

DONJONS & DRAGONS®

Une Aventure pour les Règles de Base

Horreur sur la Colline

par Douglas Niles



Seule la rivière Shrill vous sépare de la mystérieuse montagne. Serez-vous les premiers à en revenir, ou tomberez-vous dans les pièges de l'Horreur sur la Colline ?

Pour personnages de niveau 1-3.



TSR Hobbies, Inc.

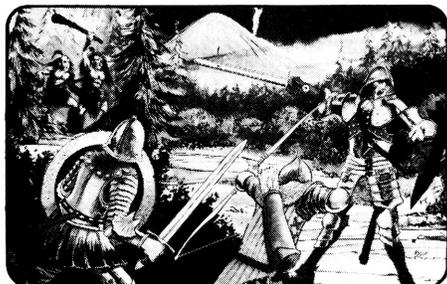
DONJONS & DRAGONS est une marque déposée et la propriété de TSR Hobbies, Inc.
DONJONS & DRAGONS is a trademark owned by TSR Hobbies, Inc.

DONJONS & DRAGONS®

Une Aventure pour les Règles de Base

Horreur sur la Colline

Par Douglas Niles



Rédaction : Laurie Mann, Tim Kilpin
Traduction : Bruce A. Heard
Composition : Ruth Hoyer
Couverture : Jim Roslof
Illustrations : Jim Holloway
Édité par : Laurent Baraou et Fabrice Sarelli

Ce module est protégé par les lois sur les copyrights des États-Unis d'Amérique. Toutes reproductions ou utilisations des illustrations ou du texte ci-contenus sont interdites sans l'accord exprès et écrit de TSR, Inc.

© 1986 TSR ; Inc. Tous Droits Réservés. Imprimé en France.

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis d'Amérique par Random House, Inc. et au Canada, par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jouet et des loisirs par des distributeurs locaux. Distribué au Royaume-Uni par TSR (UK) Ltd.

DONJONS & DRAGONS, et D&D sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, CB 14AD
Royaume-Uni



TSR, Inc.

Cette restauration non-officielle ne peut en aucun cas être vendue. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizard of the Coast/Hasbro.

Version 1 - 2018 - Jamais imprimé

Une restauration de : dd-add.fr

PRÉFACE

Fort Guido.

La fin de la piste des marchands.

Juché sur les berges de la fameuse rivière Shrill, cette communauté isolée marque la fin de la route des caravanes. La rivière de un kilomètre de large sépare le Fort de la sombre et imposante masse que l'on nomme laconiquement « La Colline », une terre de terreur sans nom et d'anciennes légendes.

Les pentes de la colline sont recouvertes de crêtes et de sombres forêts, et atteignent 150 mètres d'altitude, dominant majestueusement la petite communauté. Par temps clair, il est possible d'entrevoir la roche de La Colline, entre les fumerolles de vapeur émanant de ses entrailles. On dit depuis longtemps que La Colline sert de repaire à une bande de monstres horribles. La communauté fortifiée, quoique peu défendue, n'est en sécurité que grâce à la largeur du fleuve. Quelques groupes d'aventuriers téméraires se sont risqués à traverser le fleuve pour explorer La Colline et découvrir ses monstres malfaisants ; mais aucun d'eux n'en est jamais revenu. Un groupe de nouveaux venus vient de se réunir dans une auberge de Fort Guido. Ils y discutent de leurs plans pour explorer La Colline.

Il est possible de traverser le fleuve grâce aux pêcheurs de la région ; mais une fois de l'autre côté les aventuriers sont livrés à eux-mêmes. Ils devront trouver leur chemin à travers l'épaisse forêt où le moindre recoin peut cacher un terrible péril. Ils rencontreront de curieuses créatures comme les deux « aimables » dames qui offriront une assistance bien particulière ou encore les soldats d'un roi hobgobelin sur le point de se lancer à l'attaque de Fort Guido.

S'ils parviennent à traverser le cimetière des goules, les personnages découvriront les ruines du monastère, depuis longtemps abandonné par ses constructeurs. Il sert maintenant de quartier général à une troupe de hobgobelins. Il s'y trouve une fontaine magique dont les pouvoirs ne sont pas toujours bienfaisants. Enfin, le monastère abrite l'entrée d'un donjon de plusieurs niveaux à la mesure des personnages.

Il faudra y rencontrer le roi hobgobelin et le vaincre. Mais ceci n'est qu'un début ! Au moment où les personnages pensent que leur équipée est sur le point de se terminer, un piège les enverra dans un dédale de couloirs, les ramenant apparemment tous au point de départ. Une fois cette difficulté surmontée, ils devront défaire l'obstacle ultime - un jeune dragon rouge - avant de pouvoir enfin revoir la lumière du jour.

Personne n'a jamais pu prouver que les rumeurs sont fausses, ni revenir de ce lieu maudit. Le bateau des personnages attend. La Colline est une horreur, de toute évidence. Mais pour les braves et les audacieux, elle ne rapportera que richesses bien acquises. Les nouveaux venus sont prêts à affronter le risque... alors que l'aventure commence !



TABLE DES MATIÈRES

Départ de l'Aventure	3
Formation du groupe.....	3
Rencontre à Fort Guido.....	3
Achat de l'équipement.....	3
Départ et retour de La Colline.....	3
Au sujet des monstres.....	3
Aventure sur La Colline	5
Déplacement sur La Colline.....	5
Les monstres sur La Colline.....	5
Description de La Colline.....	5
(Rencontres 1-20)	
Aventure dans le Monastère en Ruines	10
Description des Ruines du Monastère	
(Rencontres 21-39)	
Aventure au Donjon niveau I	14
Description du Donjon niveau I	
(Rencontres 40-69)	
Aventure au Donjon niveau II	24
Description du Donjon niveau II	
(Rencontres 70-84)	
Aventure au Donjon niveau III	27
Description du Donjon niveau III	
(Rencontres 85-101)	
Fin de l'Aventure	30
Nouveaux monstres	
Oiseau-piranha.....	31
Charaçon de feu.....	31
Lézard des laves.....	32
Personnages pré-tirés	Couverture

LISTE DES TABLES ET DES CARTES

Table 1. Rumeurs à Fort Guido.....	3
Table 2. Monstres errants sur La Colline.....	5
Table 3. Monstres errants du Monastère.....	11
Table 4. La Fontaine Magique.....	12
Table 5. Monstres errants du Donjon niveau I.....	14
Table 6. Monstres Errants du Donjon niveau II.....	24
Table 7. Monstres Errants du Donjon niveau III.....	27
Carte du Donjon niveau I.....	15
Carte du Donjon niveau II.....	16
Carte du Donjon niveau III.....	17
Carte des Cavernes.....	18
Carte de La Colline.....	Couverture
Carte des Ruines du Monastère.....	Couverture

DÉPART DE L'AVENTURE

La carte topographique de La Colline se trouve à l'intérieur de la couverture de ce module, et montre la piste serpentant dans l'épaisse végétation, les clairières, les falaises, et les lieux où se produisent des rencontres particulières. À droite de cette carte se trouve le plan des ruines du monastère sur La Colline. Un donjon à trois niveaux occupe les sous-sols du monastère. La carte du niveau I se trouve à la page 15, celle du niveau II à la page 16 et celle du III^e niveau à la page 17.

Formation du groupe

Ce module est conçu pour un groupe de cinq à dix joueurs, de niveau 1 à 3. Plus le niveau du groupe est faible, plus il faudra de participants, et vice-versa (ex : si tous les personnages sont du premier niveau, le groupe devra se composer de dix individus, s'ils sont tous du 3^e niveau, cinq d'entre eux suffiront peut-être). Il est recommandé que les personnages de premier niveau aient au moins 3 points de vie, 6 s'il s'agit de guerriers. Laissez les joueurs lancer les dés pour trouver leurs points de vie, jusqu'à ce qu'ils obtiennent le minimum voulu. Ils peuvent aussi se servir des personnages pré-tirés donnés sur la couverture du module.

Si les joueurs se servent de leur propre personnage, vous pouvez aussi leur conseiller de prendre quelques PNJ parmi les personnages pré-tirés, afin de compléter le groupe. Dans tous les cas, ce dernier doit se composer d'au moins un clerc, un magicien, un voleur, et d'un nombre substantiel de guerriers.

S'il s'agit de la première aventure de ces personnages, permettez à leurs joueurs de lancer 4d6 pour déterminer leur argent au départ. Ceci équilibrera le fait que les prix sont anormalement élevés à Fort Guido.

Rencontre à Fort Guido

Les personnages commencent l'aventure à Fort Guido. Ils se réuniront pour préparer leur expédition à la taverne de l'Antre du Lion. Elle dispose d'une grande salle commune, avec des tables et des bancs, un bar et une grande cheminée. La salle est enfumée, mal éclairée et plutôt silencieuse. L'auberge dispose de chambres à louer, pour une pièce d'argent par occupant, par nuit. Les chambres n'ont que de simples paillasses, où le dormeur a 75 % de chances d'attraper des puces ! (Elles n'affectent pas le jeu du personnage ; elles ne sont qu'une nuisance temporaire.)

À tout moment du jour ou de la nuit, 2-12 clients (2d6) occuperont la salle commune de l'Antre du Lion. Les personnages pourront prendre connaissance de deux rumeurs, par les clients ou l'aubergiste. Le tableau ci-dessous indique si elles sont vraies ou fausses, ce que les personnages ne savent pas. Lancez 2d8 de ma-

nière à obtenir deux résultats différents. Les personnages devront avouer qu'ils cherchent à se renseigner avant d'obtenir ces informations.

S'ils déclarent vouloir en connaître davantage au sujet de La Colline, on les enverra voir « l'Ancien ». Pour chaque bière offerte, il divulguera une rumeur supplémentaire, jusqu'à ce que le groupe en obtienne huit. Ces rumeurs seront choisies dans un ordre aléatoire (1d8) et bien que l'Ancien ne se répète pas, il pourrait donner les deux informations déjà entendues ailleurs.

TABLE 1
RUMEURS À FORT GUIDO

Jet de dé	Rumeur	Vrai ou fausse
1	Bien des siècles auparavant, il y avait un monastère en haut de La Colline.	Vraie
2	Un dragon rouge cracheur de feu vit dans les cavernes de La Colline.	Vraie
3	Une bande d'ogres esclavagistes se sert de La Colline comme point de départ de leurs raids vers les terres civilisées.	Fausse
4	Des goules mangeuses d'hommes rôdent sur La Colline à la recherche de nourriture.	Vraie
5	Il y a un cimetière hanté sur La Colline.	Vraie
6	Une sorcière malfaisante vit sur La Colline. Sa demeure a l'apparence d'une petite hutte, mais il s'agit en réalité d'un somptueux palais où elle torture les âmes de ceux qui sont morts sur La Colline.	Fausse
7	Une immense armée d'orques est retranchée sur La Colline, attendant l'ordre de lancer un assaut massif sur Fort Guido.	Fausse
8	Un lac de lave bouillonnante se trouve sous La Colline. Il est la source des vapeurs qui cachent la plupart du temps les pentes de La Colline.	Fausse

Achat de l'équipement

Le point de vente de Fort Guido est bien achalandé, et les personnages pourront y acheter leur équipement avant de partir. À cause de l'isolement de la communauté, les articles sont vendus à un prix nettement supérieur à la moyenne, et il n'y a aucune garantie de trouver ce que l'on cherche.

Pour déterminer la disponibilité d'un objet de la liste d'équipement des Règles de Base, lancez 1d4. Tout autre résultat que 1, indique que l'article est disponible. Si le client veut acheter cet article, lancez 1d6. Avec un résultat de 1 ou 2, le prix est le même que d'habitude, avec un 3 ou 4, le prix est moitié plus élevé, et avec un 5 ou 6, le prix est le double. Suivez cette procédure pour chaque objet à acheter ; même si un personnage a trouvé une épée courte, cela ne signifie pas que les autres personnages en obtiendront aussi.

Départ et retour de La Colline

Le groupe devra traverser la rivière Shriil pour commencer l'aventure. Pour ce faire, il leur faudra trouver un pêcheur de Fort Guido. Les temps étant durs, n'importe lequel d'entre eux offrira immédiatement son aide. Cependant, vu les risques, ils demanderont 20 pièces d'or en paiement.

Les pêcheurs refuseront de louer leurs bateaux, par contre, il est possible de leur en acheter un. Tout le monde à Fort Guido pense que les personnages vont au-devant d'une mort certaine - ce qui explique pourquoi ils ne loueront pas de bateau ! Le prix d'achat d'une embarcation se monte à (1d4 + 4 x 10).

Tant que les personnages s'aventurent sur La Colline ou dans le premier niveau du Donjon, ils pourront retourner librement à Fort Guido. S'ils ne possèdent pas d'embarcation, ils devront conclure un accord pour que l'on vienne les chercher à leur retour.

Le groupe pourra par exemple prévoir qu'un pêcheur viendra les chercher à un endroit et à une date prévus d'avance. Les pêcheurs n'y verront pas d'objection, si on leur verse 20 po supplémentaires, mais le groupe devra être ponctuel au rendez-vous.

Ils pourront aussi lancer un signal en faisant de la fumée, pour qu'on vienne les chercher. Dans ce cas, il n'y a que 20 % de chances par tour pour que quelqu'un à Fort Guido aperçoive le signal, après quoi les pêcheurs mettront 1d4 tours pour traverser la rivière.

Si le groupe s'est adressé à l'Ancien, ce dernier attendra les personnages sur le quai au moment de leur départ. Impressionné par leur courage, il offrira aux aventuriers une bouteille contenant un liquide transparent, en guise de cadeau d'adieu. Il leur dira qu'une gorgée de liquide aide à soigner les blessures, et il

DÉPART DE L'AVENTURE



leur conseillera de l'économiser. La bouteille contient trois doses de **potion de guérison**.

Au sujet des monstres

Moult gobelins et hobgobelins hantent La Colline, organisés en petites bandes sous la férule du roi hobgobelin. Il vit dans le Donjon, sous La Colline, mais il n'est ni puissant ni particulièrement efficace. Il dispose de beaucoup de bandes, mais elles font preuve d'une constante couardise ; ainsi, lorsqu'un combat leur est défavorable, elles tenteront de fuir. Sinon, elles se rendront afin que leur misérable vie soit épargnée.

Les groupes de monstres ne restent pas oisifs en l'absence des personnages, particulièrement les ogres, les hobgobelins et les gobelins. Ces derniers renforcent leurs garnisons en l'espace de trois jours après que les personnages les aient anéanties. En fait, il y a 33 % de chances que les groupes ainsi reconstitués soient moitié plus importants que ceux d'origine ! Les monstres errants ne sont pas concernés par ces renforts.

Important ! Les rencontres de monstres errants sont destinées à garder les personnages en constante alerte. Ils ne sont pas supposés représenter une menace ultime lors de l'aventure. Si les dés indiquent une rencontre qui risque sérieusement de décimer le groupe, ignorez-la.
