

Advanced Dungeons & Dragons

La Forteresse des Gnolls

Un décor d'aventure
pour 3 à 4 personnages
de niveaux 2 à 4

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et le logo
TSR sont des marques de commerce appartenant à TSR, Inc.
Copyright © 1991, 1994 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.

En ce qui Concerne Cette Aventure

La Forteresse des Gnolls est une aventure de courte durée conçue spécialement pour le jeu AD&D Seconde Edition. Elle sert de décor à insérer dans l'une de vos aventures. Elle sert à incorporer une aventure excitante dans votre campagne. Celle-ci est toute prête à être jouée. Elle comporte des plans, descriptions, réactions et tactiques des Monstres, fiches pratiques, etc.

C'est un peu un épisode passe partout pour ajouter à vos campagnes dans le but de vous procurer un gain de temps et de réflexion pour vous laisser plus de temps à d'autres épisodes passionnants que vous allez réaliser.

Introduction pour les Joueurs

Vous arrivez en vue de l'immense forteresse, elle est de forme carrée, 50 m. sur 50 m. Elle se compose de 4 tours et d'un donjon et d'une entrée fortement fortifiée et bien gardée (une barbacane, une zone tampon et une tête de pont). La forteresse est perchée sur un promontoire rocheux et seul la face d'entrée à l'Est est barrée par un large fossé.

Il tient de votre rôle d'amener vos PJs à cet endroit pour commencer à leur décrire les lieux. Vous pouvez déjà placer sur le chemin de la forteresse une rencontre pas si aléatoire d'une patrouille gnolls. Ensuite, si d'aventure les PJs se cachaient dans les bois avoisinant la forteresse pour l'observer à l'abri des regards ou s'il leur était venu l'idée de passer à travers la nature pour atteindre la forteresse, vous pourriez toujours leur faire rencontrer le groupe d'hyènes au service des gnolls qui gardent l'extérieur de la fortification. Il ne vous faudra pas oublier ce que les PJs devront aller faire là-bas, ont-ils une belle princesse à délivrer, devront-ils

débarrasser pour le compte du seigneur ce refuge de monstres, pilleront-ils cet endroit pour ce faire de l'expérience et acquérir gloire et richesse, devront-ils récupérer quelqu'un ou quelque chose de particulier ? ...

Une description plus précise de chaque endroit suivra.

Comment Amorcer la Partie

Avant de lancer vos PJs dans cette périlleuse aventure et leur triturer l'esprit pour trouver le meilleur stratagème pour rentrer dans la forteresse, réfléchissez un instant au groupe qui va entreprendre l'aventure dans les murs de la Forteresse des Gnolls. En effet, si les PJs ne sont pas assez forts pour entamer cette aventure, revoyez la force et le nombre de monstres de la partie ou faites les réagir avec moins de violence et de ruse mais avec plus de couardise et de panique.

Ensuite lisez l'aventure en entier pour vous en imprégner pour lui rendre un meilleur rendu de rôle quand vous en ferrez sa description et que vous la ferrez vivre sous les "yeux" attentifs de vos PJs. Lisez-la d'une traite pour en avoir une idée générale puis creuser chaque section pour bien comprendre son mécanisme et à besoin rajouter, supprimer ou modifier quelques renseignements qui s'y trouvent.

La lecture globale vous permettra de mieux savoir réagir aux actions non linéaires (c'est d'autant mieux, cela fait preuve d'imagination) de vos PJs. En effet, vous pourrez ainsi réagir rapidement à la situation envisagée en allant vous reporter aux sections concernées.

Information Complémentaire pour le MD

Il est conseillé pour le MD de relire la fiche des Gnolls dans le Bestiaire Monstrueux ; ainsi que les règles concernant la Surprise, le Jet d'Initiative individuel, les Déplacements en

combat, les Grenades dans le Manuel du Joueur et Guide du Maître et de consulter les plans des lieux ajoutés en Annexe.

Les schémas et illustrations sont tirés du livre *Un château fort au téléobjectif* paru chez Edition Gamma, Tournai, 1977. L'illustration et schémas du donjon sont ceux du château d'Orford en Angleterre, édifié par Henri II. Les deux illustrations de la barbacane et de la tête de pont sont purement fantaisistes.

Un glossaire pratique vous permettra de vous y retrouver dans la jungle de ce vocabulaire spécialisé et technique peu utilisé de nos jours.

- 📖 ARCHIERE : meurtrière primitive, d'où l'on décochait des flèches.
- 📖 BAILE : cour.
- 📖 BALISTE : arbalète géante.
- 📖 BARBACANE : ouvrage avancé servant à défendre une porte.
- 📖 BASTION : ouvrage avancé, à deux flancs et deux faces, ouvert à l'arrière.
- 📖 BEFFROI : tour roulante, en bois, qui servait à l'attaque des places
- 📖 BOULIN : poutre scellée horizontalement dans le mur pour soutenir le plancher d'un hourd
- 📖 BRETECHE : logette rectangulaire couverte en appentis.
- 📖 CARREAU: (ou trait) grosse flèche d'arbalète, avec pointe en losange.
- 📖 CATAPULTE : machine de guerre mue par des cordes tordues, lançant pierres et traits.
- 📖 CHAT-CHASTEIL : sorte de galerie couverte que les assaillants poussaient contre la courtine et à l'abri de laquelle ils sapaient la muraille.
- 📖 CONTREFORT : pilier qui renforce un mur.
- 📖 CORBEAU: support de pierre des mâchicoulis.
- 📖 COURTINE : mur de pierre entourant le baile.

- 📖 CRENEAUX : maçonnerie dentelée au haut des murs de l'enceinte ou des tours.
- 📖 DONJON : tour massive, isolée ou attenante à un château fort.
- 📖 EMBRASURE: partie creuse des créneaux entre deux merlons.
- 📖 HERSE : grille armée de pointes qu'on abaissait pour barrer l'accès d'une place forte.
- 📖 HOURD : charpente de bois disposée en encorbellement, d'où les défenseurs pouvaient laisser tomber des projectiles.
- 📖 MACHICOULIS : balcon de maçonnerie dont le fond était percé de trous.
- 📖 MANTELET : bouclier mobile derrière lequel s'abritaient les archers.
- 📖 MEURTRIÈRE : ouverture étroite dans les murailles des ouvrages fortifiés et destinée au passage des projectiles.
- 📖 MERLON : partie pleine du parapet entre deux embrasures.
- 📖 PONT-LEVIS : pont de bois qui peut être abaissé sur le fossé ou levé pour isoler la place forte.
- 📖 POTERNE : porte secrète de fortifications.
- 📖 TREBUCHET : fronde géante avec contrepoids et poche pour le projectile.

Voici un petit mot d'explications sur les hourds et les machicoulis : des charpentes en saillie au sommet des murailles, les hourds permettent aux défenseurs de lancer des projectiles divers sur leurs assaillants. Les hourds sont élevés sur des poutres (boulins) qui reposent dans des trous de la muraille les opes. Les hourds en bois sont aisément détruits par le feu ou les pierres catapultées. C'est pourquoi on leur préfère des parapets permanents, les mâchicoulis, reposant sur des consoles de pierre appelées corbeaux. Le sol de ces balcons en maçonnerie présente des ouvertures par où le défenseur fait tomber pierres ou matières incendiaires.

Dehors, dans la Plaine Boisée

En face du fossé qui barrent le seul accès à la forteresse se trouve une plaine couverte de hautes herbes jaunies par le soleil, dans cet environnement jaune paille, vous avez peine à remarquer le petit groupe d'hyènes qui se jettent féroceement sur vous.

Hyènes (2) : CA 7; vd 12; DV 3; pv 17 et 6; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AS s'agripper; AI N; TACO 17.

Elles s'agrippent sur l'adversaire avec un 20 sur un Jet d'Attaque, ce qui aura pour conséquence de ralentir celui-ci de 6 unités de Vitesse de Déplacement. Deux points de dégâts feront lâcher prise à la bête. Le fait de rester agripper à un adversaire n'occasionne pas de dégâts supplémentaires. Deux hyènes pourront s'agripper à adversaire de Petite taille, trois hyènes pourront s'agripper à adversaire de taille Moyenne, etc.

Ceux-ci se battront jusqu'au bout, il n'est pas nécessaire de tirer un quelconque Jet de Moral. Alertés par les bruits du combat, la patrouille de gnolls qui surveillent les abords de la tête de pont encourra pour porter secours aux hyènes, leurs animaux domestiques, et pour anéantir cette incursion sur leur domaine. Ils arriveront après 1d4 rounds.

La patrouille est solidement armée, le meneur possède une étoile du matin alors que les autres manient l'épée courte. Ils sont très attentifs aux moindres bruits, les oreilles pointues hérissées aux plus petits murmures. Ils sont cuirassés et portent le bouclier à l'un de leur bras.

Vu leur attention, ils ne seront surpris qu'avec 1 sur un Jet de Surprise si les PJs viennent à réaliser une embuscade. Ils accourent en cas d'attaque des hyènes en 1d4 rounds.

Les PJs cachés dans le bois ne seront pas vus par les gardes mais risquent d'être repérés par les hyènes avec 20 % de chance avec 1d100 si les PJs ne font pas de bruits et ont masqué leurs odeurs, sinon pour le seul silence, ce pourcentage grimpe à 60 % et par le camouflage de leur odeur, il monte à 40 %, si aucune mesure n'a été prise, le pourcentage explose à 80 % et si aucune mesure n'a été prise et que les PJs sont à l'orée du bois, le pourcentage passe à 100 % !

Gnolls (5) : CA 5 (cuirasse et bouclier); vd 9; DV 2; pv 8, 8, 4, 8 et 7; AT# 1 (armes); dg 2-8 ou 1-6; Al CM; TACO 19.

Ils essaieront de faire des prisonniers, c'est pour cela qu'ils transportent deux Potions de Soins pour soigner leurs futurs esclaves. Ils ne transportent avec eux aucun trésor. Deux gnolls s'occuperont d'évacuer le prisonnier (vitesse maximale 9) pendant que les autres les couvriront. C'est pourquoi, ils porteront tous leurs efforts sur celui qui à l'air d'avoir visiblement la moins bonne défense, en d'autres mots ceux qui ne portent pas d'armure (mage) et ceux

Sur cette page se trouve le plan de la Forteresse des Gnolls. Chaque bâtiment ou fortification sera décrit dans une section particulière. Il n'a pas été ajouté de légendes sur le plan pour ne pas l'encombrer inutilement. Les sections commenceront par la description de l'entrée pour terminer par celle du donjon qui portent des armures de cuir (voleur). Ils le mettront dans les geôles pour lui ruiner tout espoir et abaisser son moral au plus bas pour qu'à l'avenir, il ne pose pas de problèmes ou de résistance.

La tête de Pont

Deux tours garnissent la tête de pont. Deux sentinelles gnolls armés de doloires montent la garde. On y accède par un pont-levis qui doit être abaissé. Les tours sont garnis de
--

mâchicoulis d'où les sentinelles peuvent laisser tomber de la pierraille qui cause des dégâts sur les assaillants. Le chef et une gnoll sont à l'étage pour l'ouverture du pont-levis et la levée des deux herses. Dans les tours se trouvent les deux dernières gnolls qui combattront les assaillants qui ont réussi à rentrer. Les sentinelles disposent d'arcs courts et de 40 flèches dans le cas où il faudrait tirer sur des opposants du haut de la tour. On peut encore faire tomber des pierres dans le hall. Un escalier dans la tour Nord permet de monter à l'étage.

L'étage est aménagé d'une table, de deux bancs et de deux couchettes pour permettre à la garde de se reposer. Il y a entreposé assez de vivres séchés et de tonneaux d'eau potable pour tenir 15 jours de siège sans compter un approvisionnement de l'arrière. C'est là que se tiennent le chef et une gnoll. Une marmite d'huile bouillante brûle sur la cheminée prête à être déversée sur les assaillants. Le chaudron peut être soulevé du foyer par un système de poulies et conduit par un rail aérien pour être déversé dans le hall par des ouvertures pratiquées dans le dallage de la pièce. Cette opération prendra 1d4 + 4 rounds pour se faire. Un escalier en bois assez raide permet l'accès aux créneaux. Les créneaux sont séparés de l'étage par une lourde trappe, un Jet de Force 15 est nécessaire pour la soulever.

Gnolls (5) : CA 5 (cuirasse et bouclier); vd 9; DV 2; pv 15, 5, 3, 11 et 11; AT# 1 (armes); dg 1-6 ou 1-8; AI CM; TACO 19.

Le chef gnoll armé de la hache d'arme donne le signal pour abaisser le pont-levis.

Lors de l'attaque du lancé de cailloux et du déversement de l'huile, les PJs éviteront l'effet de Surprise s'ils sont un peu attentifs. En effet, ils entendront l'agitation des gardes pour aller chercher la pierraille et entendront le

grincement du mécanisme de déversement du chaudron d'huile.

Les gnolls des créneaux aux bruits de combat en dessous d'eux soulèveront le panneau et attaqueront les PJs. Ils subiront une pénalité sur leur Jet d'Attaque de 2 vu le champ de vision très fortement diminué (superficie de l'ouverture de la trappe) et un bonus de 1 vu leur position d'attaque surélevée. Ils tenteront pour commencer un Jet de Surprise pour prendre à revers les PJs. Dès que les PJs feront mine de grimper à l'étage, ils refermeront la trappe et se tiendront près à recevoir une charge.

L'opération qui consiste à préparer le chaudron, sera exécutée par le garde et le chef dès qu'ils s'apercevront que les PJs risquent de rentrer.

EFFETS DE PROJECTILES SIMILAIRES A DES GRENADES

Type de projectile	Zone d'effet	Dégâts Coup Direct	Dégâts Eclaboussure
Pierrailles	30 cm de diamètre	1-6 pv	2 pv
Huile brûlante	1 m de diamètre	2-12 pv	1-3 pv

Le PJ attaqué par une pluie de pierrailles peut tenter éventuellement un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes aidé du bonus Dextérité pour ne recevoir que la 1/2 des dégâts.

Les rochers sont à gérer de manière similaire à des grenades à la différence qu'ils n'explorent pas mais rebondissent. Ils peuvent ainsi frapper plusieurs personnages en une seule attaque ! La distance de dispersion est doublée. Il se disperse de 45° ou 60° si le Jet de Dispersion indique la droite ou la gauche de 3d10 x 30cm. Le reste dépend de la densité du groupe, si elle est éparse, le rocher roulera sans heurter personne par contre si la densité est très dense, la

Pierre la retouchera pour moins de dégâts (dégât normal et soustrayez par tranche de 30cm un point de dégâts, par exemple, une pierre râte Xhoris le Voleur, il a juste eu le temps de faire un bond de côté, mais elle touche le reste de son groupe distant de 1m, celui-ci ne recevra que les dégâts normaux moins 3 pv (3 x 30cm = 90 cm). Si la pierre rencontre un groupe de densité moyenne, il faut refaire un Jet d'Attaque avec une pénalité de -2 pour chaque 3m parcourus par le rocher.

En ce qui concerne la projection d'huile bouillante, l'attaque sera menée avec un TACO de 19 et elle sera similaire au lancé de l'huile enflammée à la différence qu'il ne faut pas l'allumer et qu'elle ne produit pas de dégâts supplémentaires après déversement sur l'ennemi. Le PJ attaqué par la coulée d'huile brûlante peut tenter éventuellement un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes aidé du bonus Dextérité pour ne recevoir que la 1/2 des dégâts.

Au Milieu : Point de Salut

La fortification qui permet de rejoindre la barbacane est un grand bâtiment rectangulaire. C'est une immense tour entourée de hourds. Des ponts-levis rejoignent de chaque côté leur fortification respective. Une lourde herse barre le passage, elle est actionnable de l'étage par d'immenses roues à actionner pour faire aller un compliqué mécanisme de contrepoids. Le chef est seul à l'étage. 3 gnolls sont au-dessus, elles lancent de petites pierres des hourds sur les PJs (dégâts de 1-4). Deux gnolls sont en bas de l'autre côté de la herse. Elles attaqueront avec leurs esponsions qui leur permettent de toucher les PJs, alors que ceux-ci ne peuvent utiliser d'armes de contact.

Gnolls (5) : CA 5 (cuirasse et bouclier); vd 9; DV 2; pv 8, 13, 5, 7 et 11; AT# 1 (armes); dg 2-8 ou 1-8; AI CM; TACO 19.

Le chef n'attaquera que si les PJs grimpent à l'étage, il n'osera pas descendre pour les affronter.

Si le chef de cette petite garnison voit les choses mal tournées, il n'hésitera pas à rompre les cordes rendant impossible la montée de la lourde herse, soulevable maintenant par un pourcentage de Barreaux et Herses de 30%. Si le jet est réussi les PJs qui n'y participaient pas peuvent passer et peuvent trouver une idée pour maintenir la herse soulevée pour permettre le passage des autres PJs, une poutre de l'une des portes menant à l'étage fera l'affaire ou toute autre idée similaire. Sinon les PJs occupés devront refaire un pourcentage de Barreaux et Herses et s'ils échouent la herse se rabattra sur eux leur causant 2d6 points de dégâts.

Les gnolls de l'étage au moment où les PJs auront franchi le premier pont-levis, descendront aider en bas.

Les gnolls du bas harcèleront les PJs pendant leur effort pour soulever la herse, ceux-ci seront considérés comme immobilisés à moins que d'autres PJs tiennent tête aux gnolls, alors ceux-ci attaqueront d'abord celles-ci. Tant que la grille n'est pas soulevée, personne ne pourra utiliser d'armes de contact (sauf armes d'hast grâce à leurs lames montées sur de longs manches).

Barbacane

Deux immenses tours de forme circulaire garnissent la barbacane. Deux sentinelles gnolls armés de vouge montent la garde à leursommet. On y accède par un pont-levis qui doit être abaissé. Les tours sont garnis de mâchicoulis d'où les sentinelles peuvent laisser tomber de la pierraille qui cause des dégâts sur les assaillants. Le chef, une gnoll et un flind sont à l'étage pour l'ouverture du pont-levis et la levée des deux herses. Dans les tours se trouvent les deux dernières gnolls qui

combattront les assaillants qui ont réussi à rentrer. Les sentinelles disposent d'arcs courts et de 20 flèches dans le cas où il faudrait tirer sur des opposants du haut de la tour. Un escalier dans la tour Nord permet de monter à l'étage.

L'étage est aménagé d'une table, de deux bancs et de deux couchettes pour permettre à la garde de se reposer. Il y a entreposé assez de vivres séchés et de tonneaux d'eau potable pour tenir 20 jours de siège sans compter un approvisionnement de l'arrière. C'est là que se tiennent le chef, un gnoll et le flind.

Une marmite d'huile bouillante brûle sur la cheminée prête à être déversée sur les assaillants. Le chaudron peut être soulevé du foyer par un système de poulies et conduit par un rail aérien pour être déversé dans le hall par des ouvertures pratiquées dans le dallage de la pièce. Cette opération prendra 1d4 + 2 rounds pour se faire.

Un escalier en bois assez raide permet l'accès aux créneaux. Les créneaux sont séparés de l'étage par une lourde trappe, un Jet de Force 15 est nécessaire pour la soulever.

Gnolls (5) : CA 5 ou 4 (cuirasse avec ou sans bouclier); vd 9; DV 2; pv 13, 11, 10, 13 et 10; AT# 1 (armes); dg 1-6 (arc), 1-8 (hache d'arme) ou 2-8 (vouge); AI CM; TACO 19.

Chef Gnoll : CA 5 (cuirasse et bouclier); vd 9; DV 3; pv 14; AT# 1 (étoile du matin); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Flind : CA 5 (cotte de maille); vd 12; DV 2+3; pv 11; AT# 1 (gourdin); dg 1-6; AI CM; TACO 17.

Le flind attaque avec +1 sur son Jet d'Attaque vue sa grande force.

Les gnolls des créneaux attaqueront les PJs avec leur arc et ils leur balanceront des pierres s'ils venaient à s'approcher des murailles, en cas d'attaque du quartier générale située à l'étage, ils descendront et se saisiront d'une hache d'arme qui est entreposée sur un imposant râtelier d'armes, un véritable arsenal.

Les gnolls du rez-de-chaussée attaqueront dès que les PJs rentrent dans la fortification. Ainsi, on projettera l'huile et les pierres quand ils seront morts.

En ce qui concerne l'effet de surprise, les tâches quant au maniement du chaudron, les jets de pierres et d'huile bouillante, reportez-vous à la section La Tête de Pont.

Le chef gnoll armé d'une étoile du matin, une gnoll armée d'une hache d'arme et le flind sont à l'étage. Celle-ci donne le signal pour abaisser le pont-levis.

Informations Complémentaires pour le MD *bis*

Au cas où vos PJs auraient l'idée d'escalader les tours et remparts de la Forteresse des Gnolls, voici quelques renseignements complémentaires bien utiles.

Il faut savoir que pour escalader les tours et remparts, les PJs devront escalader la falaise pour accéder aux remparts Sud, Ouest et Est. La face Sud est sèche et comporte de nombreuses aspérités de la roche. Le flanc Ouest est escarpé. La face Nord ne comporte aucune prise et légèrement glissante et humide par une sorte de mousses qui poussent sur les pierres. Il faut grimper 30 mètres pour atteindre une fine bande de terre au pied des remparts. Toutes les surfaces sont

rugueuses. Les remparts comportent de nombreuses prises et sont classés comme type de surface Rugueuse.

Une petite synthèse concernant l'escalade n'est pas superflue à ce stade de cette information particulière destinée au MD.

- Il faut d'abord calculer les Chances de Succès à l'aide des tableaux 65 et 66 à la page 135 du Manuel du Joueur. Un jet inférieur à ce pourcentage avec 1d100 indique la réussite.
- Ensuite calculer sa Vitesse d'escalade à l'aide du tableau 67 à la page 135 du Manuel du Joueur, multiplier la fraction par la vitesse du PJ, il s'est grimper d'autant de mètres par round.
- Pendant l'escalade, les PJs perdent leur bonus de Dextérité à la Classe d'Armure et on pourrait l'ajustement d'Attaque dans le Dos. Ils souffrent d'une pénalité de 2 aux Jets d'Attaque, de Dégâts et Sauvegarde. Les attaquants du haut, et il y en aura, bénéficient d'un bonus de 2 à leur Jet d'Attaque. les PJs ne peuvent attaquer avec une arme à deux mains, ni lancer de sorts.
- Si un PJ est touché, il doit lancer un Jet d'Escalade immédiatement et en cas d'échec, il chute et s'il est encordé, il passera un round à se rétablir.
- Si on est arrimé à une corde, on ne peut tomber plus bas que la longueur de la corde. Si on plante des pitons (15% de chance de se briser en cas de Choc Violent), ne tombera que du double de la distance qui sépare les pitons. Planter un piton prend un round. Une chute cause 1d6 points de dégâts par 3 m parcourus.

Un exemple, Gorgerin, Voleur avec 80% de chance pour l'escalade, essayant de gravir la face Nord alors qu'il a perdu la moitié de ses points de vie avec une rencontre avec des loups devra faire 45% pour réussir son jet. Une fois en haut, il pourra aider ses compagnons à grimper, la corde ne supporte que 125 Kg à la fois, ceux-ci, néophytes, devront

faire 70% pour réussir leur jet. Gorgerin avancera avec une vitesse de 1,33 m/round (rugueux) alors que ces compagnons escaladeront à la vitesse de 4 m/round (corde et mur).

Chemise du Donjon

Elle se trouve en face du fossé, sa forme cintre le donjon. Des hourds sont aménagés au-dessus de l'entrée de la place forte pour la défendre, deux gnolls armés d'espontons montent la garde, alors que les trois autres surveillent l'entrée du haut des créneaux.

Gnolls (5) : CA 5 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 11, 5, 7, 2 et 5; AT# 1 (armes); dg 1-6 (arc), 1-8 (esponton) ou 2-8 (étoile du matin); AI CM; TACO 19.

Les gnolls des remparts s'occupent de lever le ponton en bois pour accéder à la cour. Elles viendront aider les gnolls si elles ont fort à faire. Si elles descendent, elles préveniront avant la tour Nord-Est pour leur prévenir de l'intrusion et canarder de flèches les intrus s'ils parvenaient à rentrer dans la cour ou les attaquer s'ils essayaient de s'enfuir par la barbacane. On précisera plus en détails les actions des gnolls de la cour et de la tour Nord-Est.

Promenade Sur Les Remparts

Il sera décrit tous les remparts qui entourent la Forteresse des Gnolls et qui donnent sur la cour. Les sentinelles peuvent être alertées par les bruits de combats dans la cour si ceux-ci sont violents et bruyants, si les combats se déroulent dans les alentours d'une habitation (donjon et corps de logis), il y a 50% de se faire remarquer, ailleurs la probabilité passe à 75%.

On peut y accéder par les escaliers des tours ou les escalader de l'extérieur. Les remparts mesurent 10 mètres de haut.

Les remparts servent à protéger et à garder, l'enceinte de la forteresse, c'est pourquoi, ils pourraient être attaqués par des PJs alpinistes. A moins d'être attaqué au corps à corps, ils alerteront les tours qui les encadrent pour chasser l'ennemi sous une pluie de flèches, c'est pourquoi, l'une des gnolls de chaque rempart possède un cor pour alerter ses tours voisines par un code déterminé.

Les sentinelles remarqueront le commando d'intrusion que s'ils font énormément de bruits ou que l'un des membres rate son Jet d'Escalade et fasse du bruit et encore elles devraient être vachement surprises car elles ne s'attendent pas à une escalade des falaises pour arriver à eux tellement qu'elles croient leur roc imprenable !

Si les gnolls remarquent des intrus qui escaladent leur rocher ou pire encore leur muraille, elles leur lanceront des pierres sur la caboche.

EFFETS DE PROJECTILES SIMILAIRES A DES GRENADES

Type de projectile	Zone d'effet	Dégâts Coup Direct	Dégâts Eclaboussure
Pierrailles	30 cm de diamètre	1-6 pv	2 pv
Huile brûlante	1 m de diamètre	2-12 pv	1-3 pv

Le PJ attaqué par une pluie de pierrailles peut tenter éventuellement un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes aidé du bonus Dextérité pour ne recevoir que la 1/2 des dégâts. Les rochers sont à gérer de manière similaire à des grenades à la différence qu'ils n'explorent pas mais rebondissent. Ils

peuvent ainsi frapper plusieurs personnages en une seule attaque ! La distance de dispersion est doublée. Il se disperse de 45° ou 60° si le Jet de Dispersion indique la droite ou la gauche de 3d10 x 30cm. Le reste dépend de la densité du groupe, si elle est éparse, le rocher roulera sans heurter personne par contre si la densité est très dense, la pierre la retouchera pour moins de dégâts (dégât normal et soustrayez par tranche de 30cm un point de dégâts

Alertés par une attaque sur le chemin de Ronde ou par un violent combat dans l'une des tours, elles accourent du plus vites qu'elles peuvent pour aide leurs camarades. Voyez le tableau ci-dessous. Il indique le cas où des gnolls viendraient des remparts ou de la chemise du donjon, le temps que mettra chaque gnoll à accourir sur les lieux de la bataille.

TEMPS POUR SE DEPLACER ET PORTER UNE ATTAQUE

Lieu	Vers la tour de gauche		Vers la tour de droite	
	Ronde	Chemise	Ronde	Chemise
Gnoll I	1 round	1 round	2 rounds	2 rounds
Gnoll II	1 round	1 round	1 round	2 rounds
Gnoll III	1 round	1 round	1 round	1 round
Gnoll IV	2 rounds	2 rounds	1 round	1 round
Gnoll V	2 rounds	2 rounds	1 round	1 round

Voilà toutes les réactions des gardiens des remparts sont données.

Rempart Nord.

Gnolls (5) : CA 10 ou 5 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 11, 4, 6, 5 et 5; AT# 1 (armes); dg 1-6 (pertuisane) et 1-8 (hache d'arme); AI CM; TACO 19.

Les gnolls près des tours portent une armure et se battent avec une hache d'arme.

Rempart Sud.

Gnolls (5) : CA 5 ou 10 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 13, 8, 16, 11 et 8; AT# 1 (armes); dg 1-6 (pertuisane) et 1-8 (hache d'arme); Al CM; TACO 19.

Les gnolls près des tours portent une armure et se battent avec une hache d'arme.

Rempart Ouest.

Gnolls (5) : CA 5 ou 10 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 16, 3, 9, 6 et 4; AT# 1 (armes); dg 1-6 (pertuisane) et 1-8 (hache d'arme); Al CM; TACO 19.

Les gnolls près des tours portent une armure et se battent avec une hache d'arme.

Chef Gnoll : CA 5 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 3; pv 17; AT# 1 (armes); dg 1-8 (hache d'arme); Al CM; TACO 19.

Flind : CA 5 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2+3; pv 11; AT# 1 (armes); dg 1-6 (gourdin); Al CM; TACO 17.

Le flind reçoit un bonus de 1 sur son Jet d'Attaque.

Autour Des Tour

Comme pour la section concernant les Remparts, il sera expliqué d'une façon générale, la tactique et l'organisation des gardes des tours de la forteresse. Elles sont toutes de pareilles conceptions. Une description pour le Maître du Donjon sera faite dans un paragraphe prochain.

En ce qui concerne la Tour Nord-Est, elle est étroitement liée aux événements qui se dérouleront à hauteur de la Chemise du Donjon. Avant que les gnolls du rempart en face du donjon ne descendent porter secours aux gnolls qui gardent l'entrée percée dans la muraille, ils préviendront les gnolls de la tour pour qu'elles neutralisent les PJs avec une averse de flèches pour les cribler avant qu'ils n'aient le temps de se rendre de quelque chose !

Les tours se trouvent aux quatre coins de la forteresse. Elles sont de forme ronde. Elles sont percées de meurtrières par où peuvent tirer 3 gnolls munies d'arcs et de flèches légères. La tour est surmontée d'une plate-forme entourée d'épais créneaux. Une porte permet d'accéder aux rondes. Au niveau de la cour, il y a moyen de pénétrer dans les tours. Il faut emprunter un escalier circulaire pour d'abord accéder à l'étage qui donne sur les

chemins de ronde. Dans cette salle, il se trouve un âtre pour permettre aux gnolls de se réchauffer l'hiver, il y a une réserve de bois, il y a aussi une réserve d'eau potable, une petite table et quelques tabourets encombrant la pièce. Sur les murs se trouvent des réserves de flèches réservées aux archers. Si un ennemi se trouve désarmé, il saisira un tison ou une broche en métal du feu, c'est considéré comme une pique pour les caractéristiques de cette arme improvisée. Une échelle en bois permet d'accéder aux créneaux.

L'échelle de bois qui sert à accéder aux créneaux peut être retirée aisément en 1 round. Elle bloque tout accès. Les archers ont alors tout le loisir de cribler l'infortuné intrus qui se trouve en dessous, les archers attaquent avec le bonus d'avantage lié à la hauteur des attaquants, +2. Si on se bat dans la petite salle et que l'un des combattants lance un Ehec

Critique, il se brûlera par le feu de l'âtre lui causant 1d6 points de dégâts.

Les archers seront les seuls à voir des troubles qui se passeraient dans la cour. Ils seront attirés par un attroupement inhabituel, voyez par-là un groupement de personnes bougeant à grandes vitesses, esquissant les coups, de diverses tailles ou divers uniformes, ... sur celui-ci, ils feront feu, voyez les règles du Lancer des Projectiles dans une Mêlée. Une petite note ne sera pas inutile. Pour plus de détail, voyez la page 108 du Manuel du Joueur d'AD&D.

- Vous devez regarder les créatures qui se trouvent dans le voisinage immédiat de la cible.
- Les petites créatures comptent pour 1/2, les moyennes pour 1, les grandes pour 2, les énormes pour 4 et les titanesques pour 6.
- On totalise la valeur totale de toutes les créatures dans le voisinage de la cible sans oublier la cible elle-même.
- On voit la probabilité de toucher telles ou telles créatures sur 1d100.
- Par exemple, Xhoris, un guerrier de taille M (1 point) combat une gnoll de taille G (2 points), ainsi Gorgerin qui tire avec une flèche à 1/3 de toucher son ami Xhoris, soit 33 sur 1d100.

L'escalier pour atteindre la tour est construit de telle manière que si une gnoll venait à le descendre pour venir à votre rencontre et que le combat devait se dérouler dans les marches de l'escalier, elle aurait un avantage à son Jet d'Attaque de +2 parce que les PJs sont gênés dans leurs mouvements.

Si les archers perçoivent une quelconque activité d'ascension aidée de corde ou de pitons, bref d'escalade, sur la

falaise (25% de chance) ou sur la tour (50% de chance), elles viseront l'intrus pour le neutraliser.

Les gnolls des tours peuvent être prévenus de l'ascension des PJs par les gnolls des remparts. Elles réagiront de la même façon : en transformant les impudents en porc-épic.

Les archers possèdent chacun 5 flèches, après il faut qu'ils aillent en chercher à la réserve ce qui prendra 1d4 +3 rounds.

Les archers ne devant normalement pas se battre au corps à corps ne portent pas d'armure. les gnolls armées d'épées courtes sont armurés.

Voici toutes les explications générales des réactions des défenseurs des tours. Il sera repris maintenant tour par tour, la composition des ses défenseurs. Munissez-vous du plan pour localiser les tours dont il est question.

Tour Nord-Est.

Gnolls (5) : CA 5 ou 10 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 13, 5, 9, 13 et 16; AT# 1 (armes); dg 1-6 (flèche ou épée courte); AI CM; TACO 19.

Tour Nord-Ouest

Gnolls (5) : CA 5 ou 10 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 10, 7, 9, 7 et 13; AT# 1 (armes); dg 1-6 (flèche ou épée courte); AI CM; TACO 19.

Tour Sud-Ouest.

Gnolls (5) : CA 5 ou 10 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 6, 8, 11, 8 et 8; AT# 1 (armes); dg 1-6 (flèche ou épée courte); AI CM; TACO 19.

Tour Sud-Est.

Gnolls (5) : CA 5 ou 10 (cuirasse avec bouclier); vd 9; DV 2; pv 4, 13, 4, 9 et 10; AT# 1 (armes); dg 1-6 (flèche ou épée courte); AI CM; TACO 19.

En Cour, le Courroux

La cour est en terre battue. Elle est sillonnée de nombreux sentiers tracés par le passage des gnolls pour se rendre aux différents bâtiments qui occupent l'espace tout autour de la place centrale. Les constructions sont pour la plupart attenantes aux murailles : tous ces bâtiments forment le corps de logis dont une description suivra dans une section prochaine. L'autre bâtiment n'est rien d'autre que l'imposant et imprenable, pas pour longtemps, donjon carré. Des nombreux sentiers permettent de rejoindre les escaliers d'accès des tours et l'escaliers menant aux remparts, cette escalier est attenant au rempart Nord. Une patrouille parcourt la zone près du donjon alors qu'une meute d'hyènes occupe la zone près du corps de logis.

Si les PJs sont pris pour cible des archers, ils peuvent aller se réfugier près des bâtiments du corps de logis. La couverture est suffisante et le champ de visibilité fameusement diminué pour être à l'abri des projectiles et pouvoir souffler un peu.

Patrouille de gnolls.

A moins d'aller vers le donjon, la patrouille ne sera avertie de votre présence par les ricanements des hyènes au combat. Elle prendra 1d4 +1 round à venir à votre rencontre. La patrouille qui se présente à vous est sans armure mais fortement armée et d'une excellente constitution, 4 gnolls manient la doloire avec une précision et une facilité mortelle.

La dernière gnoll, visiblement le chef, s'acharne sur vous avec une étoile du matin.

Gnolls (5) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 6, 12, 4, 8 et 5; AT# 1 (armes); dg 2-8 (étoile du matin) et 1-6 (doloire); AI CM; TACO 19.

Ils essaieront de faire des prisonniers, c'est pour cela qu'ils transportent deux Potions de Soins pour soigner leurs futurs esclaves. Ils ne transportent avec eux aucun trésor. Deux gnolls s'occuperont d'évacuer le prisonnier (vitesse maximale 9) pendant que les autres les couvriront. C'est pourquoi, ils porteront tous leurs efforts sur celui qui à l'air d'avoir visiblement la moins bonne défense, en d'autres mots ceux qui ne portent pas d'armure (mage) et ceux qui portent des armures de cuir (voleur). Ils le mettront dans les geôles pour lui ruiner tout espoir et abaisser son moral au plus bas pour qu'à l'avenir, il ne pose pas de problèmes ou de résistance.

Meute d'hyènes.

Elle viendra rapidement sur vous dès que vous aurez pénétré dans l'enceinte de la forteresse. Elle prendra 1d4 rounds pour vous rejoindre. Elle vous attaquera directement et vous n'aurez l'occasion que de la décimer ou de vous enfuir très vite.

Hyènes (2) : CA 7; vd 12; DV 3; pv 15, 12, 11, 10, 20 et 10; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AS s'agripper; AI N; TACO 17.

Elles s'agrippent sur l'adversaire avec un 20 sur un Jet d'Attaque, ce qui aura pour conséquence de ralentir celui-ci de 6 unités de Vitesse de Déplacement. Deux points de dégâts feront lâcher prise à la bête. Le fait de rester agripper à un adversaire n'occasionne pas de dégâts supplémentaires. Deux

hyènes pourront s'agripper à adversaire de Petite taille, trois hyènes pourront s'agripper à adversaire de taille Moyenne, etc.

Ceux-ci se battront jusqu'au bout, il n'est pas nécessaire de tirer un quelconque Jet de Moral. Alertés par les bruits du combat, la patrouille de gnolls qui surveillent les abords de la tête de pont encourra pour porter secours aux hyènes, leurs animaux domestiques, et pour anéantir cette incursion sur leur domaine. Ils arriveront après 1d4 +1 rounds.

Corps de Logis

Le corps de logis comporte de nombreux bâtiments et annexes qui seront décrits tour à tour dans cette section. Il faut noter que le corps de logis est uniquement occupé par des femelles de gnolls, 35 pour être précis et de leur progéniture inoffensive de 220 jeunes gnolls. Les esclaves gobelins ainsi que des PJs prisonniers se trouvent dans les geôles souterraines du donjon.

Le corps de logis a la forme d'un L. Le corps du L longe la muraille Sud et la patte du L est soutenue par la muraille Ouest. La partie à l'Ouest est entourée d'une palissade hérissée de bois, elle comprend une porcherie et un bâtiment de très grande taille qui a la forme d'un T trapu avec un seul accès et de nombreuses fenêtres de forme romane (arrondie et petite). A côté, il y a encore la bâtisse de l'armurier et du forgeron à l'extérieur de la palissade de bois. Le corps du L est composé d'un grand bâtiment en bois avec un toit de chaume d'où sort des poulies des fenêtres mansardées du toit, un bâtiment de forme rectangulaire d'où s'échappe continuellement une épaisse fumée et une odeur de cuisson par ses deux cheminées, juste à côté, se trouve un bâtiment avec une large porte à deux battants où sont entreposées des barriques et des tonneaux à l'extérieur. Le dernier de cet

ensemble est en ruine, on ne peut distinguer son utilité sans y avoir pénétré.

Il va suivre une description détaillée de chaque bâtiment nommé ou évoqué ci-dessus.

Resserre.

C'est une réserve à nourriture. On peut y faire monter des marchandises directement dans le grenier grâce aux poulies aménagées dans les mansardes. La pièce du rez-de-chaussée est remplie de provisions séchées et de tonneaux. Vous troublez la préparation de la carte du menu de 3 femelles gnolls car maintenant ça pourrait être vous le repas de midi.

Vous accédez au 1^{er} étage par un escalier en bois assez raide, le grenier tout de bois est rempli de caisses en de petits tonneaux. Il pourrait faire un excellent endroit pour se cacher.

Femelles Gnolls (3) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 11, 7 et 8; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

S'il venait à l'esprit de mettre le feu à un bâtiment en bois, toutes les femelles viendront pour éteindre le feu de cette réserve de nourritures, une chaîne sera formée à partir du puits, des seaux de bois traînent dans l'entrepôt et la cuisine. La patrouille convergera aussi vers les lieux pour trouver les pyromanes.

Les gnolls réagiront selon leur supériorité numérique face aux PJs. En effet, si elles sont supérieures en nombre, elles s'occuperont eux-mêmes de ces intrus et l'une d'elle profitera du surnombre pour aller quérir des renforts. Elle ira chercher la patrouille qui circulent dans la cour ce qui prendra 1d4 +2 rounds ou préviendra les gardes du donjon ce qui prendra 1d4 +3 rounds. Si par contre, elles sont inférieures en

nombre, elles se battront féroce­ment contre les PJs n'ayant pas d'autres choix.

Cuisine.

La cuisine est un vaste bâtiment. Il y abrite 12 femelles gnolls tous très occupées, c'est une véritable fournaise, dégagée par les foyers et il y règne une effervescence nébuleuse causée par les fumées âcres de cuisson.

Une gnoll amène des fagots de bois et de brindilles pour ranimer un feu, l'une des femelles entretient un feu avec de grosses bûches, tandis qu'une autre fend des bûches pour en faire des bûchettes de plus petits calibres. Deux gnolls sont occupées au puit, l'une y puise de l'eau, tandis que l'autre déverse le contenu des seaux dans une grande bassine. Une gnoll tourne dans une énorme marmite pendant qu'une autre empile un piles d'écuelles que deux gnolls ébrouent dans une eau croupie de restes alimentaires. Une autre de forte taille, balaie le sol et fourgue toutes les immondices et détrit­us de cuisine dans un coin. Enfin deux gnolls s'occupent de tailler une pièce de viande à l'aide de hachoir et de grands couteaux.

Quand elles remarquent votre présence, l'une d'elle crie l'alarme et toutes se saisissent de ce qui leur tombe sous la main pour vous attaquer. L'une s'arme d'une bûche considérée comme un gourdin, l'autre avec une hache considérée une hache d'armes, celle qui tournait dans le brouet s'arme de sa louche considérée comme une masse de fantassin, celle avec son balaie se sert comme d'un bâton et ceux qui débitaient la viande s'élancent vers vous avec leur hachoir considéré comme une hachette et leurs couteaux.

Ainsi cette armée hétéroclite de ménagère s'élance vers vous pour vous rouer de coups et de "coups"...

Vu que vous occupez l'entrée, aucune d'elles n'ira chercher de l'aide à l'extérieur.

Femelles Gnolls (12) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 7, 8, 8, 14, 6, 2, 11, 11, 11, 2, 13 et 7; AT# 1 (morsure ou armes); dg 2-8, 1-6 (hachette, gourdin et bâton), 2-7 (masse de fantassin) , 1-3 (couteau) et 1-8 (hache d'arme); AI CM; TACO 19.

Entrepôt.

L'entrepôt est fait de poutres et de planches en bois. Son entrée est composée de deux grandes portes de bois. Des tonneaux et des barriques en bois.

Si les PJs ont l'idée de se cacher entre les barriques pour et observer la cour et le va-et-vient. Ils pourront rester ainsi pendant 1d4 +4 rounds avant que les portes s'ouvrent et que sortent 4 femelles gnolls qui se dirigent vers les tonneaux pour les rouler à l'intérieur, c'est ainsi qu'ils vous découvrent, ils alertent aussitôt la patrouille qui mettra 1d4 rounds pour arriver sur les lieux. Ce sont les même femelles qui sont dans le bâtiment.

Femelles Gnolls (4) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 4, 8, 7 et 4; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Quand vous pénétrez dans le bâtiment, il y flotte un nuage de poussières de céréales qui miroitent dans les jets de lumières qui filtrent des poutrelles disjointes. Des sacs de farines sont entassés dans un coin tandis que sont entreposés dans un coin des tonneaux. 4 femelles gnolls sont occupées de clouer des couvercles sur des tonneaux. Elles s'élancent vers vous sans vous avoir d'abord lancé en surprise un marteau.

Pour le lancer du marteau comparez cela à une hache de jet (1-6 dg), il faut d'abord lancer un Jet de Surprise.

Brasserie.

Le bâtiment qui suit est en ruine, la porte est déginglée, elle pend à son battant. Il y a l'intérieur, une énorme cuve de cuir oxydée, et des alambics défoncés et cabossés sont renversés de leurs socles, des vieux tonneaux traînent un peu partout sous une couche de poussière. C'est donc comme vous allez sûrement le remarquer une ancienne brasserie. Cela montre que les gnolls ne sont pas doués et la compétence pour brasser de la bière et qu'ils ont du mettre à sac la forteresse avant de s'installer dans les lieux. Il n'y rien à trouver ici mais c'est peut servir de lieu de repos et de repli stratégique.

Grande Salle Commune et Dortoir.

C'est un très gros bâtiment d'un étage en forme de boîte avec au centre une petite construction attenante au bâtiment principal où se trouve l'entrée. Il y a 4 femelles gnolls qui s'affairent près de la lourde porte.

Femelles Gnolls (4) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 11, 7, 8 et 10; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Elles sont moins nombreuses que les PJs mais elles crient dans le couloir pour qu'on vienne les aider. C'est ainsi que 1d3 rounds plus tard, 4 femelles gnolls viennent prêter main forte.

Femelles Gnolls (4) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 7, 10, 5 et 10; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Vous vous engagez dans l'entrée, mais à peine êtes-vous entré que vous êtes agressés par des 5 femelles gnolls attirées par l'alarme.

Femelles Gnolls (4) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 9, 14, 10, 8 et 9; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Vous traversez l'entrée bardée de lourdes tentures pour garnir les murs et isoler le couloir de la morsure de l'hiver. Au début de la pièce se trouve sur votre droite l'escalier en bois qui mène à l'étage et au fond à gauche se trouve l'entrée de la pièce principale.

Quand les PJs vont rentrer dans la salle principale et dans le dortoir, ils tomberont sur un groupe de 3 femelles.

Vous pénétrez dans la salle commune. Celle-ci est immense, au fond, se trouve sous une voûte une estrade avec une très longue table et un monumental siège. En face, se trouvent des tables perpendiculaires avec des bancs pour s'asseoir. Cette salle sert pour les repas de toutes les femelles et de gnolls de garde par tour de rôle sauf ceux du donjon qui possède leur propre salle à manger. Cette salle sert aussi de salle de rassemblement et de réunion. Sur les côtés, se trouvent les latrines. 3 femelles sont occupées à dresser la table. Elles lâchent les écuelles et les nappes et foncent tous les crocs et babines retroussés pour vous attaquer.

Femelles Gnolls (3) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 13, 10 et 6; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Si c'est la nuit, les PJs ne rencontreront personne. Les 6 gnolls dans le dortoir.

Vous montez l'escalier quatre à quatre et vous tombez sur un spectacle attendrissant : les jeunes de gnolls dorment ou jouent entre eux et vous regardent étonnés se demandant qui vous êtes et ce que vous faites ici, ils n'ont pas encore développé de haine vis-à-vis des humains ou humanoïdes. Par contre, les femelles qui sont occupés à se reposer sur les paillasses de paille se lèvent d'un bond et se ruent féroce-ment sur vous. Le dortoir occupe tout le 1^{er} étage. Vous pourrez si vous le souhaitez occire facilement toute la marmaille.

Femelles Gnolls (3) : CA 10; vd 9; DV 2; pv 2, 7 et 5; AT# 1 (morsure); dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Elle vous attaque très féroce-ment vu qu'elles protègent leur progéniture, elle attaque avec une force Bersek ce qui leur procure un +2 à leur Jet d'Attaque ou alors elles peuvent attaquer 2x par round sans bonus. Elles combattent jusqu'à -2 Points de Vie.

Porcherie.

La porcherie s'appuie sur le mur d'enceinte. Elle se situe juste à côté du corps de logis. Elle contient toute la viande sur pied que possèdent les gnolls. Ceux-ci, haïssant, le travail, ont juste entreposé les bêtes pour les tuer prochainement. Elles proviennent de raps, de rapines, de pillages, ... comme tout ce qu'ils possèdent vu qu'ils ne font rien comme activité artisanale ou domestique.

Forge.

La forge devait résonner jadis de coups de marteaux du forgeron, maintenant ce n'est plus que silence et ruines. La forge est à moitié démolie, son toit de chaume a depuis longtemps pourri, ses structures en bois sont vermoulues, le foyer n'est plus qu'un de gravats écroulés et l'ingénieur

mécanisme du soufflet est tout rouillé. Vous pouvez seulement vous y abriter sans y être vu. C'est sa seule utilité. Il ne faut pas compter trouver une ancienne arme, les gnolls ont tout volé.

Bâtisse de l'Armurier.

L'armurier avait jadis son importance : les chevaliers avaient souvent leur propre équipement et les autres hommes d'arme et les paysans venaient accomplir leur service militaire - pour pouvoir cultiver la terre - et avaient besoin d'armes et d'armures en bon état. L'armurier garde en réserve arcs, cordes, flèches, carreaux d'arbalète, casques et épées. Il réparait les casques et les cottes de mailles, qu'il préservait de la rouille en les frottant avec du sable et du vinaigre. Il affûtait les épées et entretenait l'armement lourd, catapultes, balistes, béliers, ... Elle n'est plus que désolation maintenant, le bâtiment ayant été ravagé par un incendie, il ne reste plus que des poutres calcinées et des murs effondrés, elle a pratiquement été rayée de la cour du château. Les gnolls si guerrières et belliqueuses ont pillé avec avidité toute cette réserve d'armes et d'armures.

La Grande Traversée

Si tout à coup, vos PJs éprouvent la sensation ou ont l'idée de traverser à la nage les douves pour rejoindre les remparts, voici quelques renseignements nécessaires et bien utiles.

Voici quelques règles issues du Manuel des Joueurs d'AD&D seconde édition (133-134). Toutes les règles sont calibrées pour un nageur compétent ne portant pas d'armure métallique. En effet, une personne portant de telles armures ou se déplaçant au tiers de sa Vitesse de Déplacement n'a aucune chance de pouvoir se mouvoir dans l'eau. la vitesse d'un

nageur est de la Vitesse de Déplacement multipliée par 10m, le tout divisé par 2. Après chaque heure passée dans l'eau, le PJ doit réussir un test de constitution. S'il échoue, il devra rester sur place pendant 1/2h pour récupérer (compte à nouveau comme une heure passée dans l'eau), il perd 1 point cumulatif et temporaire de Constitution après chaque heure passée à nager et le PJ acquiert un malus cumulatif et temporaire de 1 point sur le Jet d'Attaque. Quand le PJ arrive à 0 point de Constitution, il meurt noyé. Il peut récupérer 1d6 points par jour passé à se reposer. Pour pouvoir passer à la vitesse supérieure (x2 à celle-ci) le PJ doit réussir un Test de Force. Le PJ doit toujours effectuer un Jet de Constitution toutes les heures mais doit en plus effectuer un Jet de Force. Le PJ cumule 2 points de malus au Jet d'Attaque par heure. Il récupérera 1d3 points par jour passé à se reposer. S'il veut encore aller 2x plus vite, il devra lancer les mêmes Jets mais à chaque tour !

Si vos PJs veulent retenir leur souffle pour se cacher des gnolls, il faut savoir qu'un PJ encombré avançant au tiers de sa vitesse ne peut retenir son souffle. Il peut toujours le retenir pour un round. Au maximum, sans être fatigué sinon divisez le résultat obtenu par 2, il peut retenir son round pendant une durée de rounds équivalente au tiers de sa Constitution. Au second round, le Jet de Constitution se fait avec un malus de 2, au troisième round, il se fait avec un malus de 4, au quatrième de -6, ... Dès qu'il y a échec, le PJ doit remonter à la surface et respirer.

C'est vrai que la distance à parcourir n'est pas plus grande que 500m, mais il faut compter que les PJs devront barboter dans l'eau, un certain temps pour eux trouver un moment favorable pour sortir de l'eau et partir à l'assaut des remparts.

Si les PJs sont assez fous pour nager et traverser les douves près des fortifications qui forment l'entrée, voyez ce

qui suit. Voyez aussi à procéder à un Jet de Sauvegarde des Objets dès l'entrée dans l'eau des PJs et n'oubliez pas de vérifier leur encombrement pour voir s'ils savent nager.

Les gnolls des tours ont très vite remarquer la présence des PJs. Ils n'hésitent pas d'utiliser l'avantage de leur position élevée pour cribler la surface des douves de flèches. Ils sonnent l'alarme.

Les PJs n'auront comme alternative de partir en apnée hors de portée des arcs. S'ils nagent plus au milieu, lisez ceci.

Alors que vous nagez d'une brasse rapide vers la chemise du donjon, sans avoir été remarqué par les gnolls des murailles, vous êtes attaqués par une meute de petites grenouilles venimeuses.

Grenouilles Venimeuses (7) : CA 8; vd 9; DV 1; pv 6, 1, 2, 6, 4, 3 et 4; AT# 1 (morsure); dg 1; AI Néant; TACO 19.

Les PJs ne seront pas tellement blessé de ces morsures empoisonnées mais il leur sera impossible de faire usage de magie, tout au plus, ils pourront faire usage de petites armes de main pour occire ses saletés de grenouilles. Seule des dagues, couteaux, bâton, ... pourront être utilisés. La morsure et le contact avec la peau de ces batraciens vous inoculent un poison mineur qui vous fait perdre 1 Point de Vie supplémentaire mais celui-ci étant tellement faible que vous disposez d'un gain de +4 au Jet de Sauvegarde contre les Poisons.

Vous arrivez après quelques éclaboussures à vous débarrasser des ces inopportuns sans avoir été remarqué par chance et vous atteignez le bas de la chemise du donjon.

Si les PJs ne grimpent pas, que font-ils ? Ils barbotent ? S'ils décident de grimper reportez-vous au paragraphe concerné. S'ils ont le malheur de se faire remarquer, ils se font attaquer par la tour S-E et les gnolls de la muraille.

Encore ruisselant, vous avez à peine commencée votre ascension que vous êtes découverts. Hâtez-vous à arriver au sommet de votre muraille ou alors ressautez dans l'eau, vous prenez autant de dégâts qu'une chute normale vue l'impact avec la masse liquide.

Vous encaissez lors de votre chute 3 Points de Vie par chute de 3m.

S'ils passent incognito, ils pourront accéder facilement au donjon et devront quand même descendre dans la cour en éliminant les gardes de la tour où se trouve un escalier et ils rencontreront peut-être la patrouille interne. Voyez pour plus de détails les paragraphes cités.

Au Cœur De La Forteresse

Le donjon, divisé par un épais mur de soutènement, a 3 étages. Il est très massif et possède un chemin de ronde où déambulent 2 gnolls. 2 gnolls sont en faction en bas de l'escalier de pierre qui mène à l'entrée. L'entrée est gardée par un pont-levis qu'on abaisse de l'intérieur. Il y juste au-dessus de la porte d'entrée une plate-forme gardée par une sentinelle gnoll.

Pour y rentrer.

Il y a trois moyens de pénétrer dans le donjon.

Premièrement, en escaladant les murs (prises abondantes, aspérités, surface rugueuse avec prises). Cette solution vous mettra en contact avec les sentinelles du rempart et de la plate-forme si l'idée vous prenez de grimper par ce côté. N'oubliez pas que la patrouille interne circule et qu'il y a 2 gnolls en bas de l'escalier. Si vous êtes remarqués, on sonne l'alarme dans le donjon seulement et l'une des gnolls des remparts va chercher un arc et 10 flèches et revient vous tirer dessus. L'un des gardes extérieurs fera de même. La sentinelle de la plate forme n'alertera que les gnolls du rempart pour vous tirer dessus. Tout ceci prendra 1d4 +2 rounds.

Deuxièmement, il est possible pour les PJs de se faufiler dans le convoi de nourriture et autres choses diverses pour pouvoir pénétrer dans le donjon par la ruse. Un tel chariot passe une fois le matin et une fois le soir. Les PJs devraient se faufiler dans les caisses. Ils n'auraient qu'à éliminer les gardes dans l'entrée si bien sûr, ils ne se font pas remarquer, les gnolls sentent les humains, il faudra tromper leur odorat. S'ils se font découvrir se sera par les gardes extérieures.

Troisièmement, une attaque frontale et brutale. Les PJs découpent les gardes extérieures et ceux dans l'entrée pour se reposer avant de partir décimer le reste dans le donjon. Les PJs devront être discrets et rapides. S'ils font trop de bruits ou passent plus de 1d4 +2 rounds; à combattre à l'extérieur, ils alerteront le garde de la plate-forme qui à son tour alertera les sentinelles du rempart qui courront chercher un arc en 1d4 +2 rounds pour vous neutraliser; à combattre à l'intérieur, ils alerteront la gnoll en poste au rez-de-chaussée. Elle viendra voir ce qui se passe.

Gnolls à l'Entrée Extérieure (2) : CA 5; vd 9; DV 2; pv 7 et 8; AT# 1 hache; dg 1-8; AI CM; TACO 19.

Gnolls à l'Entrée Intérieure (2) : CA 5; vd 9; DV 2; pv 10 et 9; AT# 1 hache; dg 1-8; AI CM; TACO 19.

Gnolls des Remparts (2) : CA 5; vd 9; DV 2; pv 9 et 14; AT# 1 hache; dg 1-8; AI CM; TACO 19.

Gnolls de la Plate-Forme : CA 5; vd 9; DV 2; pv 6; AT# 1 étoile du matin; dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Gnolls du Rez-de-Chaussée : CA 5; vd 9; DV 2; pv 16; AT# 1 étoile du matin; dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Pour les réactions de chaque gnoll, voyez le texte ci-dessus.

Quand on y est, qu'est-ce qu'on fait ?.

L'entrée est une petite pièce rectangulaire avec une porte munie d'une herse sur la droite. C'est en passant par celle-ci que vous accédez au rez-de-chaussée. Celui-ci occupe toute la superficie, il est dallé de lourdes pierres. Il est rempli de provisions, il y a en son centre un puits qui permet de tenir le coup en cas de siège. Dans les cas coins vous pouvez accéder par des escaliers en colimaçon aux étages supérieurs. Il est facilement remarquable de l'extérieur que la plate forme se trouve entre le 2^{ème} étage et le 3^{ème} étage.

Lorsque vous montez par l'un des escaliers vous êtes attendus par une gnoll qui descend sur vous.

Gnoll dans l'Escalier : CA 5; vd 9; DV 2; pv 6; AT# 1 étoile du matin; dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Vu que celle-ci vient d'une position supérieure à la vôtre et vu que le pilier à vis gêne le PJ de tête qui monte à l'assaut, le défenseur peut manier son arme sans entrave ce qui lui fournit un bonus de +1 au Jet d'Attaque. Elle alertera aussi les 2 autres gnolls qui se trouvent au 1^{er} étage.

Au 1^{er} étage, il y un plancher, un grand feu crépite dans un énormeâtre. Une table en bois à tréteaux est dressée. Dans la pièce, il ya toujours 4 portes qui permettent de grimper dans les tours et une petite pièce avec une lourde porte entrebaillée, un fin rayon de lumière filtre et on entend un bruit de grognements. Mais vous n'avez pas le temps d'écouter plus longtemps car le chef gnoll et 1 gnoll vous attendent de pied ferme.

Gnoll : CA 5; vd 9; DV 2; pv 10; AT# 1 étoile du matin; dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Celle-ci vous attaque furieusement sans se poser de questions. Elle n'arrêtera jamais de combattre, seul la mort pourra la stopper. Elle ne fait aucun jet de morale.

Chef Gnoll : CA 5; vd 9; DV 3; pv 14; AT# 1 étoile du matin; dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Celui-ci se poste devant la porte de la pièce sur le côté et est rejoint par une autre gnoll qui vient de sortir de la pièce et par le chef flind.

Gnoll : CA 5; vd 9; DV 2; pv 8; AT# 1 étoile du matin; dg 2-8; AI CM; TACO 19.

Celle-ci vous attaque furieusement sans se poser de questions. Elle n'arrêtera jamais de combattre, seul la mort pourra la stopper. Elle ne fait aucun jet de morale.

Chef Flind : CA 5; vd 12; DV 3+3; pv 17; AT# 1 flinbar; dg 1-4; AI CM; TACO 17.

Le chef flind n'hésitera pas à redescendre pour quérir de l'aide si ça devait tourner mal, il ramènera la patrouille et 8 hommes des tours et des remparts s'il y a encore assez en vie.

Et retournera ensuite dans le donjon plus fort et sûr que jamais, tout ceci devrait prendre 1d6 +7 rounds.

Il se bat avec un flindbar, arme à deux manches reliée par une chaîne. Il peut attaquer 2x par round avec cette arme. Il a un bonus de +1 sur Jet d'Attaque vu sa grande force. Chaque fois qu'il touche un PJ, celui-ci doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les Baguettes pour éviter de se retrouver désarmé.

Dans la petite pièce.

Dans la petite pièce voûtée est entreposé le trésor de la meute des gnolls. Il y deux épées, qui sont en fait magique, une épée courte +1 et une épée militaire +2, un livre précieux et joliment décoré qui se révélera être un Tome de Clair Pensée, 10 fléchettes d'argent (30 PO), un tapis orientale (300 PO), ferronnière sertie d'une étoile rose (150 PO), un coffre en bois précieux muni d'une serrure bonne (180 PO), 4 dagues de jet en argent (40 PO) et un médaillon en platine d'un dieu agricole inconnu (180 PO et 360 PO dans sa religion).

Sur la plate forme.

De la plate-forme on peut surveiller une bonne partie de la cour. Il s'y trouve une sentinelle. Elle est entourée de murailles et de créneaux.

Pour savoir plus sur la sentinelle, reportez-vous aux pages précédentes.

Au deuxième étage.

Ici se trouvent les appartements des officiers et les dortoir de paillasses des gnolls. Dans une armoire près des appartements des officiers est cachée une bourse de cuir contenant 35 PO, 523 PA et 245 PC. Une grand feu ouvert chauffe la pièce, avec une réserve importante de bois. Dans un coin a été construit une cage en métal où se trouvent 11

gobelins esclaves. D'ici, il leur est difficilement possible de s'enfuir, ils doivent déjouer toutes les gardes du donjon.

Il vous est possible de les délivrer si vous parvenez à les calmer et à dialoguer avec eux, le plus vieux parle un mauvais commun. Ils ne savent pas vous aider mais ils vous indiqueront la cachette de l'armoire avec la bourse de cuir pour vous remercier, ils ne se battront que s'il n'y a pas moyen de s'enfuir ou d'éviter le combat.

Informations Complémentaires pour le MD *ter*

Il est décrit dans cette section l'armement le plus propice à être utilisé par les PJs pour parvenir à rentrer le plus discrètement possible à l'intérieur de la place à savoir la matraque, le bolas, la sarbacane et les chausse-trappes.

Matraque.

Si on utilise la matraque pour blesser ailleurs que sur la tête où la nuque, elle ne causera que la moitié des dégâts. Il est à noter que 25% des dégâts sont physiques et que les 75% restants ne sont que temporaires (1d6 tours) ce qui permet d'étourdir sans tuer. La matraque s'emploie à sa juste utilité quand il s'agit d'assommer quelqu'un. A cet effet, il faut lancer le Jet d'Attaque avec une pénalité de 8 (coup ajusté). Il y a 5% de chance d'étourdir quelqu'un pour chaque point de dégât causé jusqu'à un maximum de 40%. Lorsque la victime est endormie ou immobilisée le coup est réussi et il y a 10% de chance d'assommer sa victime jusqu'à un maximum de 80%.

Bolas.

Lorsqu'un adversaire est touché par un bolas, il doit faire un Jet de Force, ce qu'il lui prend 1 round, pour se dépêtrer. Il reste immobilisé pour chaque échec du Jet de Force. Avec un coup appelé sur les jambes l'adversaire est immobilisé à moins qu'il réussisse un Jet de Force et s'il était occupé de courir, il doit réussir un Jet sous Dextérité de -3 sous peine de chuter lourdement sur le sol au risque de casser de précieux objets qu'il transportait sur lui. Avec un coup appelé sur les bras l'adversaire est immobilisé aux membres supérieurs et ne peut plus bénéficier de son arme ou de la défense de son bouclier jusqu'à ce qu'il parvienne à se démêler par un Jet de Force de -2 réussi (son bras levier est coincé ce qui est plus difficile). Un coup appelé sur la tête, étrangle le personnage (sauf s'il porte un grand heaume ou armet) lui causant en plus des dégâts du coup initial, 1d3 de dégâts supplémentaires par round dus à la strangulation tant qu'il n'arrive pas à l'enlever de son cou.

Sarbacane.

Elle permet de lancer des projectiles sans bruit. Utilisée avec un support, le souffleur peut ajouter à son Jet

d'Attaque un bonus de +1. C'est employé avec des aiguilles trempées dans du narcotique qu'elle se révèle être des plus efficaces. Elle ne causera qu'un point de dégâts mais administrera chez sa victime un puissant narcotique qui agit après échec au Jet de Sauvegarde contre le Poison après 2d12 rounds pour paralyser la victime (alors raide comme une planche) pour 2d6 heures. Les clercs l'apprécient notamment pour son côté pacifique.

Chasse-trappes.

Pour 10 chasse-trappes répandues au sol sur une surface de 3m² (1,75m sur 1,75m), on obtient des résultats satisfaisants. Pour chaque ajout de 5 chasse-trappes l'infortunée victime obtient un malus de 2 sur son Jet de Sauvegarde contre la Paralysie et par contre pour n'avoir versé que 5 chasse-trappes, la victime acquiert un bonus de 4. En effet, la victime qui traverse la zone piégée, doit effectuer un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie, tous les 1,75m, au risque de se prendre 1d4 points de dégâts et d'être réduit à marcher à la moitié de sa vitesse (1 round pour enlever les chasse-trappes des pieds) et elle doit procéder à un second Jet de Sauvegarde contre la Paralysie sous peine de boiter pendant 24h et d'avancer péniblement pendant au tiers de sa vitesse jusqu'à ce qu'elle soit soignée (elle devra quand même l'enlever de son pied). Un personnage prudent qui se déplace à moins d'un tiers de sa vitesse les remarquera et sera les éviter et ne devra pas lancer de Jet de Sauvegarde contre la Paralysie. 10 chasse-trappes coûte 2 PO et pèse 1 Kg, ils proviennent des restes de ferronnerie de n'importe quel forgeron.

Conclusion et Dénouements

L'objectif principal des PJs devrait être celui que vous avez déterminé et qui nécessitait une incursion dans cette place forte. Ils devront certes neutraliser une grande partie des gnolls mais tout cela dépend de leur curiosité, car tout bâtiment non

visités n'entraîne pas la rencontre de ses occupants. Il ne faudra pas nécessairement exterminer tous les gnolls pour réussir la mission à moins que celle-ci exige une épuration en règle.

Les PJs pourront au moins recevoir une quantité de PX pour une mission secondaire importante, équivalente aux PX des monstres tués (soit 4925 PX au total, 520 PX pour les *Hyènes*, 30 PX pour les 3 *Chefs Gnolls*, 195 PX pour les 3 *Flinds* et 3850 PX pour les *Gnolls mâles et femelles*) ou mis en déroute plus une éventuelle rajoute selon le succès d'une mission particulière à accomplir. Si d'occasion, les PJs ramènent des prisonniers (gobelins) à la liberté, voyez ce qu'ils vont en faire pour leur attribuer des PX équivalents à leur nombre, s'ils les tuent, ne leur accordez rien, ils étaient sans défense par contre s'ils leur rendent la liberté ou les conduisent aux autorités, récompensez les par cette prime de PX. Comme trésor, il sera juste de leur attribué celui des gnolls.

Epilogue

C'est le moment de faire le point de l'aventure. J'espère que cette aventure particulière à plus d'un titre, pour son scénario, pour son but, ... vous a plus et qu'il vous a bien servi comme espéré pour enjoliver votre campagne d'un concept et scénario entièrement débroussaillé prêt à l'emploi. J'espère bien que vous ayez apprécié ce travail personnel de longue haleine et qu'il a rempli les objectifs qu'il s'était fixés. Je vous souhaite de nombreuses aventures passionnantes avec votre groupe de PJs et un bon amusement en tant que MD.