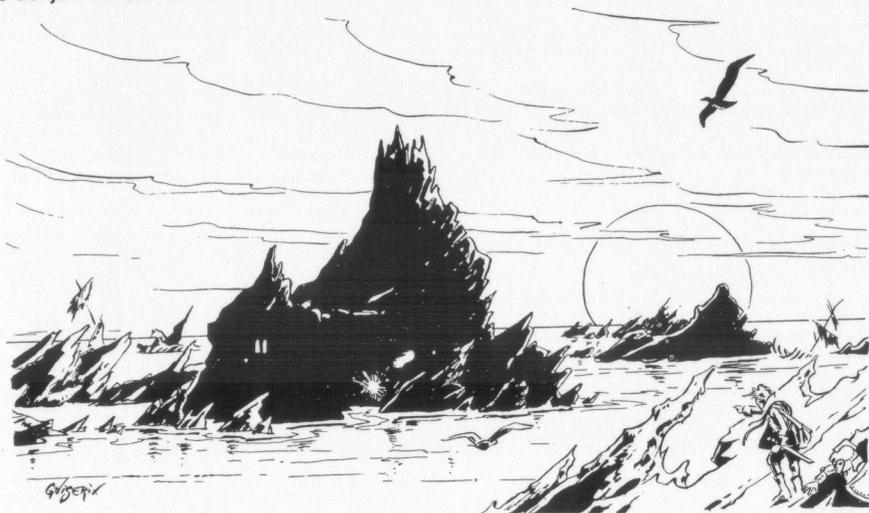


Il est recommandé au D.M. de lire soigneusement tout le module avant de le faire jouer. Pour jouer munissez-vous de dés à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 12 faces et du Player Handbook, du Monster Manual, et du Dungeon Master Guide de T.S.R. Ce donjon est environ du 3^e niveau.



Le Roc Des Vautours

Ce module s'adresse plus particulièrement à ceux qui, après avoir joué à D. & D. avec la boîte de base ou en apprenant "sur le tas", ont atteint l'étape suivante, c'est-à-dire l'achat des livres de règles avancées. La moisson d'informations que l'on peut y trouver décontenance au premier abord, et il est conseillé au départ d'avoir sous la main un petit dictionnaire d'anglais !

En fait, on s'habitue très vite à feuilleter ces règles pour peu que l'on joue régulièrement, et il est toujours possible de photocopier certaines tables complexes à retenir ou les sorts que l'on découvre. (Les débutants, joueurs comme D.M. omettent souvent de tenir compte du temps dans les sorts, ainsi que des composants matériels parfois nécessaires). Vous trouverez donc régulièrement dans ce module des renvois aux règles destinés à vous habituer à compulser vos riches grimoires : PH pour Player Handbook, D.M. pour Dungeon Master Guide, M.M. pour Monster Manual, suivi du numéro de page.

Dans chaque aventure que nous vous proposons, une part des "extérieurs" est laissée à l'appréciation du D.M. Elle permet de faire la liaison entre ce module et vos "donjons" précédents... où et comment sont restés les joueurs. Dans le cas présent, vous pouvez commencer directement au moment du "nauffrage" ; ou bien

si vous en avez le loisir, bâtir le port de départ et ses alentours (D.M. p. 47 et 191) afin que vos aventuriers "s'échauffent" contre quelque petit monstre égaré, et aient la possibilité de récolter renseignements ou objets utiles pour leur équipée.

**

C'est sous un climat tropical, et au bord d'une mer chaude que vos aventuriers se retrouvent. Une petite ville de marchands, avec son port étrangement peu fréquenté et déserté.

Vous pouvez lire aux joueurs cette introduction :

"Vous êtes engagés par des armateurs locaux pour tenter de résoudre la disparition de nombreux vaisseaux, dont on ne retrouve jamais plus la trace. Ces armateurs mettent à votre disposition un bateau avec son équipage chargé de mettre le cap sur la zone des disparitions. La région est riche en îles et récifs, et la nuit, les marins se guident grâce aux phares.

La première nuit se passe sans encombre, mais la seconde, alors que le bateau se guide sur un phare, il s'écrase contre les récifs.

Les marins, moins résistants, périssent tous, tandis que vous vous retrouvez chacun sur des rochers avec 1 à 3 HP en moins (tirer pour chaque joueur les dégâts du naufrage). Dans la nuit une embarcation vient piller le

navire et achever les éventuels survivants. Vous êtes trop commotionnés pour agir et au matin vous vous retrouvez sur un archipel de brisants et de récifs".

Lorsque les aventuriers montent sur le récif où ils ont échoué, ils peuvent faire les observations suivantes :

— un collier de rochers entoure deux îles : une île large et assez basse, l'autre plus étroite dressant vers le ciel un index de rocs déchiquetés et noirs. Il est visiblement impossible de les atteindre à pied sec ;

— par endroit on voit dériver des débris d'épaves au milieu de l'écume.

Si les aventuriers se déplacent de jour, à découvert, et en vue de graver le plus haut sommet de la plus haute des îles, ils ont 90 % de chances d'être repérés par un guetteur. De nuit, et à moins de 50 m de l'île habitée, ils ont 50 % de chances d'être repérés, s'ils font beaucoup de bruit (craquement de radeau, choc métallique).

1. Un passage secret est dissimulé dans le roc, juste au-dessus du niveau de l'eau. On y accède en escaladant quelques rochers. Ce passage, une fois détecté et ouvert, donne sur une galerie étroite et coudée. Contre un mur, une petite barque pouvant contenir trois personnes, est accrochée. Derrière cette barque, un coin d'ombre dans la pierre dissimule le mécanisme d'amorçage de la trappe de la salle 2. Pas d'éclairage.

2. Une pièce assez grande, toujours sans éclairage. Au fond, on peut distinguer une porte et des sacs avachis de chaque côté de celle-ci. Ces sacs ne contiennent que des pierres.

Lorsqu'un aventurier sera parvenu vers le milieu de la pièce, toute la première moitié de celle-ci basculera brutalement, projetant toute personne s'y trouvant dans une fosse remplie d'eau (voir *swimming* D.M. p. 55). La fosse communique par d'étroites grilles avec la mer. Trois requins accueilleront ces visiteurs.

Pour les combattre, les joueurs flottent encore à la surface se battant à — 2 aux armes, tels que masse, marteau, à — 2 également à la dague, — 3 à l'épée courte, — 5 à l'épée longue, et — 8 à celui qui aurait "l'humour" de se battre à la bastarde !



3. Une salle de dimensions imposantes sur laquelle donnent de nombreuses portes. Le sol est recouvert de carreaux de marbre. Sur les murs, en divers endroits, sont accrochés des cartes maritimes, des peaux d'animaux, un pavillon à tête de mort. La salle est brillamment éclairée par un assortiment de lanternes prises sur divers bateaux. Au lendemain d'un naufrage, le butin pris sur le navire s'entasse dans cette pièce, surveillée par deux des gardes de la salle 14 qui donneront l'alerte, au cas où...

On trouve dans cette pièce trois grandes tables près d'une cheminée où se fait la cuisine.

Dans un angle, un passage secret est dissimulé sous une peau. Le mécanisme s'actionne entre deux pierres disjointes. Près du couloir 2, un râtelier d'armes avec un arc et deux dagues. Des meurtrières donnent sur l'extérieur au sud.

4 à 7. De petites pièces dont le fond est la roche de l'île. C'est là que sont stockées les vivres (viande boucanée, blé, poisson séché...)

8. Un couloir spacieux, percé de meurtrières au sud. Au fond, une porte. Des tapis, qui furent luxueux, ornent le mur nord. En pressant sur un motif précis d'un tapis, on découvre un passage secret menant à 11.

Notons que le passage se referme brutalement, deux segments (douze secondes) dès qu'on arrête de presser sur le mécanisme.

Un énorme volant de bois sort du mur sud. Il permet de bander le ressort de 9. Un levier déclenche le départ de cette arme.



9. Une cavité sous-marine, juste sous la surface, cache un redoutable piège. Une arbalète géante projette en avant au travers de l'étroit chenal une gigantesque flèche d'acier qui va, en vrillant, perforer la coque de tout bateau présent sur sa trajectoire.

Notons que ce chenal est le seul itinéraire permettant de circuler du quai d'embarquement souterrain (11) jusqu'en mer libre et réciproquement.

Le navire "épinglé" restera empalé tant que la flèche n'aura pas été réarmée, puis coulera dans une fosse profonde et insondable.

10. Une pièce à peu près carrée, percée de meurtrières, permettant une large surveillance sur cette extrémité de l'île. Sur un mur, un râtelier d'armes contenant, outre quelques épées bastardes, des arcs longs et des arbalètes ainsi qu'un assortiment de flèches empoisonnées, incendiaires, ou tout "bêtement" normales.

Une échelle disparaît par une trappe dans le plafond (vers 27). La pièce n'est éclairée que par la lumière du jour.

11. Une caverne portuaire : une large grotte abrite le bateau des naufrageurs, un petit deux-mâts rapide. Un quai permet de circuler jusqu'à une barque ; une passerelle est posée entre le quai et le bateau. Un mécanisme mêlé au relief des rochers commande l'ouverture du passage secret qui se referme brutalement. Deux segments après qu'on ait lâché cette commande, tout ce qui se trouve dans le passage est écrasé. Le bateau et la grotte sont vides. On ne peut pas passer à pied sec de cette grotte à l'extérieur.

12. Un couloir avec trois portes. Au fond, un escalier taillé dans le roc disparaît vers le haut. Pas de lumière.

SHTOORGHN

(Chef des Pirates)

Classe d'armure (AC) : 2 (armure de plaque)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 5 (5^e niveau)

Points de vie (HP) : 37

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Neutral Evil

Caractéristiques :

For. 13, Int. 10, Sag. 4,

Const. 10, Dext. 12,

Char. 18, Beaut. 10.

Il se bat à la hache, mais également à la bastarde, la lance et l'arc. Un gant de cuir masque sa main gauche manquant. Une prothèse le remplace, pouvant projeter 2 dards empoisonnés dont le choc cause de 1 à 3 H de dégâts + poison, et contenant également une lame de 1 à 6 de dégât.

REQUINS (Shark)

M.M. p. 87)

Classe d'armure (AC) : 6

Mouvement : 24

Dés de vie (HD) : 3

Points de vie (HP) : 21

Nombre d'attaques : 1 (de gats de 2 à 8)

Intelligence : animale

Résistance à la magie : 0

Taille : M (medium)

COBRA CRACHEUR

(Snake spitting)

M.M. p. 89)

Classe d'armure (AC) : 5

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 4 + 2

Points de vie (HP) : 19

Nombre d'attaques : 1 (morsure 1 à 3) + poison

Intelligence : animale

Résistance à la magie : normale

Taille : M (medium)

NEUF GARDE-MARINS :

[2, type asiatique (A) ; 3, type demi-ore (O) ; 4, type européen (E)]

Classe d'armure (AC) : 3 (en cotte de maille, avec bouclier)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 2 (2^e niveau)

Points de vie (HP) : 10 (A) 9 (A), 10 (O), 7 (O), 7 (O), 9 (E), 9 (E), 7 (E), 5 (E)

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Lawful Evil

Ils se battent surtout au sabre, mais aussi à la dague et à l'arc.

PHEERN (clerc)

Classe d'armure (AC) : 2 (avec sa robe AC 2)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 3 (3^e niveau)

Points de vie (HP) : 20

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Chaotic Evil

Caractéristiques :

For. 11, Int. 11, Sag. 16,

Const. 11, Dext. 7, Char. 14,

Beaut. 11.

Sorts :

1^{er} niveau

2^e Command

1 "Cure light wounds"

2^e niveau

1 Spiritual Hammer

1 hold person

1 silence

Ce clerc est vêtu d'une robe sombre. Il s'agit d'une robe d'A.C. 2. Il se bat avec son marteau + 2 ou avec sa masse + 1 en argent.

PHVARTHAART

(magicien)

Classe d'armure (AC) : 6 (avec son anneau + 1)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 3 (3^e niveau)

Points de vie (HP) : 10

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Neutral Evil

Caractéristiques :

For. 7, Int. 15, Sag. 10,

Const. 10, Dext. 17,

Char. 13, Beaut. 11.

Sorts :

En tête "Sleep", "Magic Missile", "Stinking Cloud"

Dans son "Spell Book"

1^{er} niveau

Burning Hands

Magic Missile

Shield

Sleep

Read Magic

Identify

Push

Spider Climb

Unseen Servant

2^e niveau

Stinking Cloud

Darkness

Invisibility

Strength

Wizard Lock

Web

Knock

Il porte une robe de soie et d'or, d'une valeur de 500 GP.

Au doigt, il a un anneau + 1.

Son arme est la dague.

HELLHAINE

(Chef des Gardes)

Classe d'armure (AC) : 2 (avec son anneau + 2) (et son bouclier + 1)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 4 (4^e niveau)

Points de vie (HP) : 30

Nombre d'attaques : 1

Alignement : NE (Neutral Evil)

Caractéristiques :

For. 18, Int. 13, Sag. 15,

Const. 11, Dext. 13,

Char. 17, Beaut. 14.

La chef des gardes, borgne, est habillée d'une robe de métal.

Elle possède un anneau + 2 et un bouclier + 1. Elle peut combattre à la "bastarde", la dague ou au dard (qu'elle emploie en général garni de poison), ainsi qu'à l'arc. Les gardes lui sont totalement dévoués.

MARINS GUERRIERS

NUBIENS

Classe d'armure (AC) : 3 (en cotte de maille et bouclier)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 2 (2^e niveau)

Points de vie (HP) : 10 chacun

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Lawful Evil

Combattent à la hache, mais surtout à la "Morning Star".

Ils obéissent, en principe, au chef des pirates, mais en cas de litige leur loyauté est acquise à la Prêtresse Flayne.

FLHAYNE (prêtresse)

Classe d'armure (AC) : 3 (avec sa robe AC 3 et son anneau + 1)

Mouvement : 12

Dés de vie (HD) : 1 (1^{er} niveau)

Points de vie (HP) : 5

Nombre d'attaques : 1

Alignement : Chaotic Evil

Caractéristiques :

For. 17, Int. 15, Sag. 10,

Const. 7, Dext. 13, Char. 7,

Beaut. 18.

Elle est vêtue d'une robe d'A.C. 3. Au doigt, au milieu des bagues de diverses valeurs, elle porte un anneau + 1. Elle combat avec un marteau + 1.

13. Une chambre. Celle d'un étrange couple. Phvarthaar, magiste, et Hellhaine, sa compagne borgne, guerrière et chef des gardes. On y accède par une antichambre qui semble immense, car elle est entièrement tapissée de miroirs. Des lampes à huile d'or pendent au plafond, créant un ciel de petites flammes. Le sol est de marbre blanc. Il faut suivre un étroit chemin (entre le mur et le pointillé) indiscernable pour atteindre un miroir semblable aux autres qui dissimule une porte. Mettre le pied hors de ce chemin déclenche une pluie d'huile qui s'enflamme instantanément en déglouinant sur la tête des personnes présentes.

Si l'alerte est donnée, Hellhaine interviendra immédiatement. Phvarthaar préparera ses sorts avant d'apparaître. En cas de besoin, il se réfugiera dans l'alcôve entre les deux passages secrets, d'où des orifices lui permettent de surveiller 13 et 3 ; il interviendra à son heure.

La pièce 13 contient un luxueux mobilier : une armoire richement décorée et une sorte de grande coiffeuse qui sert au magicien. On y trouvera des composants pour la plupart des sorts des 1^{er} et 2^e niveaux, ainsi qu'une fiole de "cure light wounds", et une gemme de 500 GP.

Dans l'armoire pendent des armures de plaqué, une fourrure de grande valeur (300 GP) pour femme et une robe de magicien.

14. La chambre des gardes : deux gardes surveillent le récent butin ; ils ne seront que deux dans cette pièce spacieuse et austère. Près du mur nord, les lits avec leurs petites armoires, contenant quelques objets hétéroclites et des pièces de cuivre. Du matériel d'entraînement (mannequin, cible...) se trouve aussi dans la chambre.

15. L'escalier venant de 12 aboutit à un couloir obscur. Au bout du couloir, une porte. Elle est fermée à clé.

16. Une longue salle déserte, éclairée par de nombreuses meurtrières. Une grosse colonne, du côté nord, rejoint le plafond. Une fois à proximité, on voit qu'il s'agit d'un escalier qui mène vers l'étage supérieur.

Près du coin nord-est, une table, sur et sous laquelle sont posés en vrac des arcs de toutes sortes et arbalètes. Deux arbalètes sont amorcées et tireront automatiquement sur toute personne passant dans la zone pointillée.

17. La chambre des clercs. Pheern et sa compagne Flayhne occupent cette pièce sombre, tendue de draperies écarlates brodées d'or. Contre le mur sud, deux chandeliers allumés entourent un autel pourvu de chaînes et de bracelets de métal. En face sont disposés un lit, une armoire et une grande coiffeuse. L'armoire contient quatre tenues de cérémonie, riches et pesantes (300 GP), deux masculines et deux féminines. Sur la coiffeuse, divers objets de culte ; dans un tiroir, protégé par un piège à aiguille empoisonnée (dégât 1 à 3 + effet du poison), est enfermé un diadème et un collier de perles d'une valeur chacun de 2 000 GP. Les deux clercs



comptent sur les gardes et n'attaqueront que s'ils sont directement menacés ou si les aventuriers semblent puissants.

18. Deux guerriers noirs du 3^e niveau occupent cette chambre, deux nubiens qui guettent fréquemment par les meurtrières de leur chambre (50 % de chances à eux d'apercevoir les aventuriers, si ceux-ci traînent entre l'ouest et le nord de l'île.

Les deux nubiens obéissent aveuglément au clerc Pheern. Ils combattent à la morning star.

19. L'escalier venant de 16 débouche dans une salle obscure. Une porte fermée à clé. L'escalier continue vers le haut (24).





20. Une antichambre, décorée de soie et de fourrure. Un miroir encadré d'or est scellé dans le mur ; un mécanisme secret (voir pièce 21), permet d'ouvrir un coffre situé dans une cavité dans le roc où est dissimulé le trésor du chef des pirates.

Deux coffres en bois et cuivre luisent dans l'obscurité. L'un assez gros est protégé par un piège à aiguille empoisonnée. Il contient 5 000 GP en pierres diverses et en bijoux d'or massif.

Le plus petit est scellé (profondément) dans le sol. Entièrement de métal, il est également pourvu d'un piège à aiguille mais une fois ouvert, il libérera un éclair aveuglant de 5 à 10 tours à toutes personnes qui regardent le coffre et un gaz empoisonné invisible et inodore qui se dissipe après 1 tour. Le coffre semble vide. En réalité, un mécanisme quasi-invisible révélera un double fond où se cache un diamant énorme d'une valeur de 10 000 GP.

Dans la salle 20, une porte avec une poignée d'or. La moindre tentative pour ouvrir cette porte sans que la clé adéquate soit déjà glissée dans la serrure libérera du sol un cobra-cracheur (*Snake, spitting*) pouvant projeter son venin corrosif à 1 m. La porte est en fait fermée à clé.

21. La chambre du chef pirate Shtorrgh et de la princesse Maëllvine. Cette immense pièce, haute et claire, brille de ses ors et de ses pierres. Des colonnes de porphyre escaladent des murs de marbre rose et de fourrure vers des voûtes dessinées à l'or fin. Près de la porte, un bureau en bois fin et rare, où sont posés des cartes et des parchemins. Contre le mur ouest, un grand lit à baldaquin. Au sud, une coiffeuse et un bureau. Dans une alcôve, contre le mur est, un bassin d'onyx, décoré de sculptures aquatiques est rempli d'eau chaude et parfumée.

Les deux occupants de la pièce sont en train de se préparer pour la cérémonie de partage du butin, ce qui veut dire que Shtorrgh est muni de son armure et de toutes ses armes hormis l'arc, tandis que Maëllvine cache sous sa robe un dard à la pointe empoisonnée.

22. L'escalier venant de 19 débouche sur un petit palier piégé, amorcé si l'on a mis le pied sur une marche paire de l'escalier (la 2^e, la 6^e, etc., il y a 30 marches). Ce piège précipitera les premiers arrivants dans un trou muni d'épieux tandis que les marches s'escamoteront en toboggan, faisant chuter tous ceux qui stationneraient dans l'escalier en 19.

Cinq gardes occupent cette salle. Dans un coin de la pièce, un petit râtelier d'armes ; au centre une table. Des lits s'intercalent entre les meurtrières. Ces gardes interviendront s'ils entendent du bruit en 19 ou 20, ou bien monteront par le petit escalier vers 23 si des ennemis sont repérés à l'extérieur.

23. Une grande pièce avec des meurtrières. Des tonneaux d'huile un peu partout. Si des pirates se sentent menacés et ont la possibilité de faire retraite, c'est là qu'ils se retrancheront, pour faire éclater les bidons d'huile à coup de hache et y mettre le feu avant de s'enfuir par la colonne creuse du centre de la pièce vers 24. La salle 23 étant en pente, l'huile enflammée dévalera jusqu'en 22, puis en 19, puis en 16, en quelques secondes. La colonne centrale renferme le mât du phare et une échelle de métal.

24. La tourelle. Ouverte à l'air libre, on y trouve quatre catapultes montées sur rails permettant de tirer dans toutes les directions des pierres ou des projectiles enflammés à l'huile (dégâts de 3 à 18), ainsi que des feux grégeois (dégât du projectile 3 à 30, + 1 à 8 de dégât du feu pendant 1 à 4 tours). La portée de ces projectiles est de 100 m à partir de 30 m : - 1 au tir ; à partir de 50 m : - 2 au tir.

Au centre, une vasque. On la remplit d'huile enflammée et à l'aide d'un treuil, on la hisse en vue du large afin d'attirer les bateaux, la nuit, sur les récifs.

Dans un coffre, une corde qui permet de redescendre le long du pic rocheux sur l'extérieur de l'île.

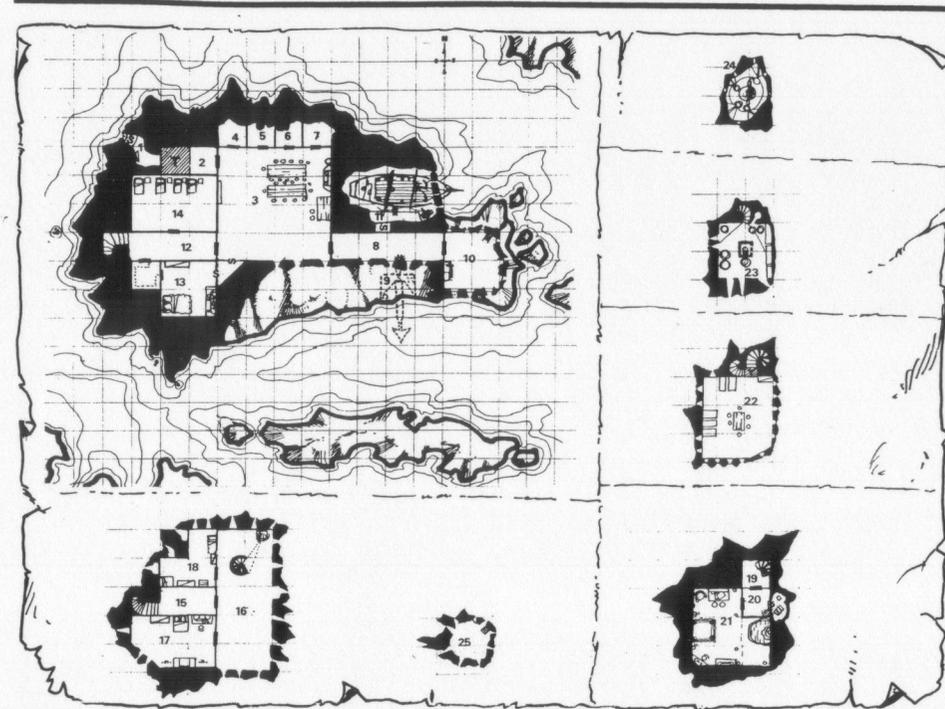
25. Une petite tour de guet percée de meurtrières permettant aux tireurs qui s'y trouvent d'augmenter d'un tiers la portée de leurs arcs.

On y trouve également une réserve de flèches diverses (une centaine environ).

Quelques précisions :

Vous trouverez les dégâts et les caractéristiques des armes dans le *Player Handbook*, p. 37, et sur le *D.M.'s Screen*. Il est conseillé aux D.M.-ne possédant pas cet indispensable écran de photocopier les tables de combat (*D.M.*, p. 74) et de *Saving Throws* (p. 79). Enfin, si les catapultes vous intriguent, vous saurez tout sur ce sujet en lisant le *D.M.*, p. 64.

François Marcela-Froideval
et Didier Guiserix.



STRATEJEUX

le temps de jouer

jeux traditionnels
role-playing, wargames
puzzles, casse-tête ...



LE PASSAGE MONTPARNASSE
21, 23, rue du Départ
75014 PARIS tél: 321.69.52