

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 3

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplace- ments	JP	Moral
1	Araignée, Tarantelle (N)	1-3	5	4*	1-8 + spécial	36m (12m)	G: 2	8
2	Cube gélatineux (N)	1	8	4*	2-8 ⁰	18m (6m)	G: 2	12
3	Doppelganger (C)	1-6	5	4*	1-12	27m (9m)	G: 8	10
4	Fourmi géante (N)	2-8	3	4*	2-12	54m (18m)	G: 2	7
5	*Gargouille (C)	1-6	5	4*	1-3/1-3/1-6/ 1-4	27m (9m) 45m (15m)	G: 8	11
6	*Gelée ocre (N)	1	8	5*	2-12	9m (3m)	G: 3	12
7	Goblours (C)	2-8	5	3 + 1	2-8 ou arme +1	27m (9m)	G: 3	9
8	Groupe de PNJ (A)	5-8	var	var	var	var	var	8
9	Harpie (C)	1-6	7	3*	1-4/1-4/1-6 + spécial	18m (6m) 45m (15m)	G: 3	7
10	Lycanthrope, Rat-garou (C)	1-8	7	3*	1-4 ou par arme	36m (12m)	G: 3	8
11	Médium (A)	1-4	9	1**	1-4 ou sorts	36m (12m)	M: 1	7
12	Méduse (C)	1-3	8	4**	1-6 + spécial † †	27m (9m)	G: 4	8
13	*Nécrophage (C)	1-6	5	3*	spécial	27m (9m)	G: 3	12
14	Ogre (C)	1-6	6	4 + 1	1-10	27m (9m)	G: 4	10
15	*Ombre (C)	1-8	7	2 + 2*	1-4 + spécial	27m (9m)	G: 2	12
16	Scarabée, tigré (N)	1-6	3	3 + 1	2-12	45m (15m)	G: 1	9
17	Singe Blanc (N)	1-6	6	4	1-4 / 1-4	36m (12m)	G: 2	7
18	Statue vivante, cristal (L)	1-6	4	3	1-6/1-6	27m (9m)	G: 3	11
19	Thoul (C)	1-6	6	3**	1-3/1-3 ⁰ ou arme	36m (12m)	G: 3	10
20	Ver charognard (N)	1-3	7	3 + 1*	0 ⁰ (x8)	36m (12m)	G: 2	9

* ou ** Monstre : arme spéciale nécessaire pour le toucher
DV : bonus aux points d'expérience

† † Poison *et* pétrification
0 Paralyse en plus des dégâts

Var Variable selon les situations

Arme Dégâts selon le type d'arme utilisée

Spécial Voir description du monstre

EXEMPLE DE CRÉATION D'UN DONJON : LE CHÂTEAU-FORT HANTÉ (1^{er} NIVEAU)

Nota: Cet exemple vous montre étape par étape comment créer un donjon et sera particulièrement utile aux MD débutants. Une partie de ce donjon est déjà dessinée et suffisamment de détails sont fournis pour éviter au MD de tout inventer. Si cet exemple est utilisé en jeu, il est préférable que les joueurs ne lisent pas ce qui suit. Les lettres (A-F) correspondent à celles utilisées dans la procédure (pages B53 à B55) et illustrent chaque étape consécutivement.

A. CHOIX D'UN SCÉNARIO: Il y a bien longtemps de cela, le château-fort hanté était la résidence de la famille Rodemus. Abandonné depuis plusieurs années après la mystérieuse disparition de la famille, il paraît qu'il est maintenant hanté. Les gens de la ville disent avoir vu d'étranges lueurs et entendu des bruits bizarres en passant près des ruines.

Tout récemment, une tribu de gobelins a lancé des raids dans la campagne environnante. Lors de leur dernier raid, ils ont capturé une douzaine de prisonniers. Les prisonniers sont tous apparentés aux personnages des joueurs, et ceux-ci se sont unis pour aller délivrer leurs parents. Le groupe a suivi la piste des gobelins qui l'a mené jusqu'au château, directement devant la seule et unique porte de la tour est.

La plus grande partie du château est en ruines. Il n'en reste plus que deux tours reliées par un poste de garde, et seul le rez-de-chaussée de ces tours est intact. Le château était construit en blocs de granit

maintenant érodés par le temps. La porte de la tour est en bois et une de ses charnières est rongée par la rouille.

(Les trois paragraphes ci-dessus servent d'exemples sur le type de renseignements que le MD peut lire aux joueurs avant de commencer l'aventure. Il devra rédiger des notes décrivant le reste du donjon, mais ces informations ne pourront pas être communiquées aux joueurs dans l'immédiat).

Ce que les joueurs ignorent, c'est que les Rodemus sont devenus une famille de rats-garous qui vivent toujours dans les souterrains du vieux château. La famille Rodemus s'est alliée avec les pillards gobelins qu'elle utilise pour sonder les forces des contrées environnantes. Si les raids entrepris dans la région indiquent que la population opposera peu de résistance en cas d'attaque, ils ont l'intention de lever une armée de gobelins et de monter une offensive générale. Ces renseignements seront révélés aux joueurs au fur et à mesure que l'aventure progresse.

B. CHOIX DU CADRE: Le château-fort a deux tours reliées par un poste de garde. Les étages supérieurs se sont effondrés, seul le rez-de-chaussée de ces bâtiments subsiste. Le reste du château est complètement en ruines. L'intérieur des deux tours devrait être quasi similaire (mais pas identique). Le poste de garde est divisé en deux sections parce qu'il était autrefois l'entrée principale. L'intérieur du poste de garde sera semblable à celui des tours mais il y aura moins de salles (voir les plans du donjon page B59).