

# ***Les Labyrinthes***

*Aide de jeu et scénario par Just Red  
pour le JDR le Donjon de NAHEULBEUK de POC*

## **Introduction :**

Parmi les scénarios classiques que l'on retrouve dans tous les jeux de rôles médiévaux-fantastiques et autres, il y a l'exploration des labyrinthes. Pourquoi ???

Cette aide de jeu va humblement essayer de répondre à cette question tout en guidant le MJ désirant plonger ses joueurs dans les méandres d'un labyrinthe.

## **Sommaire :**

### **I°) Maze generator is your friend !**

Où l'on apprend que grâce à Internet il est devenu facile de créer un labyrinthe en moins de 5 minutes.

### **II°) Les différents types de labyrinthe.**

Où des choses très simples sont résumées par des termes en apparence abscons.

### **III°) Les habitants du labyrinthe.**

Où l'on apprend à peupler son labyrinthe.

### **IV°) L'histoire du labyrinthe.**

Où l'on apprend des choses pour briller en société et éventuellement faire de son scénario autre chose qu'un bête porte/monstre/trésor.

### **V°) Le dédale de DD.**

Où derrière un jeu de mots risible se cache un scénario maison.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité;* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial;* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification;* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## **1°) Maze generator is your friend !**

Donc pour commencer à écrire votre scénario il faut le schéma de votre labyrinthe.

De nos jours grâce à Internet on peut trouver un nombre relativement impressionnant de générateur de labyrinthe. Pour ma part j'utilise The maze generator qui a l'avantage d'être simple d'utilisation, gratuit et avec lequel on a pas besoin de télécharger quoi que ce soit. Vous pouvez aussi utiliser un autre programme voir même dessiner votre labyrinthe vous-même (bon courage !).

### **1°) La Taille.**

Il faut savoir que de la taille du labyrinthe va dépendre beaucoup de choses.

La taille va influencer sur le nombre de pièges, de monstres et de trésor.

Un grand labyrinthe sera un challenge important pour des aventuriers, le dédale devenant un ennemi terrible. En conséquence il ne faudra pas y mettre trop de monstres ou de pièges, ou les placer au fur et à mesure de la progression des héros pour ne pas que la partie soit interminable et trop difficile. Au contraire un labyrinthe plus petit permet de placer plus facilement et en plus grand nombre les embûches et péripéties que les aventuriers vont rencontrer afin de ralentir leur progression et les forcer à être prudent.

### **2°) L'échelle.**

Autre élément important, l'échelle du labyrinthe. Il faut que le MJ aie une idée des distances et de l'espace de son labyrinthe. La largeur des couloirs, la hauteur au plafond (s'il y en a un) ou la longueur des couloirs. Ces paramètres auront une incidence quand vous placerez les pièges, les rendant plus ou moins mortels à certains endroits. Ces données ne doivent pas obligatoirement être toujours constantes, on peut imaginer des passages plus étroits (et peut-être cachés) ou une grande salle pour mettre le boss de fin de scénario. Enfin lors des combats, les dimensions du labyrinthe seront à l'avantage ou en défaveur des aventuriers ou des monstres.

Un labyrinthe large et spacieux permettra des combats fluides et des rencontres avec de grands monstres, tandis qu'un dédale étroit obligera les joueurs à établir un ordre de marche et favorisera les adversaires de petite taille comme les gobelins.

### **3°) Les itinéraires.**

Point important, un labyrinthe de JDR ne se construit pas comme ceux du journal de MICKEY ou de cahiers de casses têtes et autres SUDOKU. Dans un labyrinthe classique il n'y a en général pas 36 itinéraires pour arriver là où il faut arriver. Mais si l'on suit ce principe la partie peut durer longtemps si les aventuriers se perdent. Aussi je vous conseille de toujours prévoir plusieurs itinéraires pour que vos joueurs ne se perdent pas trop. Toutefois, certains itinéraires seront plus difficiles que d'autres. En clair si vous utilisez un générateur de labyrinthe, pensez à le « corriger » grâce à un logiciel comme Paint avant toute chose.

### **4°) Les angles.**

Dans un labyrinthe les couloirs tournent normalement à angles droit, mais rien ne vous empêche de faire autrement. L'angle des couloirs aura une incidence sur la visibilité et donc sur la perception des dangers, obstacles et pièges. Des angles aigus réduisent la visibilité et contraignent les mouvements rapide (difficile de tourner à 30 degrés en courant). Au contraire des angles obtus permettent de négocier plus facilement les virages.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## **II°) Les différents types de labyrinthes**

### **A/Les différences structurelles.**

C'est la première caractéristique des labyrinthes. Elle définit en général l'objectif à atteindre par les aventuriers lorsqu'ils sont dans le labyrinthe.

#### **1°) Entrée/Sortie.**

C'est le labyrinthe type qui consiste en un dédale de couloir par lequel on rentre d'un côté pour sortir de l'autre. L'objectif est de traverser le labyrinthe jusqu'à la sortie. En général ce labyrinthe doit plus poser un problème de réflexion à savoir trouver le bon chemin, plutôt que d'affronter des hordes d'ennemis et des pièges à foison. On peut pimenter un peu le challenge en ajoutant une limite de temps par exemple pour traverser, limite comptabilisée en nombre de case parcourue.

Par exemple c'est le cas d'un scénario où les héros doivent se rendre/s'infiltrer dans une cité/région/ruine/palais/château perdu/isolé et que le seul chemin est un souterrain/nécropole/réseau de cavernes.

#### **2°) Pas d'entrée/Sortie**

Dans ce labyrinthe les joueurs débutent à un endroit et n'ont pas d'autre choix que d'avancer pour sortir. Ce labyrinthe est similaire à Entrée/Sortie sauf que l'on peut imaginer qu'il y ait plusieurs sorties, si le labyrinthe n'est qu'une partie du scénario voir une introduction de campagne. Le principe de la limite de temps peut être réutilisée, mais on peut en plus la matérialiser par un danger mortel comme une inondation (d'eau/lave/poison/fourmis rouges) qui augmente petit à petit, ou d'un puissant monstre (Dragon/Troll géant) qui se rapproche.

Par exemple c'est le cas d'évasion de prison/temple maudit/cavernes de goblin/volcan en éruption où les aventuriers se retrouvent emprisonnés/téléportés au début de l'aventure.

#### **3°) Entrée/pas de Sortie**

C'est un labyrinthe sans sorties, c'est-à-dire qui s'apparente à la tanière d'un monstre tordu comme le labyrinthe du Minotaure Grec. L'objectif est ici d'entrer dans le labyrinthe pour se procurer un objet ou tuer un monstre puis d'en sortir. On peut imaginer que une fois l'objectif réalisé il faille sortir du labyrinthe le plus vite possible, ce qui permet de réutiliser en sens inverse les astuces précédentes et rend de plus indispensable un plan ou un fil d'Ariane.

Par exemple c'est le cas d'un scénario de traque/chasse au trésor/quête où les aventuriers sont engagés pour se rendre dans l'antre d'une grosse bête/un château hanté/une cité engloutie pour récupérer un objet précieux/sauver des otages/tuer un monstre.

#### **4°) Ni entrée/ni Sortie**

C'est un labyrinthe d'où les joueurs ne pourront sortir que s'ils remplissent un objectif, résolvent une énigme ou comprennent le fonctionnement du labyrinthe. Dans ce cas il n'est pas nécessaire de faire le plan, puisque la sortie se fera automatiquement après la réalisation de l'objectif. La contrainte de temps peut ici encore être utilisée et matérialisée par les astuces vu plus haut.

Par exemple c'est le cas d'un scénario où les joueurs doivent tuer/retrouver/rattraper un individu/monstre/objet dans un lieu magique/mystique/onirique où ils découvriront des indices sur ce lieu et leur objectif au fur et à mesure de leur progression.

**Mentions légales :** Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

**Paternité :** C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

**Non-commercial :** ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

**Pas de modification :** ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## B/ Les différences environnementales

Ce sont les différences de milieu, climat, luminosité, etc.. qui influenceront sur l'ambiance du scénario et les créatures qu'on y mettra : on ne trouve pas d'élémentaire de feu au cœur d'un Glacier !

### 1°) Le labyrinthe naturel

Grottes, mangroves, jungle c'est un labyrinthe naturel, créer naturellement ou non. Le chemin est souvent tortueux et les angles irréguliers. On n'y retrouve aucun pièges mécaniques, mais par contre des pièges naturels comme des problèmes climatiques (pluie torrentielle et ses conséquences, tempête, mirage), des pièges optiques (miroirs, trompes l'œil), géologiques (avalanche, tremblement de terre, éruption volcanique, geyser) ou des obstacles naturels (crevasses, fleuve, montagne). Les monstres sont des animaux ou des démons/invocations utilisant plus leur l'instinct que la stratégie, mais ils connaissent par contre parfaitement le milieu où ils vivent. Le sol y est irrégulier, mais il est possible qu'il y soit conservé les traces du passage de certains animaux pouvant aider les aventuriers durant leur progression.

Ces labyrinthes sont très vastes, l'échelle utilisée doit donc être très grande pour simuler l'espace sans pour autant que le labyrinthe soit trop inextricable et dépasse le format d'une feuille A4. La température et le climat doivent de même être défini à l'avance pour gérer son influence sur les sorts, la fatigue et l'équipement (les armures n'aiment ni la moiteur, ni la chaleur des jungles du sud) ou encore sur de possibles maladies. Ces labyrinthes peuvent enfin être l'occasion pour les elfes sylvains ou les rôdeurs de faire montre de leurs talents, les milieux naturels se prêtant mieux au bivouac et à la chasse/pêche.

La luminosité enfin y est assurée par des éléments naturels comme les astres (lune/étoiles/soleil) ou des plantes (champignons fluorescents) et est rarement constante. Elle peut aussi ne pas être assurée du tout, ce qui oblige les héros à se munir de torches.

### 2°) Le labyrinthe artificiel.

Ces labyrinthes ont été construit par des créatures pensantes et ingénieuses comme des humains, des nains ou des gobelins par exemple. Ils sont en général fermés (avec un plafond), mais s'ils sont ouverts leur concepteur a sûrement trouvé une astuce pour empêcher toute évasion par la voie des airs (depuis Icare on se méfie..). Ces labyrinthes recèlent des pièges mécaniques (fosse piégée, arbalètes empoisonnées, Cristal d'énergie, etc..) ou qui utilisent à leur profit un élément naturel (terrain favorisant les avalanches, gouffre enjambé par un pont de singe, etc..). On peut aussi y trouver des portes et même certaines fermées ou piégées, voir certains passages accessibles uniquement si l'on répond à une énigme. Les créatures qui s'y trouvent sont soit des monstres laissés là pour garder le labyrinthe soit les constructeurs eux-même qui peuvent alors tendre des embuscades aux endroits stratégiques. Ces labyrinthes sont souvent à température ambiante et construit géométriquement avec des angles droits ou similaires. Le sol y est régulier d'une zone à l'autre et peut-être soit propre et lisse, témoignant de la présence de créatures entretenant le labyrinthe, ou alors poussiéreux et sale ce qui permet de mieux dissimuler des pièges et de remarquer les traces de passages récents. Il y fait assez bon vivre mais c'est en général des suites de couloirs plus ou moins étroits et il faut trouver une salle pour pouvoir se reposer, après en avoir délogé ses potentiels occupants.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## C/ Les différences schématiques

### 1°) Schéma linéaire ou labyrinthe Grec.

Ce labyrinthe correspond au dicton « *toutes les routes mènent à Rome* ». En clair c'est un labyrinthe qui dispose d'un centre et où les couloirs se croisent sans qu'il n'y ai d'impasse ou de cul de sac, les chances de s'y perdre sont moins grandes qu'ailleurs.

Ce labyrinthe peut être totalement linéaire avec un seul chemin qui amène les aventuriers au point voulu (pour un Entré/pas de Sortie) ou à la sortie. Dans ce cas c'est plus une histoire de patience et de réflexion pour surmonter les obstacles que de l'orientation pour retrouver son chemin. On observe ce genre de labyrinthe dans les églises par exemple où ils sont représentés en mosaïque sur le sol pour symboliser un cheminement spirituel.

Il peut aussi y avoir plusieurs chemins qui évoluent conformément à un schéma géométrique précis (le découvrir permettant de tracer un plan) et mènent tous à un centre bien précis d'où l'on peut retrouver la sortie. Il y a plusieurs façons d'arriver à l'objectif, mais on y arrive toujours. C'est le cas des jardins à la française en forme de cercle/carré/triangle isocèle.

### 2°) Schéma semi-complexe ou labyrinthe maniériste.

Dans ce labyrinthe il y a toujours un centre (la structure reste donc carrée ou assimilée à) mais il existe des impasses et seul quelques itinéraires parmi ceux proposés mènent à la sortie ou au centre. C'est le labyrinthe classique que l'on retrouve dans les cahiers de jeux.

### 3°) Schéma complexe ou Rhizome.

Ce labyrinthe n'a pas de centre, pas de sortie. Tous les chemins se croisent et il n'y a pas d'itinéraire défini ni d'ailleurs de limite au labyrinthe. On peut créer un Rhizome en improvisant tout simplement un labyrinthe au fil de la progression de ses joueurs, ce qui est la marque d'un MJ très cruel puisque les joueurs ne sont plus que des pantins dans la paume du MJ.

### 4°) Schéma chaotique.

Ce labyrinthe n'a pas de forme géométrique et pas de centre. Il a au final une forme tordue qui peut représenter un objet en vue aérienne ou n'importe quoi. Il est donc truffé de culs de sac et d'impasses. On peut retrouver ce labyrinthe dans des temples pour figurer la forme d'un animal ou d'une divinité, ou encore dans des crop circle (cercle de culture en français) d'origine humaine ou non.

## **III°) Les habitants du labyrinthe.**

On peut peupler un labyrinthe avec trois grand types d'éléments :

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## **Les monstres et autres têtes à claques.**

Il en existe trois catégories :

### **1°) Les créatures pensantes :**

Ce sont des créatures disposant d'une intelligence au moins rudimentaire. Les créatures pensantes se distinguent en général des autres créatures par :

- Ils ont une certaine forme d'organisation. C'est-à-dire qu'il y a une forme de hiérarchie, où chacun a un rôle auquel il se conforme dans une situation donnée et qu'il peut modifier selon la situation. On notera que cette définition d'organisation peut autant valoir pour des créatures raisonnant avec leur cerveau (des créatures humanoïdes comme des gobelins) qu'avec leur instinct (des bêtes en meutes comme des loups).  
Il en découle la chose suivante.
- Ils sont capables de suivre une stratégie donnée, évolutive (qui change selon les facteurs rencontrés) et raisonné (qui a des objectifs, autant de résultats que de coûts). Ils peuvent donc fuir pour revenir à l'assaut plus tard ou mener des aventuriers droit vers des pièges.
- Ils sont aussi capables de faire preuve d'initiative et d'innovation. C'est-à-dire qu'ils ne vont pas toujours répéter les mêmes actions et peuvent utiliser leur esprit créatif pour prendre par surprise leurs adversaires. Par exemple un groupe de goblin peut feindre la fuite, comptant sur la réaction de leur adversaire qui connaît leur légendaire lâcheté pour soit l'entraîner dans un autre traquenard, soit profiter du répit que leur adversaire croit avoir gagné pour l'attaquer immédiatement alors qu'il a baissé sa garde.
- Ils sont capables de faire usage d'outil s'ils disposent d'appendices supérieurs pourvus de pouces opposables. Cela signifie que le MJ peut modifier le profil (et donc améliorer) ses créatures en les dotant d'un équipement de bonne qualité (c'est ce qui différencie un orque de base et son équivalent d'élite) ou adapté à une situation précise (des armes à distances si les monstres sont situés en hauteur). Cela signifie aussi qu'ils peuvent faire usage d'armes expérimentales comme les gobelins ou de magie pour une coterie de sorciers.
- Ils ont une forme de culture et donc un système de valeur. Ils peuvent suivre certaines règles de droit ou un code de l'honneur tribal, dicté par un système législatif ou édicté par des dieux ou leurs supposés représentants. En clair, les orques ainsi que les autres peuplades sauvages et violentes respectent la loi du plus fort alors que les gobelins ou les autres créatures plus fourbes obéissent autant à la peur qu'on leur inspire qu'à l'appât du gain. Cela permettra au MJ d'expliquer les motivations de ses créatures dans leur implication dans le scénario, car un monstre n'est jamais là que pour faire gagner des XP aux aventuriers.
- Ils ont un moyen de communication entre eux fondé sur l'usage d'une langue ou de signes. Cela signifie que l'on peut communiquer avec eux pour obtenir ou soutirer des informations sur leur environnement voir même s'en faire des amis ou des alliés si on arrive à bien comprendre et utiliser leur système de valeur. Par exemple, face à des cultistes il est peut-être possible de les convertir à un autre culte si l'on se lance dans un discours théologique ou autre pour les persuader d'adopter un autre Dieu/Maitre/Philosophie.

*Mentions légales :* Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité :* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial :* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification :* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## 2°) Les bêtes sauvages :

Ce sont des créatures primitives, dénuées de raison et qui n'obéissent qu'à leur instinct.

On fera le distinguo entre deux types de bêtes sauvages :

- Les bêtes de taille « normale » :  
Cela englobe les créatures du poulet au loup, toutes les créatures qui ne dépassent pas la taille d'un cheval en gros.
  - Si elles disposent du quotient intellectuel suffisant elles peuvent se regrouper en meutes pour pouvoir plus aisément se défendre ou chasser. Elles peuvent alors s'organiser un minimum, mais cela reste très rudimentaire.
  - Elles réagiront en général, sauf si elles sont trop stupides ou corrompues par quelques éléments mutagènes, en fonction de leur instinct de survie et leur sentiment de préservation, fuyant lorsqu'elles sentent que la situation se détériore ou n'engagent même pas le combat si elles le sentent perdu d'avance.
  - Elles réagissent aux choses en fonction de la perception qu'elle en a, cette dernière étant directement en relation avec l'intelligence de la bestiole. Ainsi un éléphant a peur des souris alors qu'il est bien plus massif qu'elle, et l'on peut éloigner la plupart des bêtes sauvages grâce à la peur que leur inspire le feu. Des aventuriers fûtés peuvent exploiter cela pour éviter un affrontement, comme par exemple en gardant son calme s'ils sont confrontés à un ours des montagnes qui au final a plus peur d'eux qu'ils n'ont peur de lui.
  - Ils peuvent disposer de capacités spéciales, naturelles ou non comme cracher de l'acide par les yeux pour les castors mutants, des défenses permettant de charger (ce qui nécessite l'usage de l'esquive), des ailes pour s'enfuir dans les airs ou alors attaquer depuis les nuées, ou encore une protection magique contre les attaques (comme la licorne ou certains démons).
  - On peut s'en faire des amis (pour peu que leur esprit soit capable d'assimiler le concept ce qui est rare chez les créatures du chaos) si on a quelques compétences en relations avec les animaux. Un faucon ou un gros loup peut devenir un fidèle amis, tandis que tous les paladins en armure blanche rêvent de monter un jour une licorne. Un compagnon animal pourra d'ailleurs fournir une aide précieuse dans un labyrinthe naturel par exemple.
- Les grosses bêtes et les monstres:  
Là on parle des gros bestiaux, Troll et autres Ogres sont un ordre de grandeur idéal pour cette catégorie.
  - En général elles sont particulièrement stupides/sauvages/primitives (rayer les mentions inutiles) et surtout asociales. De ce fait il est rare de les trouver en groupe (ou alors deux ou trois individus ensemble) et c'est mieux comme cela.
  - Ce sont des créatures féroces capables d'infliger d'important dégâts et dont la présence refroidi en général les ardeurs des aventuriers de bas niveau. Cependant, elles sont aussi assez maladroitement et plutôt lentes ce qui permet en cas de difficultés de les fuir ou de les berner sans trop de problèmes.
  - Elles disposent d'un certain nombre de PV et sont très résistantes.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité :* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial :* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification :* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



- Ce sont de grosses bestioles pas bien malines qui attaqueront directement sans trop préparer de stratégie à l'avance. De même comme leur valeur de courage est particulièrement élevée, il est rare qu'elles fuient le combat même devant une situation critique, à moins d'avoir un minimum d'intelligence.
- On peut communiquer avec eux si on a la compétence, mais en général ce sont des créatures assez inamicales et sauf si ils tombent sur un ogre débonnaire ou un Troll sympa, il est rare que des aventuriers puissent se faire un allié de ce genre de monstre.

### 3°) Les Boss :

Ce sont des adversaires bien particuliers qui doivent être installés à un endroit bien précis pour offrir un certain challenge aux aventuriers. Cette catégorie est composée de monstres des plus divers, du plus impressionnant (Les fameux Dragons) aux plus ridicules (Les CHAPICHAPOS), incroyablement grands (Les géants) ou particulièrement petit (Les GREMLINS), ils peuvent se révéler d'une stupidité crasse (Le Cyclope) ou d'une intelligence maléfique et fourbe (GOLUM), ce peut-être des monstres comme des êtres humains (Le Docteur FUMANCHU), ou même des démons (TROPIKO, archi-démon de la soif, pour KHORNETTO personne n'a le niveau).

- Le Boss est un monstre qui se trouve dans une pièce bien précise du labyrinthe. Il est possible (et vivement conseillé) de personnaliser cet endroit en fonction du Boss qui s'y trouve. Tout d'abord, cela renforce l'ambiance et va donner plus de prestance à votre Boss, lui donnant de la crédibilité dans le rôle de principal antagoniste aux yeux des aventuriers. Le Docteur NO ne serait rien s'il ne se trouvait pas dans un repère secret caché dans une île perdue.
- Cet environnement peut être utilisé par le Boss pour obtenir un avantage en situation de combat, comme par exemple en y aménageant des pièges ou un moyen de s'enfuir en urgence. L'araignée géante est un très bon exemple puisque son repère lui permet de se cacher dans l'obscurité et d'utiliser ses fils pour attaquer par surprise ses victimes par des endroits impraticables pour d'autres.
- Il faut cependant se rappeler que si un environnement peut apporter des avantages il peut aussi générer des inconvénients. Je me rappelle d'une statue géante qui s'était faite défaire par une bande d'aventuriers qui l'avaient fait exploser dans une grotte où stagnait des poches de gaz inflammable.
- Le Boss garde souvent d'importants trésors et le mettre KO apporte beaucoup d'expérience.
- Par contre, ce sont en général des adversaires redoutables, capables d'infliger des dégâts monstrueux et d'encaisser ou d'éviter les coups de ses adversaires. Pire encore, le Boss peut même être un fourbe magicien pouvant déchaîner les foudres de la Magie sur les aventuriers.
- Le Boss peut avoir une histoire, déblatérer un monologue de grand méchant, avoir un signe distinctif (costume, cicatrice, tâche de naissance, jambe de bois), ou bien même un grand plan machiavélique tordu à exposer aux aventuriers avant le combat.
- Le Boss est surtout un important élément narratif dans un scénario et tout particulièrement dans un labyrinthe. Il est alors souvent **La** raison qui a poussé les joueurs à rentrer dans le labyrinthe et l'affrontement qui va s'en suivre se doit d'être l'un des grands moments de la partie.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.





P.S. : un Boss c'est souvent le petit bébé du MJ qu'il chouchoute et bichonne pour en faire le Némésis absolu pour les aventuriers. Il est donc normal que le MJ s'y attache et aie du mal à laisser les aventuriers le mettre en pièce. À moins de vouloir en faire un personnage récurant dans ses scénarios, le MJ doit donc se faire une raison et se dire qu'au final son Boss va se faire déquiller par ses joueurs.

Alors quand vous créez un Boss pour votre labyrinthe, un conseil : ne vous y attachez pas plus que de raison, le JDR consiste à ce que vous vous amusiez avec vos joueurs, mais pas à leur dépend !

### **Les trésors :**

C'est ce qui motive l'aventurier moyen (et mâle) avec la gloire, les femmes et l'alcool. Il n'y a pas de règle précise à respecter, juste à garder un certain sens de la réalité.

- Il faut placer avec une certaine logique les récompenses. On ne trouve pas d'objet magique dans les latrines (ou alors vous avez l'esprit tordu) et non plus une boîte qui fait « *meuh* » dans une armurerie.
- Il faut savoir récompenser ses joueurs, mais il faut le faire avec parcimonie. Hors de question de donner des DURANDIL à des débutants de niveau 1 à moins qu'ils ne se soient particulièrement bien sortis d'une situation difficile ou s'ils ont vraiment bien joué.
- Il faut savoir récompenser la prise de risque. Seul un MJ pervers mettrait un trésor bidon après des portes à CHOMPEUR. Un tel piège suppose au moins qu'il protège un objet de très bonne facture ou d'égale valeur que le coût d'une telle installation. Vous achèteriez un coffre-fort pour y mettre les menues économies de votre tirelire (ou vous êtes un nain) ?
- Il faut savoir rester logique lors du pillage de cadavre. Si vos joueurs trouvent une arme ou un objet sur un ennemi mort c'est que ce dernier lui était utile. Ainsi, on ne trouvera pas d'arme plus puissante que celle utilisée par le défunt, ni non plus de poison ou de parchemin magiques utilisables à moins que le mort n'ait pas eu le temps de les utiliser (parce qu'il est mort avant).

### **Les pièges :**

Voilà ce qui fait le charme des labyrinthes comme des donjons. Les pièges, c'est l'occasion pour vos joueurs d'utiliser leur tête pour s'en sortir plutôt que de compter sur leur muscle (et encore le cerveau en est un).

Je vais distinguer plusieurs types de pièges :

#### **Pièges naturels :**

Ce sont des pièges que mère Nature nous pose, juste comme ça, sans le faire exprès, mais qui font le régal de tous les MJ sadiques.

- Les mirages : classique dans les déserts ou dans les endroits chauds où l'indice de réfraction va varier pour donner l'impression d'une étendue liquide (les bimbos en moins) à un endroit, on l'observe aussi (encore que ce n'est pas utile dans un labyrinthe) dans un milieu froid où cette fois c'est ce qui se trouve de l'autre côté de la ligne d'horizon qui va apparaître.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité : C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial : ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification : ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Dernier type de mirage, la [Fata Morgana](#) est une combinaison rarissime des deux précédents qui va faire apparaître à l'œil un paysage déformé et troublant. Il faut de toute façon un jet d'intelligence réussi pour prendre conscience d'un mirage quel-qu'il soit.

- Les sables mouvants : autre sympathique embuche, les sables mouvants ou les mares de boue épaisses peuvent entraîner un individu d'une certaine densité au fond et l'y noyer. Pour se sortir d'un tel mauvais pas il faut soit réussir un jet d'adresse, soit que les compagnons du malheureux parviennent à réussir un jet de force pour le tirer hors du trou. J'estime qu'il faut entre deux et cinq minutes pour engloutir complètement quelqu'un (pensez à faire tourner un chronomètre), temps qui peut être plus ou moins ralenti si le sujet bouge avec précaution, sinon il ne fera que s'enfoncer plus vite !
- Les avalanches : on les rencontre en montagne lorsque les aventuriers font plus de bruit que les troupes de GZOR en marche. C'est un torrent de neige qui inflige 4D de dégâts et qui nécessite un jet de force ou d'adresse réussi pour s'en sortir. Sinon on fini par s'étouffer, comme sous l'effet d'une suffocation de NOLOR (-1D EV/5 tours).
- Les crevasses : un bon vieux trou dissimulé par la neige. C'est la chute qui occasionne des dégâts à auteur de 1D par tranche de trois mètres. Après il faudra sortir de la crevasse ce qui peut s'avérer plus ou moins facile selon sa profondeur. Un jet d'adresse peut atténuer les dégâts de 1D.
- Les geysers : source chaude projetant de façon sporadique ou régulière de l'eau bouillante, on peut en rencontrer en montagne ou dans des zones volcaniques. Un geyser enlève 2D EV en ignorant l'armure. Notez pendant que nous y sommes qu'ils fonctionnent de la même façon qu'un geyser de lave, sauf que ce dernier occasionne 3D de dommage.
- Fumerolles, solfatares et mofettes : ce sont des nuages de cendres, de souffres ou de gaz carbonique qui s'échappent de failles proches d'un volcan (visible ou non). Le gaz qu'elles émettent est hautement toxique et affuble toute personne en respirant d'un malus de 2 points à toutes ses caractéristiques tant qu'il reste dans les parages.
- Toxines : idéal en milieu équatorial ou en forêt, les poisons d'origine naturelle peuvent pourrir voir mettre en danger la vie des aventuriers mal préparés. Les toxines peuvent affecter les promeneurs via l'inhalation de spores, le contact avec des ronces ou des plantes vénéneuses, la consommation de champignons bizarres ou les blessures d'un animal sécrétant du venin. Il suffit au MJ de choisir la voie d'inoculation du venin la mieux adaptée au poison naturel qu'il aura choisi dans la table des poisons en terre de FANGH ou qu'il aura inventé et d'appliquer leurs effets.
- Maladies : même chose que pour les poisons, il y a déjà des règles pour ça.

### Pièges mécaniques :

Ce sont des pièges qui ont été créés pour entraver la progression d'intrus. Leur présence dans un labyrinthe suppose la présence, passée ou présente de créatures intelligentes qui les ont placés là. On trouve un nombre assez impressionnant de pièges en tout genre et le MJ en panne d'imagination pourra trouver tout son bonheur dans des jeux de plates formes comme *Prince of Persia* par exemple pour créer de nouveaux pièges à mettre sur la route de ses joueurs. Je ne fais ici que compiler en grande partie les nombreux pièges que les curieux peuvent trouver sur [le site](#) de POC ou ailleurs ainsi que ceux qui me passent par la tête.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité : C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial : ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification : ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



- Arbalètes cachées : je reprend la description de POC dans le scénario du donjon de NAHEULBEUK, les 3 premiers aventuriers courent le risque d'être touchés par un projectile (par exemple sur 1D6, ils sont touchés s'ils obtiennent de 3 à 6). Dégâts : 1D+4. On peut bien sûr modifier le nombre de traits et même les enduire de poison à discrétion
- Les gaz hilarants : toujours d'après POC, une dalle un peu branlante sur le sol déclenche un jet de gaz hilarant. Les aventuriers sont tous touchés et doivent attendre que l'effet se dissipe (au moins 10 minutes)... Ils perdent chacun 2 points de vie. Cela peut aussi alerter des monstres en faction aux alentours.
- Les gaz toxiques : toujours d'après POC, en marchant sur cette dalle piégée, les héros déclenchent la dispersion d'un gaz toxique (léger bruit sifflant). S'ils n'ont pas la présence d'esprit de fuir rapidement la zone, de se jeter à terre ou d'utiliser un sortilège ils perdront 3 points d'énergie vitale et devront pleurer pendant quinze minutes. Les gaz peuvent aussi être explosifs.
- Portes à CHOMPERS : toujours d'après POC, ce sont de gros blocs de pierre qui tombent à intervalles réguliers dès qu'on pose un pied à l'entrée du couloir. Si quelqu'un tente l'aventure, il devra réussir une épreuve d'intelligence (pour comprendre la séquence) et 3 épreuves d'adresse à la suite. En cas d'échec, c'est la mort.  
P.S : je conseille au MJ pour tout les pièges où on doit mémoriser une séquence de faire le jet d'intelligence derrière son écran pour le joueur et d'ensuite lui lancer un « *mouais, continu* » bien stressant. Si le jet échoue et que le héros tente l'aventure il suffira d'augmenter la difficulté des jets d'adresse.
- Pièges à loups : ce sont les même que dans le scénario de Lady Fae. Ils occasionnent 1D+2 dégâts à leur malheureuse victime qui devra par la suite réussir un jet de force pour s'en échapper. On peut augmenter les dégâts si les dents sont plus affûtées ou encore y rajouter du poison.
- Saut d'acide : on en trouve un dans le scénario de Licoy. Perte de 2D+3 d'énergie vitale, l'aventurier verra ses vêtements brûlés et son armure réduite de 2 points de protection. On peut aussi remplacer l'acide par du napalm ou tout autre produit inflammable.
- Lames rotatives : c'est un piège constitué d'un cylindre qui effectue des rotations soit à vitesse constante, soit par à coup. Une ou plusieurs lames très affûtées y sont accrochées et fauchent littéralement les imprudents qui s'en approchent. Ce piège est en général caché et le cylindre sort brusquement de terre et commence ses rotations, un jet d'adresse est alors nécessaire pour ne pas subir 2D+4 dégâts, en cas d'échec critique on perd ses deux jambes (aïe !). Après il est facile d'éviter le piège en rampant sous la lame l'effet de surprise passé.
- Lames murales : consiste en des lames encastrés dans les murs et qui font des allers retours en suivant un circuit horizontal. Les lames sont en général placées par trois (pour que l'on ne puisse pas les éviter) et des deux côtés des murs en décalé. Il faut réussir un jet d'intelligence pour mémoriser le tempo puis un jet d'adresse pour éviter les lames (2D+4 de dégâts sinon). Si un joueur veut se la jouer en sautant entre les lames il devra réussir un jet difficile d'adresse. On peut bien sûr empoisonner les lames.
- Trappe piégée : le piège consiste en une chute de plusieurs mètres avec réception sur des piques/ de l'acide/ une matière gluante et/ou sale. Les dégâts s'élèvent à 1D par tranche de trois mètres de chute plus les dommages que l'on peut subir si le fond du trou est garni de piques (1D+4), d'acide (2D+3) ou autre. On peut soustraire 1D de dégâts à la chute si l'on réussit un jet d'adresse.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité : C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial : ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification : ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



- Casse Tête : c'est un piège rudimentaire qui consiste en une grosse pièce de maçonnerie qui tombe sur la tête d'un aventurier. Il subit 2D de dégât et est assommé à moins de réussir un jet de rupture s'il dispose d'une protection à la tête. Le bloc peut tout simplement tomber du plafond ou alors être accroché à une corde ou une chaîne et qui se balance en ligne droite ou diagonale en direction de la tête d'un aventurier. On peut augmenter les dégâts si le bloc est pourvu de pointes.
- Pendule : C'est un pendule constitué d'une barre horizontale et de deux verticales qui se déclenche lors du passage des aventuriers et qui leur fonce dessus pour les repousser vers l'entrée d'un couloir par exemple. On peut l'éviter sur un jet d'adresse, sinon on subit 2D à 2D+4 en fonction du genre de barre dont est composé le pendule (lisse, clouté ou à pointes).
- Boule et rouleau compresseur : le fléau d'Indiana Jones ! Une grosse boule ou un cylindre qui roule dans un couloir en pente vers le groupe d'aventuriers. Il faut courir (de préférence plus vite que la boule) et se dépêcher de trouver un endroit où se réfugier. Un jet d'adresse est nécessaire pour ne pas se faire écraser (la difficulté du jet étant fonction de la distance à parcourir et de la vitesse de la boule). Face à une boule, un aventurier très petit (un gnome donc) peut se caler dans un coin pour s'en sortir. On peut aussi essayer d'arrêter la boule en confrontant sa force à celle de la boule (Force de l'aventurier +1D VS Force de la boule [entre 18 et 20]) avec l'aide éventuelle de ses amis (+1 pour chaque personne en plus qui aide). En général le MJ place la boule pour amener ses joueurs à tomber dans un autre piège comme une trappe par exemple. Les boules peuvent aussi être des illusions afin de piéger les aventuriers avec un autre piège (en les guidant vers un cul de sac piégé). Dans ce cas un jet d'intelligence est nécessaire pour remarquer que la boule ne fait pas de bruits.
- Corde à linge : un câble de métal ou une chaîne qui va foncer vers les aventuriers subitement en suivant des rails ancrés dans les murs. Le câble est placé de façon horizontale, au milieu pour repousser les aventuriers, en visant soit leurs pieds pour les faire tomber, ou en haut pour les étrangler (1D+2 dégâts). On peut l'éviter à temps avec un jet d'adresse réussi. Pire, la corde à linge peut être un mince fil presque invisible mais solide qui lancé à grande vitesse peut sectionner la chair entraînant décapitation (mort), éviscération (-50% du capital d'énergie vitale puis 2DBL/ assauts) ou amputation des pieds (-8EV et blessure grave), sauf réussite d'un jet de rupture d'une protection à cet endroit. Pour éviter un sort semblable un jet difficile d'adresse est nécessaire, car le fil est difficilement visible.
- Lance flammes : il peut se trouver au fond d'un cul de sac ou plusieurs tout le long d'un couloir, être déclenché soit automatiquement, soit par grâce à un levier, soit se déclenché de façon régulière. Face à un tel piège un jet d'intelligence pour mémoriser le rythme d'allumage puis un ou plusieurs jets d'adresse pour passer est nécessaire. Si le lance flammes se déclenche à l'improviste, un jet d'adresse est nécessaire pour éviter de se faire brûler (3D+2 dégâts qui ignorent l'armure).
- Piques : des piques camouflés qui sortent tout à coup du sol pour blesser atrocement les pieds. 1D+4 dégâts et une réduction de 50% des capacités de mouvement des victimes. On ne peut pas éviter ce piège si on ne l'a pas détecté au préalable.
- Plafond descendant ou murs qui se rapprochent : une description du piège serait redondante. C'est ce genre de piège qui rend le rôle du voleur indispensable dans un groupe d'aventuriers. Pour éviter de finir broyé il n'y a pas grand chose à faire (l'avancée des murs ou du plafond est presque implacable). Le MJ est invité à trouver une option de salut pour ses joueurs, comme par exemple une énigme à laquelle il faut répondre dans le temps imparti, ou un système pour arrêter le piège caché dans la pièce.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* : C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* : ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* : ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Etc.. il n'y a pas de limite à l'imagination du MJ qui a tous les droits pour piéger son labyrinthe.

### Pièges magiques :

En général ce sont des sorts normaux qui se déclenchent contre les aventuriers. Boules de feu majeures, éclair en chaîne, transformation en chèvre, sortilèges de confusion, le MJ peut piocher dans les sorts et miracles disponibles pour les mages et les prêtres pour monter des pièges magiques.

Ces pièges peuvent soit blesser directement les aventuriers, soit les induire en erreurs pour les mener vers un autre piège, soit les handicaper dans leur progression en leur infligeant des malus ou en réduisant leur protection.

Les énigmes sont aussi des pièges magiques qui obligent les aventuriers, mais aussi le MJ qui l'a créé à se creuser les méninges. Si les aventuriers ne donnent pas une bonne réponse, la porte peut très bien les punir en leur lançant un petit sort (choc électrique, boule de feu mineur) ou bien même se fermer de façon définitive.

## **IV°) L'histoire du labyrinthe.**

Un labyrinthe n'est pas, en effet qu'une occasion de faire du level up ! pour les aventuriers. On peut très bien créer une histoire autour d'un labyrinthe pour obtenir un vrai scénario et pas seulement un bête porte/monstre/trésor.

Voici quelques thèmes autour desquels un MJ peut broder pour créer un scénario ayant lieu dans un labyrinthe :

### 1°) Le labyrinthe à thème :

Le labyrinthe axe une grande partie de son histoire/ambiance sur l'une de ses caractéristiques.

Ce peut-être :

- Les ennemis que l'on va y rencontrer, par exemple un clan goblin dans leurs cavernes ou des fantômes et des morts vivants dans les cales d'un bateau fantôme.
- L'environnement du labyrinthe, qu'il soit naturel comme une jungle/montagne/forêt ou artificiel, comme des mines/souterrains d'un château/catacombes.
- Son architecture, fantastique/onirique/cyclopéenne/gothique/etc..

C'est une façon très simple de donner un peu de personnalité à un labyrinthe sans que cela n'implique trop de contrainte au niveau de l'écriture d'un scénario ce qui laisse le MJ très libre.

### 2°) Le rituel :

L'un des symboles du labyrinthe est la recherche de quelque chose ou de soit même. Cette symbolique peut très bien servir au MJ pour écrire un scénario.

Les labyrinthes sont des lieux de prédilections pour les rites de passage/d'absolution/de purification/pénitence que les sectes et autres religions imposent à leurs disciples.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité :* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial :* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification :* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Un aspirant paladin peut tout à fait être chargé par son culte d'aller récupérer sa relique dans un labyrinthe pour devenir paladin à part entière et prouver sa valeur ainsi que celle de ses amis. Autre possibilité, les aventuriers sont condamnés pour leurs crimes à subir l'ordalie, le jugement des Dieux sous la forme de l'épreuve d'un labyrinthe d'où ils doivent entrer et sortir pour être pardonnés.

### 3°) Le piège :

L'autre grand symbole du labyrinthe c'est l'illusion, l'esprit tarabiscoté, le piège. Un labyrinthe peut très bien être une embuche semé par un ennemi récurant des aventuriers pour s'en débarrasser ou bien l'arnaque que des voleurs ont mis sur pieds pour rançonner plus facilement les gens.

Un Mage très puissant peut donc créer soudainement grâce à ses pouvoirs un labyrinthe pour piéger les aventuriers ou pour s'enfuir.

Une bande d'escogriffes peut aussi avoir aménagé son territoire sous la forme d'un labyrinthe pour mieux se défendre des attaques ou plus facilement pratiquer leurs activités illicites.

### 4°) Le passage :

C'est une sorte de syncrétisme entre le rituel et le piège. Le labyrinthe en tant que passage est une embûche intermédiaire qui se dresse entre les aventuriers et leur objectif et qu'ils doivent surmonter pour avancer.

La traversée de mines abandonnées dans les entrailles de la Terre pour parvenir à un endroit précis. Se frayer un chemin à travers la jungle pour atteindre un quelconque temple.

### 5°) Le bordel :

Le labyrinthe est aussi un symbole de complexité, de chaos, d'aléatoire, d'inconnu, d'exotisme, de trouble. Si cette symbolique est en apparence similaire au piège, cette fois-ci le labyrinthe n'est pas un danger posé sciemment, mais plutôt un aléa de la chance, une facétie du destin qui confronte les aventuriers à un environnement nouveau. Il va alors être très important pour les héros de comprendre au plus vite l'univers qui les entoure pour en éviter les pièges et espérer s'en sortir.

Par exemple, les aventuriers peuvent être envoyés pour une quelconque raison de l'autre côté d'un portail démoniaque/plan élémentaire pour récupérer un objet/tuer un démon.

Autre exemple, les héros se font téléportés par erreur sur un vaisseau spatial en orbite et il faudra expliquer au personnel navigant (pas forcément compréhensif et qui pourrait même vouloir les capturer pour les mettre dans un zoo galactique) leur volonté de redescendre.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité*; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial*; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification*; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## V°) Le dédale de DD.

Voici donc l'application pratique de tous ce qui se trouve au dessus. C'est un scénario pour des personnages de niveau 3 ou 4 **au moins !**

### Synopsis :

Dans un coin perdu de la terre de FANGH un petit village de paysan est depuis des années victimes des exactions d'un terrible Minotaure qui terrorise la population et impose chaque année un terrible tribut. Le village doit chaque année livrer au monstre sept beaux jeunes hommes et sept belles jeunes filles ainsi qu'une partie des récoltes et du bétail pour satisfaire le monstre.

C'est alors que les aventuriers vont intervenir pour mettre fin à la dictature de la créature et aussi pour se couvrir de gloire et de richesse.

### L'implication des aventuriers :

Il existe diverses façons d'embarquer les héros dans cette aventure :

- Ils rencontrent dans une taverne, un jeune désespérément à la recherche d'un parti de valeureux aventuriers. Jacques, puisque c'est bien son nom leur explique que son village est sous la coupe d'un terrible monstre et qu'ils n'ont toujours pas trouvé d'aventuriers capable de les en débarrassés. Jacques fera tout pour valoriser les héros en flattant leur ego, mais dès qu'il est question de la récompense il reste très évasif prétendant qu'elle sera « *à la mesure de votre mérite* » ou qu'il faudra voir ça avec le chef du village. S'ils acceptent, Jacques les accompagnera jusqu'au village qui se trouve à quelques jours de marche, l'occasion de lancer les dés sur la table des rencontres.
- Ils peuvent aussi rencontrer Jacques sur leur route et peuvent même le sortir d'une situation difficile s'il est attaqué par un monstre ou des brigands, l'occasion pour les aventuriers de faire montre de leurs talents (ou de montrer à quel point ce sont de looser.. s'ils sont malchanceux).
- Ils peuvent se rendre directement au village, guidé par des rumeurs ou par la chance et être embauché par le chef du village directement.
- Ils peuvent passé par hasard dans le village. Dans ce cas les villageois vont d'abord essayer de les capturer pour leur voler leurs armes, livrer les plus beaux d'entre eux au Minotaure et tuer les autres. Si les aventuriers se font capturer il pourront négocier l'extermination du monstre grâce à Jacques qui viendra les voir pour le leur proposer. Si les aventuriers matent les villageois, sans toutefois les tuer, ils pourront se proposer pour libérer le village de l'emprise du monstre.

### La récompense :

Cela fait plusieurs années que le Minotaure saigne le village. Il sera difficile d'obtenir quelque chose de la part des villageois qui ne font pas très confiance aux aventuriers en général. Les derniers à avoir essayé de régler son compte au monstre étaient membre d'une compagnie de prêtre et de paladin semi-hommes de ADATHIE.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Ils avaient exigés d'être payés en partie à l'avance et avaient pillé les réserves de nourriture. En plus d'avoir échoués, ils n'ont fait qu'énervé encore plus le Minotaure qui a augmenté le nombre de victimes à lui sacrifier. Depuis les villageois sont un peu récalcitrant à faire appel aux services d'aventuriers.

Les habitants n'ont donc à offrir que leur hospitalité aux héros. Par contre, ils peuvent les laisser prendre tout ce qu'ils veulent dans l'autre de la créature, à l'exception peut-être des éventuels villageois et villageoises que le monstre n'aurait pas encore dévoré (le dernier sacrifice date de 3 mois, l'espoir demeure).

### **L'autre du Minotaure :**

#### **Présentation pour le MJ :**

C'est un labyrinthe souterrain de 4 niveaux (du niveau 0 au niveau -3) de taille moyenne.

Le Minotaure y a établi son refuge il y a quelques années après avoir pas mal bourlingué en tant que brigand de grands chemins et mercenaire. Là il a imposé son autorité aux gobelins qui s'y trouvaient déjà et s'est allié avec les quelques truccubus qui y avaient élu domicile. Les trois forces en présence ont chacune un niveau bien à elles, les truccubus le niveau 0, les gobelins le niveau -1 et le Minotaure le niveau -2. Chacun récupèrent une part du tribu offert par les villageois, le Minotaure les femmes et le bétail, les gobelins les récoltes et l'or, les truccubus la viande et les hommes.

Chacun a son rôle et s'y tient. Ainsi le labyrinthe est bien géré et tout le monde est comptent.

Dans l'ensemble le labyrinthe est constitué de long couloir taillés dans la roche de façon plus ou moins régulière. Les couloirs sont hauts et larges et une créature massive peut sans problème s'y déplacer de front, ce qui revient à deux aventuriers de taille normale. La hauteur de plafond est irrégulière, mais ne descend jamais en dessous de 2m40. La luminosité est en général assurée par des torches à intervalles réguliers sauf au niveau -3 et dans la partie abandonnée du niveau -1 où il n'y a pas de lumière du tout.

### **Légende :**

 <b>Ennemi</b>	 <b>Boule de pierre</b>
 <b>Trésor</b>	 <b>Boule illusoire</b>
 <b>Coffre vide</b>	 <b>Arbalètes cachées</b>
 <b>Trappe piégée</b>	 <b>Barrage</b>
 <b>Passage secret</b>	 <b>Crevasse</b>

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité;* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial;* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification;* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.





## **Niveau 0 :**

Ce niveau est occupé par les truiccubes. Ces démons porcines et perverses sont des êtres maléfiques et chaotique qui du coup n'entretiennent pas trop leur niveau. Il y a quelques pièges bien sûr, mais ce sont surtout les gobelins qui se chargent de les entretenir et de les remonter.

Les créatures que l'on peut rencontrer dans ce niveau sont soit des animaux de l'extérieur rentrés par hasard dans le labyrinthe, soit les cochons mutants des truiccubes qui s'occupent autant du nettoyage que de servir pour le barbecue de ces dames friandes de charcuteries.

De ce fait les animaux ont tendance à déclencher les pièges eux-même ce qui fait que la plupart de ceux de ce niveaux ne sont plus actifs.

On trouve à ce niveau trois arbalètes cachés au fond d'un cul de sac, deux boules piégées qui mènent les aventuriers vers des fosses (chute de 3 mètres dans un simple trou) et une boule illusoire pour mener les héros vers l'une des arbalète cachée.

Il y a trois coffres contenant quelques petites richesses (armes de qualité, pièces d'armure, une potion) mais rien d'exceptionnel. Le trésor des démons se trouve chez elles, où elles attendent les imprudents, accrochées au plafond. Elles préfèrent attaquer depuis les airs pour éviter de trop prendre de coups étant donné qu'elles ne sont pas très résistantes. Il y a entre deux à quatre truiccubes qui seront un challenge suffisant pour des aventuriers de bas niveau. Une fois vaincue, les aventuriers pourront trouver *des couteaux +4 contre les côtelettes, des cleavers of depravation et autres cursed nunchaku premium sausage* ce qui leur fait une belle jambe.. Il est aussi possible de trouver dans des cages quelques prisonniers (un ou deux) dans un sale état après avoir subi les outrages des démons dégénérées. Il y a aussi un impressionnant stock de viande dans le garde mangé des truiccubes et aussi quelques objets de valeurs (coupes en or, service de thé, couverts en argents) d'une valeur de 5D20 pièces d'or et même un *Blazing Chopper of Death* dans un coffre un peu graisseux.

Nom	Prix approximatif	Dégâts	Malus	Bonus	Rupture
Blazing Chopper of Death	1000	2D+3 (Feu)	PRD-1	Aucuns	Non (Magique)

Enfin si l'on cherche bien on pourra trouver parmi les restes des repas (fouiller dans les poubelles) des démons de bonnes pièces d'armures et des armes de qualités ayant appartenu aux disciple d' ADATHIE (qui ont fait face à leur destin) et peut-être une relique conservée dans la graisse.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité*; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial*; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification*; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## **Niveau -1 :**

C'est le niveau qu'occupent les gobelins au service forcé du Minotaure. En conséquence cet étage est truffé de pièges et de passage secret que les gobelins utilisent pour tendre des embuscades aux intrus.

Il y a deux patrouilles de trois à cinq gobelins (la composition est à la discrétion du MJ) qui surveillent les couloirs depuis certains emplacements qu'ils quittent rarement.

S'ils rencontrent des intrus ils n'engageront le combats que s'ils pensent pouvoir gagner. Sinon ils utiliseront les passages secrets pour faire tomber dans les pièges les aventuriers.

On peut trouver des couloir piégés avec des pierres qui roulent pour guider les héros vers d'autres pièges, mais aussi des arbalètes cachées dont les carreaux sont empoisonnés (au choix du MJ) et des trappes piégées profondes de 6 mètres et garnies de pieux.

À noter : il y a un chemin qui guide directement et sans rencontrer de pièges au repaire des gobelins, mais il faut passer devant l'une des patrouilles.

Il n'y a pas de trésor dans la partie du niveau occupée par les gobelins, juste un coffre vide dans le coin en haut à gauche.

Il est possible de capturer un gobelin pour le faire parler. Il donnera des informations sur les pièges et informera les aventuriers à propos de la partie abandonnée dans le coin bas droit (la zone grisée).

### **Le repaire des gobelins :**

L'entrée est gardée par trois gobelins archer qui rameutent le reste de leurs camarades si on leur laisse le temps.

#### *G : la salle de garde :*

5 gobelins (le type est à la discrétion du MJ) y attendent les intrus et interviennent si on leur laisse le temps. On peut trouver quelques armes de piètre qualité et quelques pièces d'or dans une bourse en cuir racornie.

#### *C : le dortoir des gobelins :*

Un vrai foutoir comme tous les dortoirs gobelins. Une grosse douzaine de gobelin s'y trouve, mais qui ne sont pas vraiment prêts à affronter qui que ce soit. Outre des fripes et des objets inutiles (chaussette orpheline, couverts cassé, bouteille vide, ficelle, etc..) on trouve dans un coffret sommairement caché et non fermé une vingtaine de pièces d'or et un petit objet de valeur (collier, anneaux précieux, peigne, miroir). L'endroit est assez sale, mais les aventuriers pourront y faire une petite sieste.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité :* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial :* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification :* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



*L : les latrines :*

Le lieu d'aisance des gobelins. Une véritable infection. On n'y trouve rien si ce n'est une maladie orpheline et l'on perd deux points de Charisme pour la journée si l'on y reste trop longtemps.

*B : le bureau du chef :*

C'est là que se trouve le chef gobelin. Son bureau est une grosse stèle de granite qui peut-être projetée par un ingénieux système de ressort. En plus de causer 2D de dégâts à cause du choc, il pousse ses victimes sur les piques qui sortent du mur qui se trouve derrière eux (1D+2). Le chef gobelin une fois qu'il a déclenché le piège prend la fuite si la situation n'est pas à son avantage et va rejoindre le Minotaure au niveau -2 par le passage secret de l'armurerie.

À noter que le gobelin dispose d'une hache un peu spéciale :

Nom	Prix approximatif	Dégâts	Malus	Bonus	Rupture
Hache ingénieur Custom	500	1D+5	PRD-1 (sauf nain)	ATT/PRD+1	1 à 2

Note : utilisée comme outil elle apporte un bonus de +2 pour les compétences *Bricolo du dimanche* et *Forgeron*. De plus à chaque attaque qui touche elle endommage l'armure de l'adversaire (PR-1).

*A : l'armurerie :*

Un tas d'armes pourries, un passage secret donne accès à l'escalier du niveau -2.

La section abandonnée :

Cette partie du niveau a été abandonnée par les gobelins, car il s'y trouve des créatures un peu trop puissantes pour eux. Il n'y a aucuns pièges, mais par contre les bestioles qui y traînent sont un peu dangereuse.

L'ensemble de la section est à l'abandon depuis des années et la poussière s'y est accumulée avec le temps. La visibilité y est quasiment nulle puisqu'il n'y a pas de torche. Les aventuriers peuvent bien sûr s'éclairer à l'aide de torche ou de lanterne, mais la lumière risque d'attirer les monstres.

Une cellule géante se tient embusquée dans un coin et pourchasse tous ceux qui entrent dans son territoire bloquant les voies de fuite.

Au fond de la section se trouve aussi des tarentules des cavernes (deux ou trois), leurs morsures sont empoisonnées.

Au fond se trouve aussi un beau coffre avec un objet intéressant, comme une arme/armure/objet magique (au choix du MJ) se l'autre côté d'un trou (visible si l'on pense à s'éclairer) de trois mètres de profondeur.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité :* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial :* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification :* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## **Niveau -2 :**

C'est le niveau où habite le Minotaure. Il est plutôt du genre misanthrope et n'accepte personne dans sa partie du labyrinthe. Du coup il n'y a aucuns pièges dans ce niveau puisqu'aucun gobelin n'a le droit d'y trainer ses guêtres.

Comme c'est le Minotaure qui s'occupe de l'entretien, rien n'est entretenu. Les couloirs sont dans un état de délabrement complet, l'éclairage est sporadique et la part du butin constitué de bétail que le monstre accapare erre à travers les couloirs sans but, déféquant à sa guise.

Ainsi c'est le seul niveau où l'on peut croiser vache, poule et chèvre et les avoir comme adversaire. C'est une vraie basse-cour que le Minotaure entretient pour ses besoins physiologiques comme pour satisfaire des désirs moins avouables.

Le Minotaure se trouve au centre du labyrinthe où il attend quiconque voudrais l'affronter. C'est un solide guerrier, rompu à l'art du combat par des années d'expérience accumulées au fil des batailles. Il dispose d'un très bon matériel et maîtrise aussi bien le combat avec deux armes ou avec une arme à deux mains, c'est au MJ de décider quelles armes le Minotaure va utiliser.

Le charisme du monstre se trouve plus dans sa carrure que dans son comportement assez primaire. En effet, la bête attaquera sans réfléchir ceux qui s'avanceront devant lui. Il s'acharnera sans merci sur un aventurier jusqu'à ce qu'il morde la poussière pour ensuite passer au suivant. Machine à baffes le Minotaure ne s'encombre ni de finesse, ni de discours et de toute façon le dialogue est impossible avec lui.

Une fois la créature abattue on peut s'adonner au pillage.

Sur le Minotaure on trouve :

- Une Hache à deux mains d'artisan renommé **ou** Deux Haches à une main d'artisan renommé.
- Un Plastron de métal léger, une paire de Jambières en métal léger, une paire de Brassières en métal léger, une paire de Bottes standard et une paire de Bracelets cuir et métal.
- Une Amulette de courage des Ogres.
- Un gros anneau nasal qui servira de preuve pour les villageois.
- 80 Pièces d'or.

## **N.B. :**

Tous ces équipements à l'exception de l'amulette sont à la taille du bestiaux. C'est-à-dire que seul un ogre ou une créature d'un gabarit similaire peut manier ou porter de telles armes et armures.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



## Le trésor du Minotaure :

C'est un petit pactole que les aventuriers risquent de trouver, un vrai trésor.

Là le Minotaure a entreposé le fruit de toutes ses rapines depuis presque des dizaines d'années (bien avant donc de commencer à rançonner le village).

On y trouve entreposé dans un bazar indéniable des armes de qualité exceptionnelle (peut-être une arme magique ?), des pièces d'armure de toute taille, de l'or à foison (disons entre 3000 et 5000 PO) quelques objets magiques (jugés inutiles par le Minotaure), vêtements, capes et bijoux de qualité, des pierres précieuses et surtout certaine des jeunes filles offertes en sacrifice il y a trois mois.

Il devrait rester entre trois et cinq victimes encore en vie, la plupart dans un état physique et psychique très mauvais (je laisse à votre imagination le soin de comprendre pourquoi), mais peut-être l'une d'entre elle a été épargnée par le monstre qui n'a pas encore pu jouir de toutes ses prises de guerre.

Il n'est pas bien difficile de motiver les captives de retourner à la surface et de toutes façons elles n'ont plus les capacités physiques et mentales de dire non.

Cependant, il est possible que pendant ces trois mois certaines d'entre elles aient commencé à développer un début de syndrome de Stockholm et donc à éprouver de l'affection pour leur bourreau.

Ainsi il est possible de jouer sur la condition psychique des captives pour poser des difficultés aux aventuriers lors de leur tentative de les ramener à la surface

Cela peut se révéler de plusieurs façons :

- Soit par une méfiance presque hystérique vis-à-vis des aventuriers mâles et en particulier par rapport aux individus monstrueux (orques, ogres et autres).
- Cela peut aussi être l'inverse, un attachement immodéré qui se manifeste aussi bien par un comportement de fan hystérique que par un autre plus timide (du genre présence réconfortante/gros câlin) vis à vis des aventuriers de sexe mâle et en particulier par rapport aux individus monstrueux (orques, ogres et autres).
- Les victimes peuvent aussi avoir développé un sentiment de haine et un comportement très agressif vis à vis des hommes et un sentiment inverse vis-à-vis des femmes
- L'inverse est aussi envisageable bien sûr, soit une mise sur un piédestal du sexe « *fort* » et d'un mépris pour le sexe « *faible* ».

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



### **Niveau -3 :**

C'est un niveau un peu spécial que les occupants des autres niveaux ne visitent jamais et pour cause ! C'est l'antre d'un vieux dragon bleu débile. La pauvre bête est née avec un problème génétique à la naissance l'empêchant de voler et ainsi d'assouvir son désir de rejoindre les nuées. Il s'est donc réfugié dans les profondeurs où il rumine son sort. Le fond du labyrinthe étant plein d'eau le dragon s'est adapté au milieu aquatique et est désormais totalement amphibie.

Ce niveau est donc à moitié inondé. Les murs sont gorgés d'humidité et l'on peut bien vite y attraper un rhume. De plus il n'y a aucun moyen d'éclairage et l'humidité ambiante rend difficile l'usage de torche tout comme d'y allumer un feu, pour s'éclairer une lanterne. Les services d'un mage sont ici nécessaire. Rappeler vous qu'évoluer dans l'obscurité sans aucune source de lumière donne un malus général aux actions dépendant de la perception (comme l'attaque ou la parade/esquive) de cinq points à moins d'être nyctalope. On y rencontre exclusivement des créatures aquatiques :

- De gros crabes géant à la carapace dure comme l'acier et dont les pinces peuvent broyer un membre ou deux.
- Des castor mutants qui ont commencé à créer des espèces de barrages n'importe où et s'organisent pour défendre leur territoire.
- De gigantesques crocodiles qui bouffent tout et n'importe quoi, peuvent dévorer un semi-homme en une bouchée ou entrainer sous les eaux les malheureux héros pour les y noyer.
- Mais le plus grand danger de ce niveau reste le dragon cacochyme. S'il est un vieux dragon bien amoché il peut tout de même poser de sérieux problèmes à un groupe d'aventuriers mal préparés. Ses crocs font encore de sacré dégâts et ses écailles protègent efficacement son stock important d'énergie vitale. De plus, son souffle de dragon est un éclair très puissant qui occasionne 3D de dégâts, doublés si l'on est en contact avec une certaine quantité d'eau. Enfin il est totalement nyctalope et n'a pas de mal à se battre dans l'obscurité. Il se déplace de façon très rapide dans l'eau et peut apparaître un peu partout dans le niveau en utilisant les crevasses qui communiquent les unes aux autres par des souterrains.
- Toutefois, le dragon n'est pas aussi buté et stupide que peut l'être le Minotaure. On peut très bien éviter le combat avec cet adversaire. Comme tous les dragons, il est d'une arrogance monstre et on peut tout à fait se le mettre dans la poche en flattant son ego.
- Le dragon a aussi capitalisé un petit trésor comme tous les sien. Il n'est pas aussi imposant que celui du Minotaure, mais constitué entre autre chose de pièces d'or (entre 1000 et 2000) et une demi-douzaine d'objets magiques (armes, amulettes, bagues ou baguettes).

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité* ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial* ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification* ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



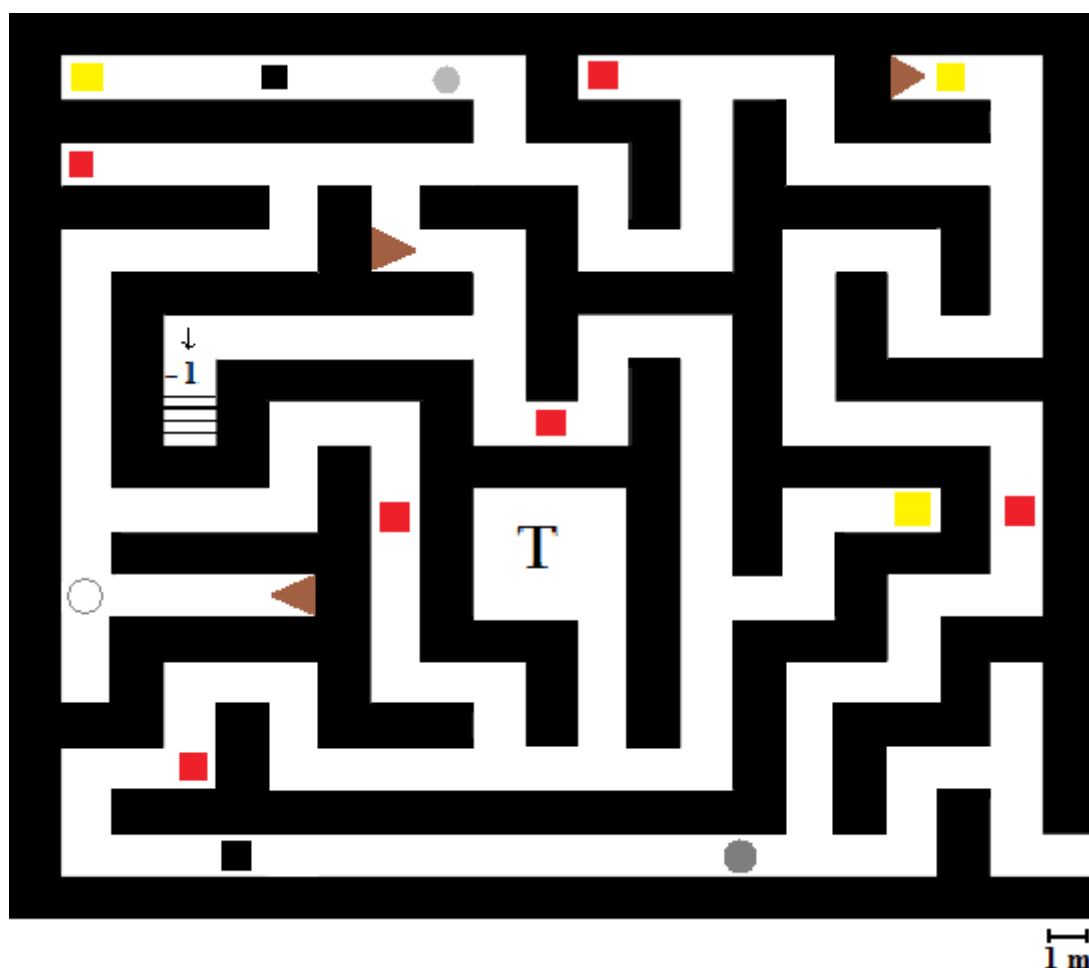
## Gain d'expérience :

Pour ce scénario la répartition de l'expérience est de :

- 20 XP si les aventuriers sortent vivant du labyrinthe mais n'accomplissent pas la mission qu'on leur a confié.
- 30 XP si les aventuriers se débarrassent du Minotaure.
- + 10 XP s'ils se débarrassent des truicubes au niveau 0.
- + 10 XP s'ils se débarrassent des gobelins du niveau -1.
- + 10 XP s'ils parviennent à sortir vivant d'une manière ou d'une autre du niveau -3 après y avoir croisé le dragon.
- + 5 XP s'ils ramènent les captives du niveau -2 du labyrinthe.
- + 5 XP s'ils ramènent les captifs du niveau 0 du labyrinthe.

## Annexe :

### Niveau 0 :



Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité;* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

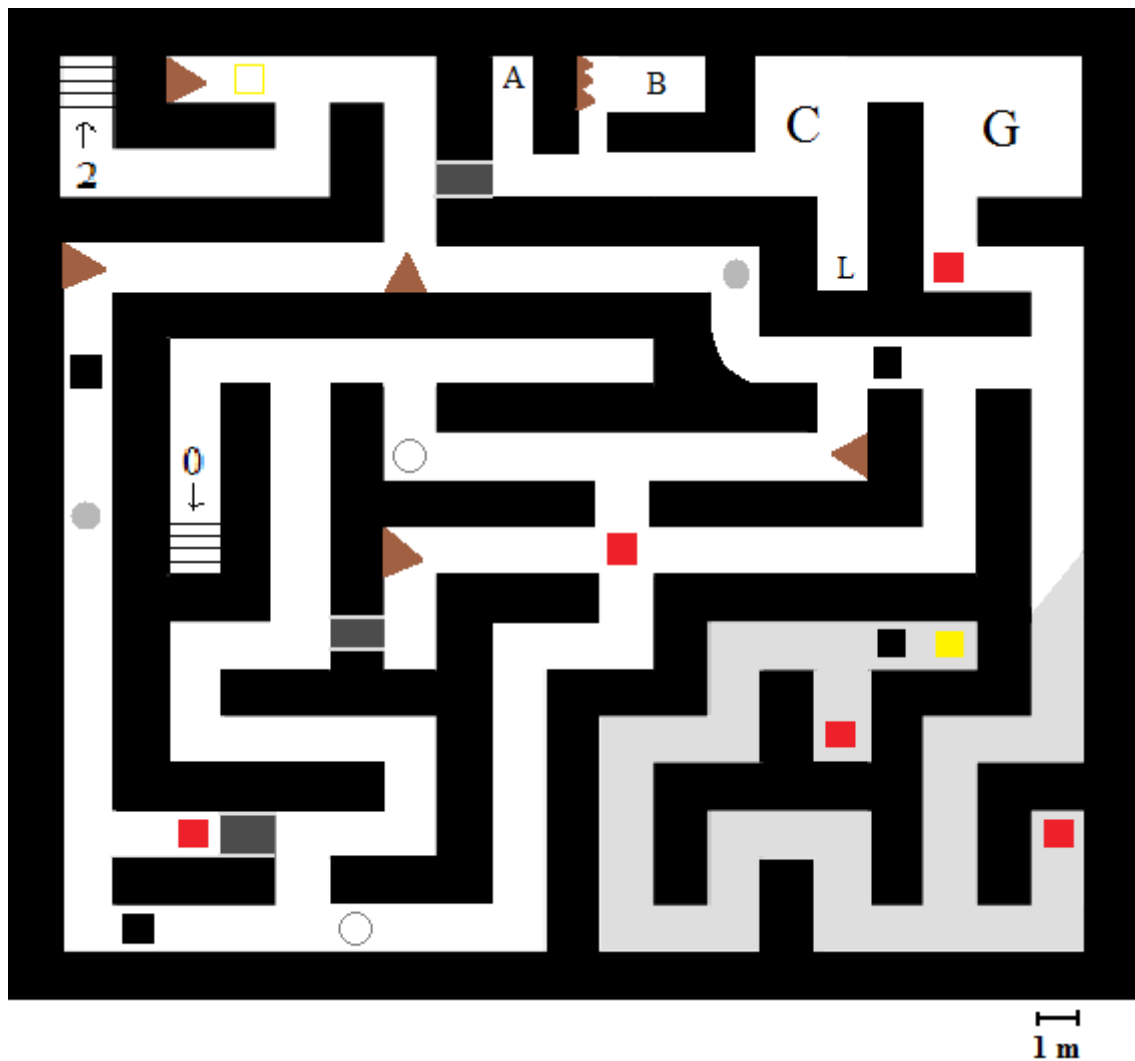
*Non-commercial;* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification;* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



### Niveau -1 :



*Paternité*: C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

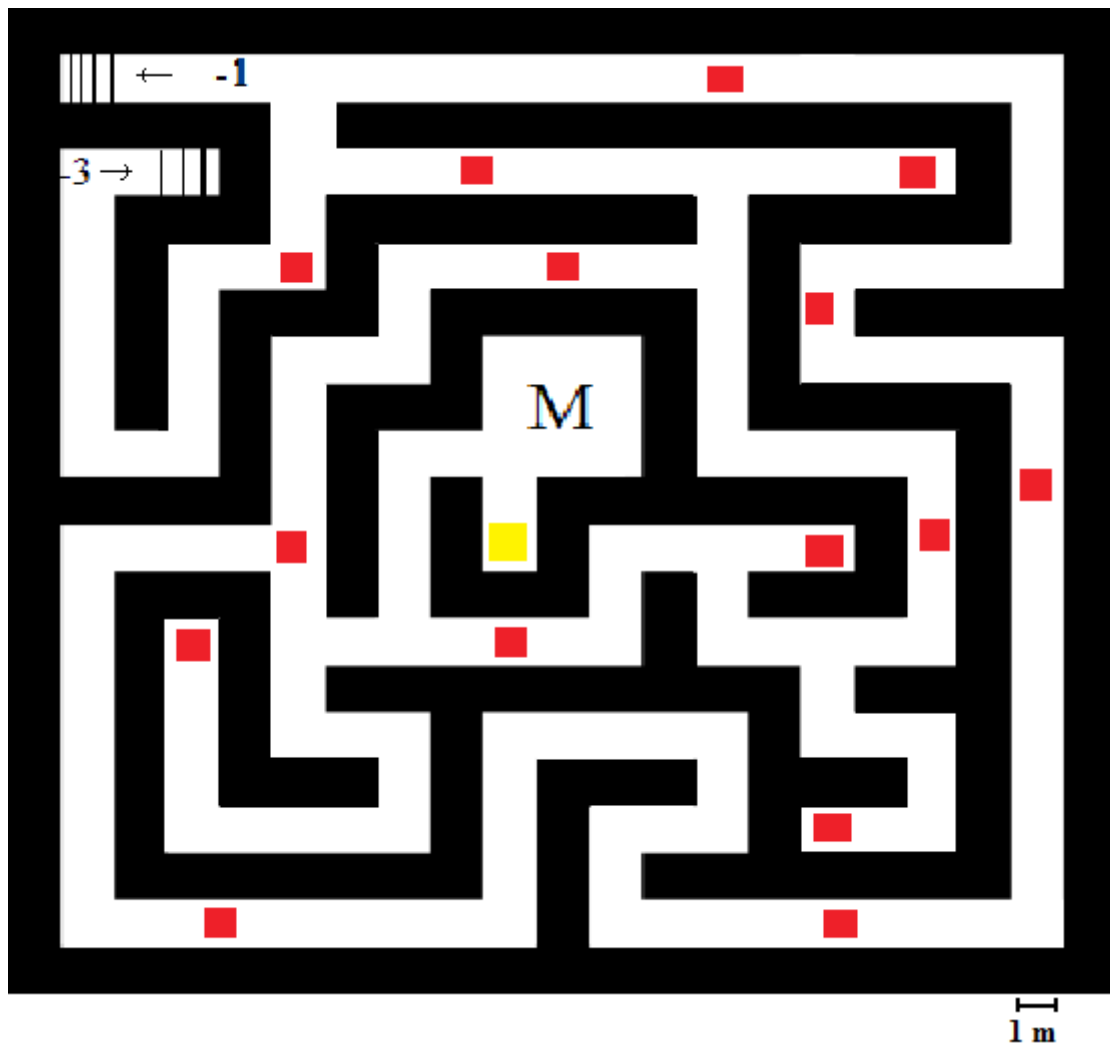
*Non-commercial*; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.





## Niveau -2 :



Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité*; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

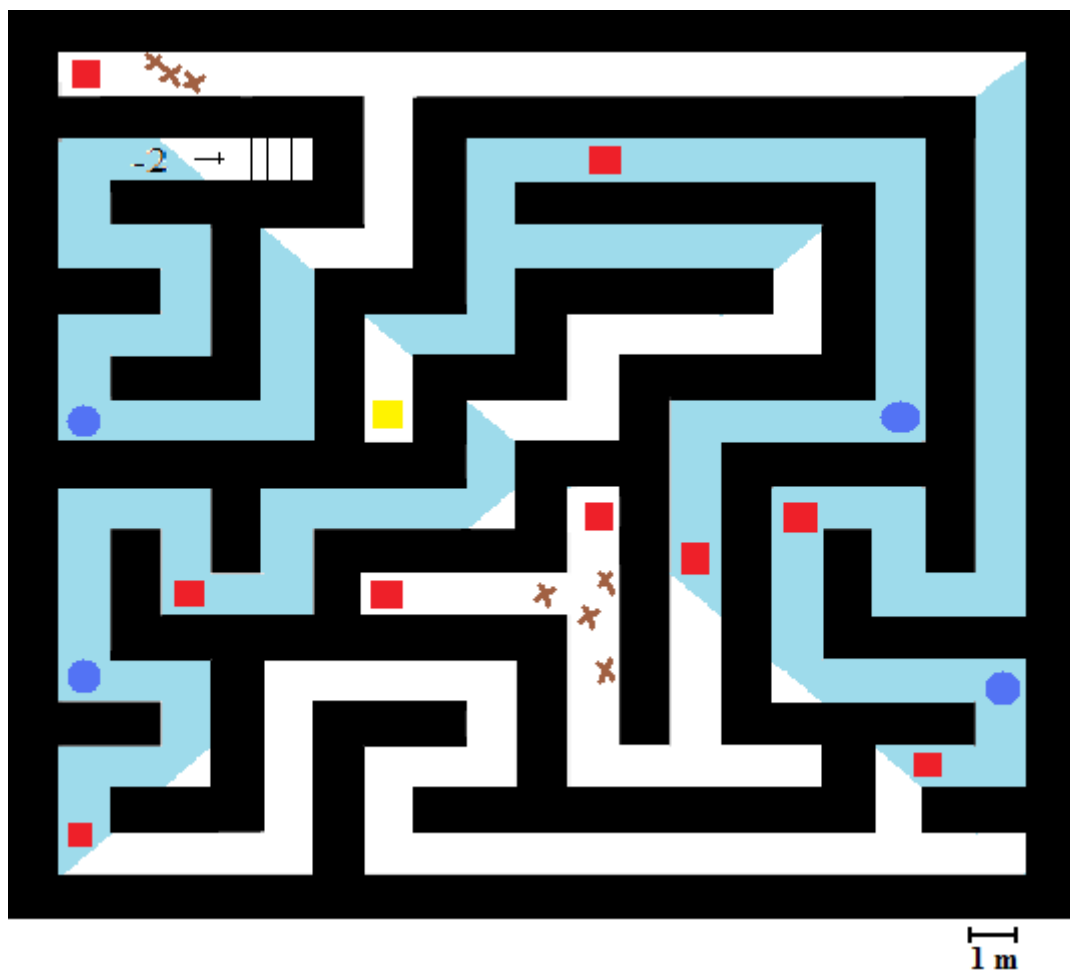
*Non-commercial*; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification*; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



### Niveau -3 :



Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

*Paternité;* C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

*Non-commercial;* ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

*Pas de modification;* ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.

