : *Sans*
VALEUR EN POINTS D'EXPÉRIENCE : *25*

L'apparence des méta-humains de Morsyphius est si horrible et repoussante que tous ceux qui veulent les frapper doivent réussir un jet de protection contre la paralysie à chaque round de corps à corps ou bien rester interdits et inactifs. Ceux qui prennent les méta-humains pour cible avec des armes de jet ne sont pas affectés.

Appendice 03 : Personnages pré-tirés

Afin de mettre rapidement en place cette aventure, et si vos joueurs n'ont pas de personnage, vous trouverez ci-dessous une série de personnages pré-tirés.

L'équipement des personnages, autre que celui déjà attribué, devra être payé par les joueurs selon leurs besoins.

GUERRIER HUMAIN DE NIVEAU 1

Force : 17, Intelligence : 10, Sagesse : 9, Dextérité : 15, Constitution : 13, Charisme : 11.
Points de Vie : 10. Alignement : Neutre. Classe d'armure : 2.

Équipement :

Armure de plates feuilletée, bouclier moyen, épée longue, hallebarde, dague, étoile du matin, sac à dos, briquet, 2 torches, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, corde de 15 mètres, bourse avec 5 P.O et 20 P.A, couverture.

GUERRIER HUMAIN DE NIVEAU 2

Force : 16, Intelligence : 9, Sagesse : 9, Dextérité : 12, Constitution : 16, Charisme : 10.
Points de Vie : 17. Alignement : Chaotique Bon. Classe d'armure : 4.

Équipement :

Cotte de mailles, bouclier moyen, épée bâtarde, arc long et carquois de 20 flèches, dague, masse d'armes, sac à dos, grand sac, briquet, 1 lanterne à capuchon, 2 outres d'huile, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, corde de 15 mètres, grappin, couverture.

GUERRIER NAIN DE NIVEAU 1

Force : 18,14 Intelligence : 12, Sagesse : 10, Dextérité : 15, Constitution : 16, Charisme : 9.
Points de Vie : 11. Alignement : Loyal Neutre. Classe d'armure : 3.

Équipement :

Cotte de mailles, bouclier, hache d'armes, hache de lancer, marteau de guerre, arbalète légère et carquois de 20 carreaux, bourse avec 10 P.O, sac à dos, grand sac, lanterne à capuchon, 2 outres d'huile, briquet, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, corde de 15 mètres, couverture.

MAGICIEN HUMAIN DE NIVEAU 2

Force : 9, Intelligence : 17, Sagesse : 13, Dextérité : 15, Constitution : 9, Charisme : 10.
Points de Vie : 7. Alignement : Loyal Bon. Classe d'armure : 9.

Équipement :

Livre de sorts (2 sorts de niveau 1, 1 sort de niveau 2), bâton, fronde et 20 billes, bourse avec 15 P.O et 10 P.A, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, miroir en métal, briquet, 2 torches, composantes de sorts, couverture.

Sorts de niveau 1 : **Projectile magique, chute de plume, réparation, identification, lecture de la magie, saut, lumière, sommeil.**

Sorts de niveau 2 : **Détection de l'invisible, image miroir, corde enchantée, nuage puant, ténèbres sur 5 mètres.**

CLERC HUMAIN DE NIVEAU 2

(Divinité au choix du joueur)

Force : 10, Intelligence : 13, Sagesse : 18, Dextérité : 10, Constitution : 9, Charisme : 13.

Points de Vie : 14. Alignement : Loyal Bon. Classe d'armure : 3.

Équipement :

Armure de plates feuilletée, bouclier moyen, masse d'armes, bourse avec 20 P.O, 30 P.A, symbole religieux en fer, 2 fioles d'eau bénite, 4 bâtonnets d'encens, sac à dos, grand sac, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, briquet, 2 torches, corde de 15 mètres, couverture.

Sorts de clerc : 3 sorts de niveau 1 ; 1 sort de niveau 2.

GNOME VOLEUR / ILLUSIONNISTE DE NIVEAU 1 / 2

Force : 11, Intelligence : 15, Sagesse : 8, Dextérité : 17, Constitution : 10, Charisme : 9.

Points de Vie : 10. Alignement : Chaotique Neutre. Classe d'armure : 5.

Compétences de voleur :

Pickpocket : 35% ; crochetage : 40%, détection/désamorçage des pièges : 30% ; déplacement silencieux : 25% ; dissimulation dans l'ombre : 20% ; acuité auditive : 20%, escalade : 70%, lecture des langues : 0%.

Équipement :

Armure de cuir, sac à dos, 2 petits sacs, grand

sac, outils de voleur, épée courte, fronde et 20 billes, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, miroir en métal, corde de 15 mètres, couverture, briquet, 2 torches, livre de sorts (2 sort de niveau 1), composantes de sorts, bourse avec 30 P.O, et 3 grenats d'une valeur de 20 P.O chacun.

Sorts de niveau 1 : **Changement d'apparence, jet de couleurs, force fantasmagorique, mur de brouillard, ténèbres.**

RODEUR HUMAIN DE NIVEAU 1

Force : 15, Intelligence : 14, Sagesse : 15, Dextérité : 15, Constitution : 14, Charisme : 12.

Points de Vie : 13. Alignement : Neutre Bon. Classe d'armure : 6.

Équipement :

Armure de cuir clouté, épée longue, dague, arc long et carquois de 20 flèches, masse d'armes, sac à dos, grand sac, corde de 15 mètres, grappin, 10 pitons de fer, maillet, couverture, briquet, 2 torches, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, bourse avec 20 P.O,

VOLEUR HUMAIN DE NIVEAU 3

Force : 12, Intelligence : 11, Sagesse : 9, Dextérité : 18, Constitution : 10, Charisme : 9.

Points de Vie : 14. Alignement : Neutre. Classe d'armure : 4.

Compétences de voleur :

Pickpocket : 50% ; crochetage : 48%, détection/désamorçage des pièges : 35% ; déplacement silencieux : 37% ; dissimulation dans l'ombre : 30% ; acuité auditive : 15%, escalade : 87%, lecture des langues : 0%.

Équipement :

Armure de cuir, sac à dos, 2 petits sacs, grand sac, outils de voleur, épée courte, 2 dagues, rations séchées (1 semaine), 2 gourdes de vin, miroir en métal, corde de 15 mètres, grappin, 10 pitons de fer, maillet, couverture, briquet, 2 torches, bourse avec 20 P.P, 30 P.O, 1 saphir de 150 P.O et 2 blocs d'ambre d'une valeur de 50 P.O chacun.

OSRIC Open license:

Terms used herein are as defined in the OPEN GAME LICENSE Version 1.0a promulgated by Wizards of the Coast, Inc. Open Game Content may only be used under and in terms of the Open Game License.

Subject to the other terms of this license, you may do the following:

1. Distribute this document for free or for profit, provided that no change or addition is made other than adding your name as publisher if the product is distributed in print, other than by print on demand.
2. Refer in your own products to the name of this document, and indicate compatibility with the OSRIC system.
3. Produce content that is derivative of the «Licensed IP» material in this document, provided that your product is not a complete game.
4. Include quotations from the rules set forth in the OSRIC system, provided that such Quotes do not individually exceed 100 words or collectively comprise more than 10% of your product.
5. Identify parts of your Product Identity as «OSRICTM Open Content» that may be used by other OSRIC publishers, but only OSRIC publishers, as if it were Open Game Content. Note that Open Game Content may not be limited to OSRIC publishers, only Product Identity.
6. Identify parts of your Product Identity as «OSRICTM Reference Content,» in which case other publishers may refer to the OSRIC Reference Content provided that they identify the source of the reference (your work) and note on the cover of their product that your product is required in order to use their product.
7. If a publisher fails to identify OSRIC Open or Reference content, that content will be considered Product Identity, assuming that it is valid Product Identity under the OGL.

If you do any of the foregoing, you must:

1. Comply with the terms of the Wizards of the Coast («WOTC») Open Game License with respect to any use of Open Game Content.
2. Not violate or infringe upon any trademark of WOTC (moreover, note that the OGL currently prohibits any indication of compatibility with a trademark without written permission).
3. Include the following text prominently on the cover or cover page of your product:

This product uses the OSRICTM System (Old School System Reference and Index Compilation™). The OSRIC system text may be found at <http://www.knights-n-knaves.com/osric>. The OSRIC text is copyright of

Stuart Marshall. «OSRIC» and «Old School Reference and Index Compilation,» are trademarks of Matthew Finch and Stuart Marshall and may be used only in accordance with the OSRIC license. This product is not affiliated with Wizards of the Coast.

Complimentary copies of OSRIC material need not be sent to the authors, but it would be nice.

«Licensed IP» means: all of the material herein, with the exception of the artwork, trademarks, and title.

Under no circumstance should this license be construed to violate the terms of the Open Game License, and any term that violates the Open Game License is to be construed as closely as possible to the original intent within the terms of the Open Game License.

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; artefacts; 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 iden-

tity 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, Wizards of the Coast, Inc.;

Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

OSRIC copyright 2006-08 by Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based on the System Reference Document, inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

The following material was adapted back to the 1e system from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc: Aerial Servant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Al-Miraj from the

Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by Roger Musson, Amphibaena from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Axe Beak from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Aurumvorax from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Babblor from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by Jeremy Goodwin and Ian McDowell, Bat, Mobat from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Beetle, Death Watch from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Beetle Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Blindheim from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Brownie from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Caruncle from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Caryatid Column from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Jean Wells, Caterwaul from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Coffin Corpse from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Eaton, Crabman from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Erica Balsey based on original material by Ian Livingstone, Crypt Thing from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Dakon from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc au-

thor Scott Greene based on original material by Ian McDowell, Dark Creeper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Rik Shepard, Dark Stalker from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Muth, Demon, Alu from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Demon, Cambion from the Tome 01 Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Disenchanter from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Dracolisk from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Executioner's Hood from the Tome 01 Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Eye of the Deep from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Flind from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Fly, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Gargoyle from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Gorgimera from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Groaning Spirit from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Jackalwere from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Leech, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Lurker Above from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Mongrelman from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Necrophidius from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer

Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Tilbrook, Nereid from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Nilbog from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Phantom from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Harold Johnson and Tom Moldvay, Piercer from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Poltergeist from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Lew Pulsipher, Quickling from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Rot Grub from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Shadu from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Skeleton Warrior from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Nigel Morgan, Slithering Tracker from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Slug, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Sprite from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Squealer from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Stunjelly from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Tick, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Trapper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Troll, Ice from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Russell Cole, Troll, Giant Two Headed from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author

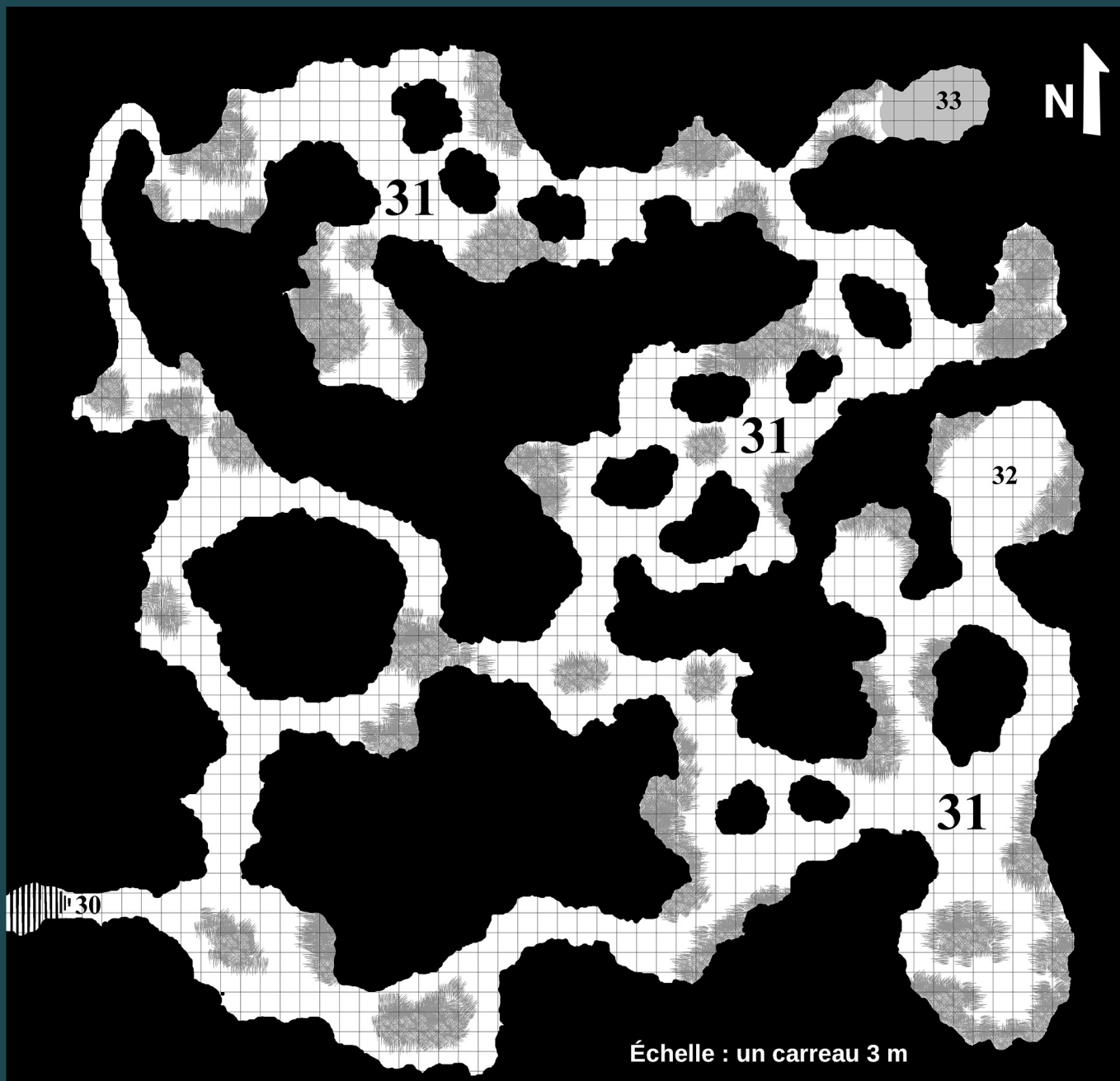
Scott Greene based on original material by Oliver Charles McDonald, Vilstrak from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Volt from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Jonathon Jones, Vulchling from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Yeti from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Green based on original material by E. Gary Gygax, Zombie, Juju from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax.

OSRIC Chapter I copyright 2006-08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter II copyright 2006-08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter III copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter IV copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter V copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Chris Hopkins, James Boney, Robert Ross, Jeremy Goehring, Mike Davison, Daniel Proctor, B. Scot Hoover, Chris Cain, Bill Silvey, Floyd Canaday, Vincent Frugé and Matthew James Slanham. OSRIC Chapter VI copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Daniel Proctor and Vincent Frugé. OSRIC appendices copyright 2006-08 by Stuart Marshall and James D. Kramer.

End of License

Designation of Product Identity and Open Game Content:

The terms «OSRIC: «OSRIC,» and «O.S.R.I.C” are Product Identity and trademarks: all artwork and formatting is Product Identity. The Variable Experience Point Rule on p.118 is Product Identity. Aside from the previous two sentences, Chapters I, II and III of this work are Open Game Content. Chapters IV, V and VI are Product Identity to the extent permitted under the OGL and to the extent such material is subject to copyright, except for any text language derived from the SRD or the Tome of Horrors, which is Open Game Content.



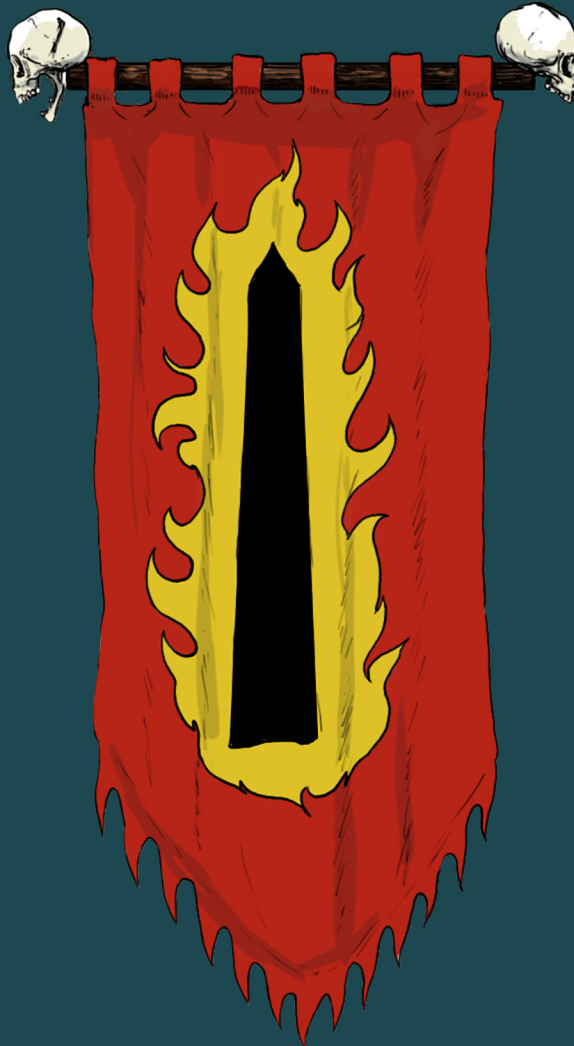
Les mines de charbon

OSRIC™
Module
Compatible

Module d'Aventure

L'ANTRE DE MORSYPHIUS

par Jean-Claude Deltruel



Tandis que les aventuriers se sont établis à Trann pour passer l'hiver, ils apprennent que des troubles se sont produits au hameau des charbonniers, dans les bois non loin de la capitale royale. Ils voient des affiches placardées dans les tavernes à l'attention des aventuriers, toujours nombreux à Trann et qui sont assoiffés de gloire et de butin...

GORGONDE