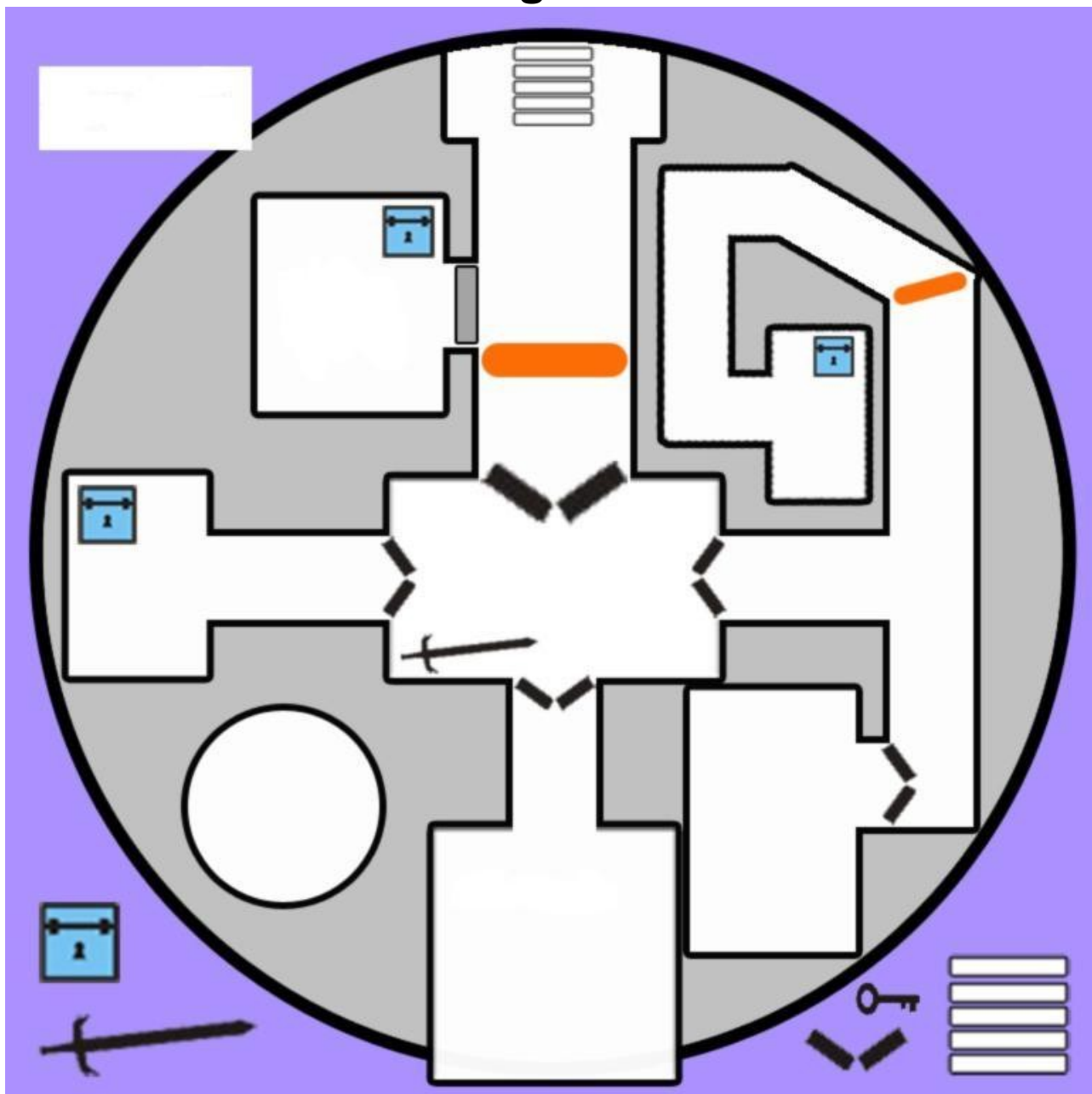


La Tour Sombre de Zangdar

Bon, avant toute chose, je tiens à m'excuser auprès de tous les fans auxquels mes cartes de ce donjon si particulier vont déplaire, je n'ai malheureusement ni le talent ni l'expérience des créateurs de la saga dans ce domaine. Pour l'organisation de ce document, je fournirais une description complète de chaque étage avec ce que vous y trouverez en matière de coffres au trésor et de monstres.

- voir « [tableau-rencontres-tour-sombre-zangdar](#) » pour voir ce que vous allez affronter dans le nouveau Donjon de Zangdar

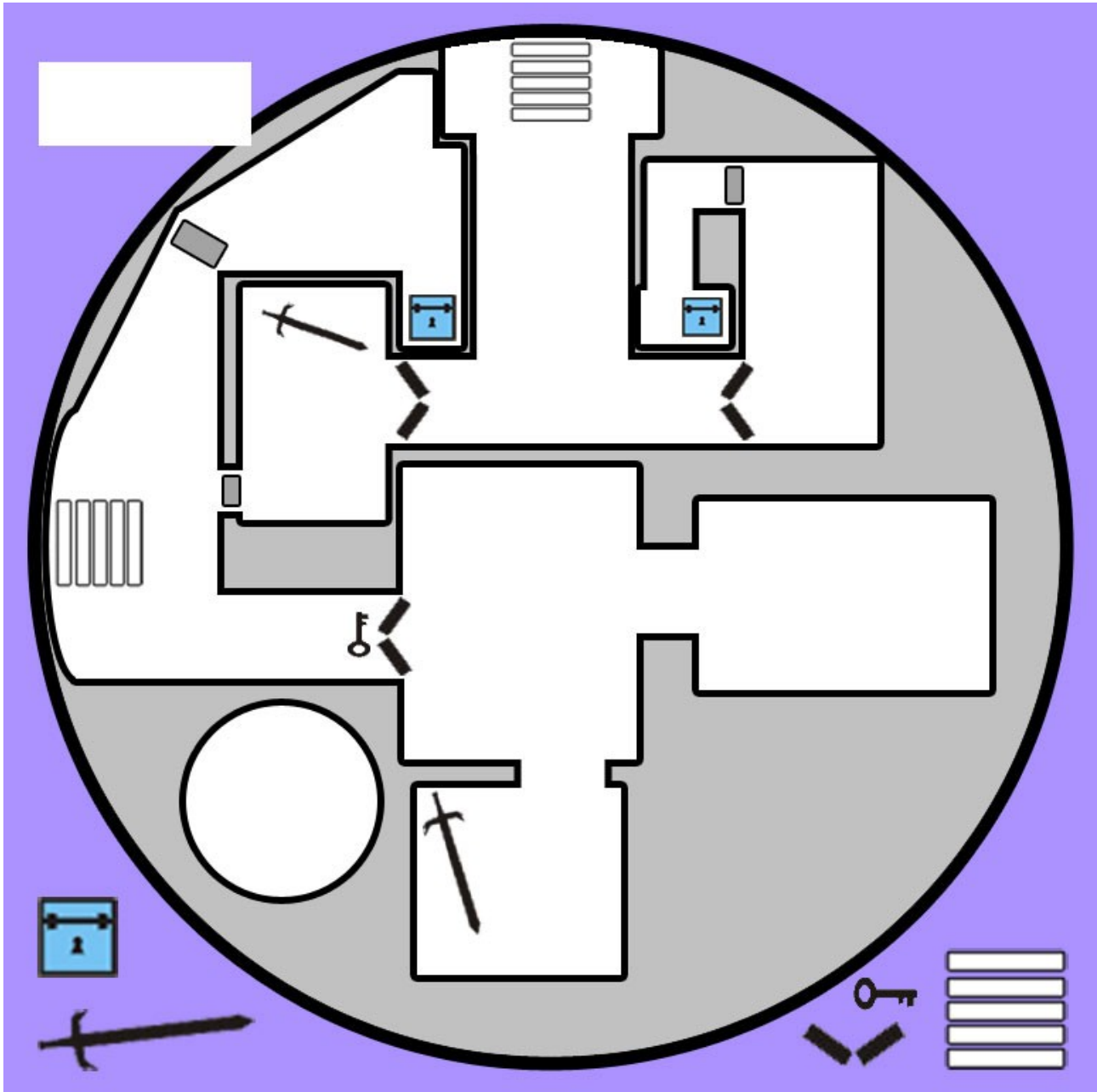
Tour Sombre de Zangdar - Rez de chaussée



- Vestibule d'entrée : il s'agit d'une pièce relativement peu éclairée. Une simple torche se trouve à gauche et elle est assez usée. Cette pièce donne accès à un couloir assez étroit dans lequel il ne peut y avoir que deux aventuriers côte à côte. Au bout du couloir se trouve une porte entrouverte.
- La salle des gardes : à l'intérieur de cette salle se trouve six gardes bien entraînés et armés de hallebarde. Au centre de la pièce se trouve une table en chêne sur laquelle se trouve un jeu de cartes. Il n'y a aucun objet précieux dans cette salle, seuls les gardes présentent quelque chose à fouiller. A décider par le MJ quant à ce qu'ils ont sur eux.

- À gauche de la salle des gardes se trouve un couloir étroit au bout duquel se trouve une salle qui contient un coffre au trésor. Toute tentative d'ouverture du coffre conduit à la libération d'une boule de feu majeure qui touche les aventuriers et va dans le couloir, sauf sur réussite critique de l'ouverture du coffre. Après, si les aventuriers ne pensent pas au jet d'adresse, ils sont littéralement cuits... Dans les restes du coffre se trouve un second coffre plus petit, lequel contient un parchemin disant : « Ah ah ah, je vous ai encore niqués, même pas besoin de renouveler mes tours, bande de cons ! Signé Zangdar ».
- A droite de la salle des gardes se trouve un autre couloir qui conduit à une intersection. Le côté droit mène à la salle contenant les rapports d'activité de la Tour Sombre pour la CDD. Si jamais les aventuriers décident de les détruire, un ensorcellement provoque un effondrement de 1D20 blocs de pierre sur les joueurs à 1D6+2 dégâts par bloc. A gauche, les aventuriers doivent faire un jet d'adresse : s'ils le loupent, ils glissent sur la pente du couloir et se retrouvent bloqués en bas. Le coffre indiqué par le 1 contient une pioche qui permet aux aventuriers de remonter la pente et qui est ensorcelé pour infliger 1 BL par minute à celui qui l'utilise.
- Le couloir au centre paraît à priori normal mais au niveau du point 2, il y a une dalle spéciale : si les aventuriers marchent dessus, une porte secrète s'ouvre et 1D6+1 guerriers squelettes arrivent pour attaquer les aventuriers. Dans la pièce où se cachait les squelettes se trouve un coffre où il n'y a rien.

Tour Sombre de Zangdar – Étage 1



- à l'entrée de l'escalier se trouve un couloir qui conduit à une intersection avec deux portes.
- La porte à droite conduit à la salle des araignées mutantes, des araignées modifiées pour que leur croissance et leur venir s'amplifie au maximum : en résumé, ce sont des araignées géantes dont le venin inflige 1BL toutes les 30 secondes s'il entre en contact avec la peau. Il y a 6 araignées géantes dans la salle. Il faut rajouter qu'il y a également 6 alvéoles cachées dans la salle, recouvertes par la toile des araignées. Si tous les aventuriers tombent dedans, ils seront immobilisés pendant 3 tours. Quant à la disposition de ces alvéoles, c'est au

MJ de décider. Enfin, il est possible de récupérer une clé spéciale collée par de la soie sur le torse de l'une des araignées. Cette clé permet d'ouvrir la porte au fond de cette salle. Elle contient un coffre renfermant une cotte de mailles de bonne qualité (4 points de protection, pas de bonus, pas de malus, point de rupture 1 à 3, 1500 pièces d'or à la vente).

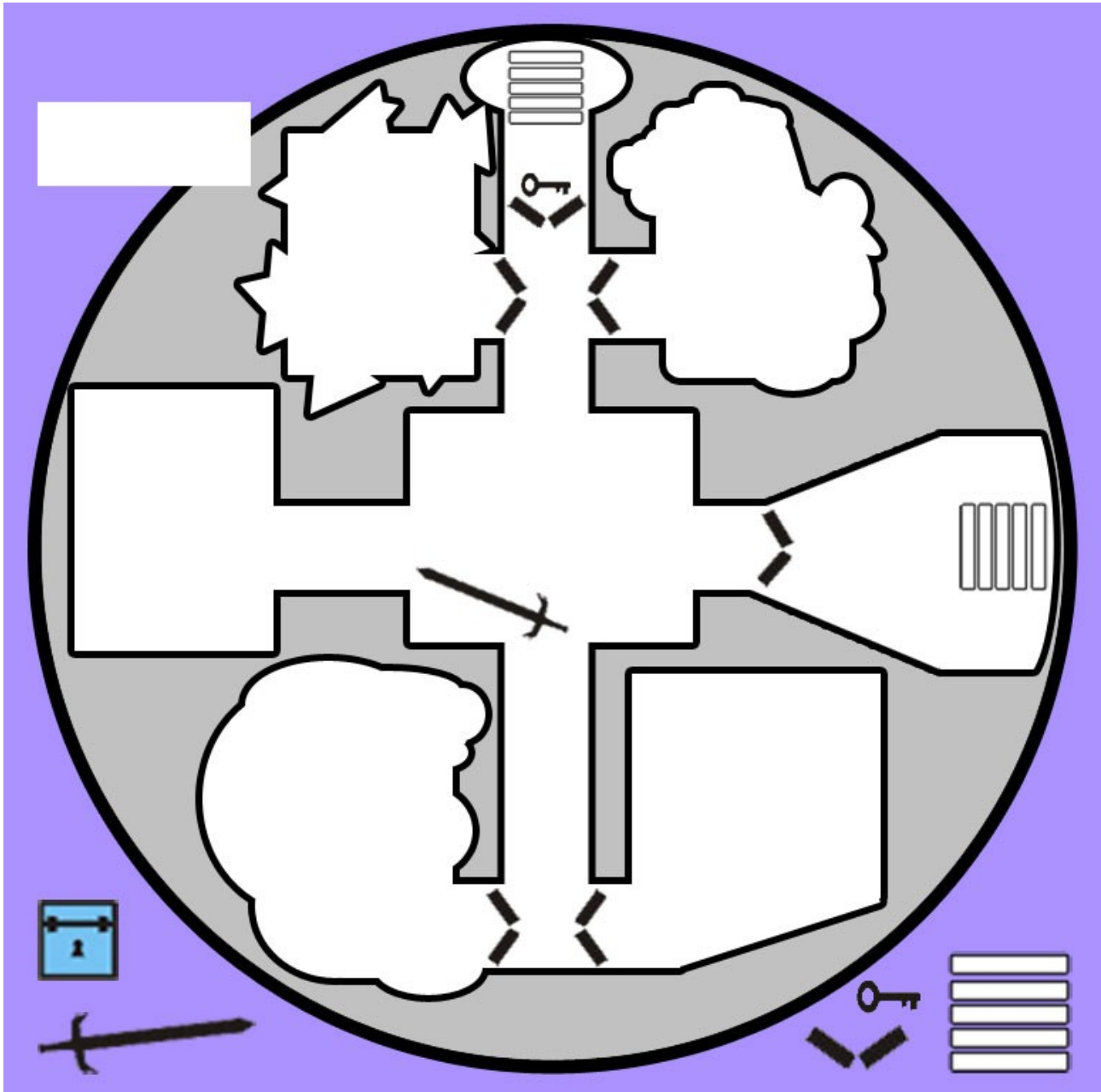
- A gauche se trouve la salle des lézards mutants. Vous devez battre les six et récupérer la clé qui se trouve sur l'un d'entre eux pour ouvrir la porte au fond de la salle.
- Le dernier couloir permet d'accéder à 3 endroits différents. Au centre, vous avez l'accès à l'étage suivant. A gauche et à droite, vous avez deux salles spéciales du donjon qui sont verrouillées avec des clés secrètes en possession de Reivax et de Zangdar. La clé de la salle de gauche est en possession de Zangdar, l'autre avec Reivax.
- La salle de gauche est le laboratoire des expériences secrètes de Zangdar. A l'intérieur de celle-ci se trouve un ogre berserk surpuissant qui ne se rendra jamais et se battra jusqu'à la mort. Il protège l'accès à un coffre spécial contenant un objet unique : le Sceptre de Berserkisation de Kugio. C'est un artefact très rare que Zangdar avait dérobé alors qu'il travaillait à l'Université des Arts Zokkult de Waldorg. Mis au point par l'archimage Kugio, ce sceptre contient 5 charges du sortilège de la Berserkisation de Kugio.
- La salle de gauche est la salle de tortures de la Tour Sombre dans laquelle est détenue l'Elfe que les aventuriers recherchent. Vous devez battre le bourreau défendant la salle et récupérer (encore une fois) les clés des menottes sur son cadavre pour pouvoir délivrer l'Elfe et récupérer votre coffre. Au fait, simple détail : n'en profitez pas non plus pour abuser de l'Elfe pendant qu'elle est attachée. Enfin, je dis ça, je ne dis rien...

- à l'entrée de cet étage se trouve un piège contenant un lanceur de dards empoisonnés. La dalle d'activation se trouve dans le couloir. La nature du poison est laissée à la discrétion du MJ -
- Ensuite, les aventuriers arrivent dans un couloir donnant accès à plusieurs portes : celle d'en haut en arrivant est la salle des gardes d'élite, qui en contient d'ailleurs une bonne dizaine. Normalement, ils sont censés se relayer pour surveiller les couloirs mais bizarrement, ils préfèrent s'accorder une petite pause. Par contre, ils n'aiment pas du tout être dérangés pendant qu'ils picolent (sauf si c'est Zangdar ou Reivax évidemment, puisque ce sont

les maîtres à bord) et s'ils voient les aventuriers, ils vont obligatoirement les attaquer. Au fond de cette salle se trouve la porte menant à la réserve de Bière du Donjon. A vous de décider la conduite à adopter face à ça.

- En face de la porte des gardes d'élite se trouve une seconde porte menant à la « salle d'exécutions lentes » : pour simplifier elle contient la trappe du puits d'acide, donc si vous tombez dedans, vous êtes très mal barrés vu que vous serez coincés deux étages plus bas en train d'être dissous sous 3 mètres d'acide. Ben oui, c'est ça « l'exécution lente », ne cherchez pas plus loin. Naturellement, si vous faites l'erreur de tomber là-dedans, sachant que l'acide est quand même puissant, si au bout d'une demi-heure les aventuriers ne vous sortent pas, l'acide commence à s'attaquer aux cellules et là, vous prendrez 1 BL/minute. Au bout de 15 minutes, les dégâts sont irrémédiables et après 45 minutes, l'aventurier est fini, il est mort complètement dissous.
- La troisième salle accessible contient 3 guerriers maudits que vous devez abattre. Dans cette salle se trouve deux portes. La porte d'en bas mène à une salle libérant 2 trolls mutants si vous ouvrez la porte. Une fois vaincus, les aventuriers peuvent aller activer le levier se trouvant dans la salle.
- La porte d'en haut est piégée par un Claptor de Mazrok et si le levier n'est pas préalablement activé, le piège se déclenche à l'instant où un aventurier touche la poignée. Et pour information, sachant que Zangdar est niveau 10, le Claptor frappe à 10D de blessures.
- Une fois la porte du Claptor passée, les aventuriers peuvent accéder à l'escalier menant au troisième étage.

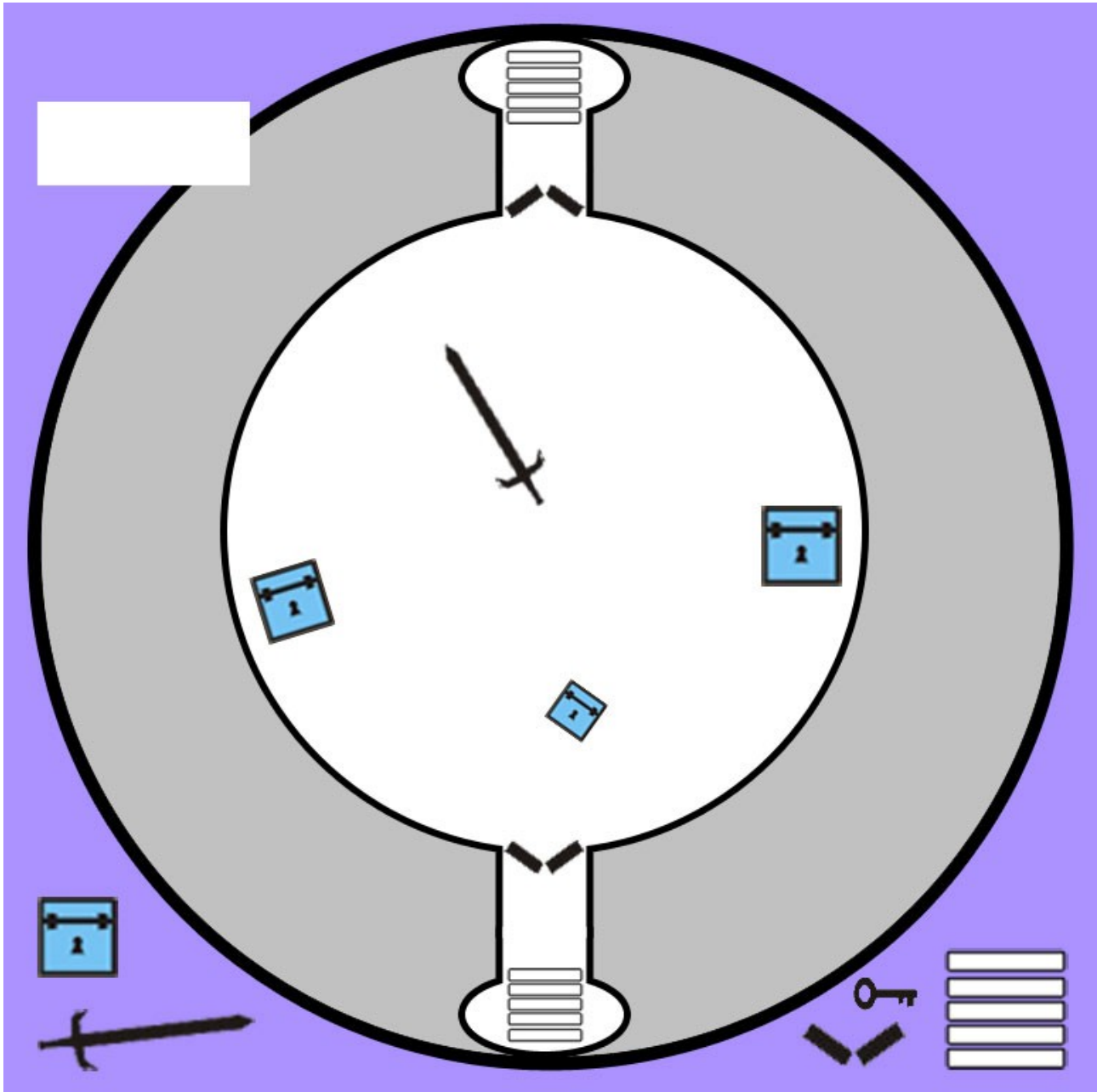
Tour Sombre de Zangdar – Étage 3



- Une fois à l'entrée de la salle, une épreuve spéciale se déclenche : jusqu'à ce qu'ils ouvrent la porte de la salle suivante, ils sont obligés de parler en rimes. S'ils ne le font pas, ils prennent 1 BL par parole. Le seul moyen de se rendre compte de cette épreuve est une grande dalle sur le sol dans laquelle est gravée : « Veuillez galamment rimer/ Ou vous serez tous éliminés. »
- Dans la salle suivante, un troll géant armé d'une hache à 2 mains sera là pour accueillir en vertu de la légendaire hospitalité du peuple troll envers les autres races de la Terre de Fangh.
- Après, il y a une énigme spéciale à résoudre et cinq salles à visiter. En

continuant le couloir, les aventuriers tomberont sur la salle contenant la nouvelle collection de robinets de Reivax. Les quatre autres salles contiennent des élémentaires de feu, d'eau, d'air et de terre de catégorie intermédiaire. Pour résoudre l'énigme, les aventuriers doivent vaincre l'élémentaire puis activer le levier qu'ils trouveront dans sa pièce. Dans le cas de l'élémentaire d'air, il faudra que les aventuriers trouvent une astuce, car cet élémentaire est immortel. (Il suffira d'utiliser un sortilège de dispersion astrale pour s'en débarrasser d'un coup mais ça, seul le MJ le sait.) Quant aux pouvoirs des 3 autres élémentaires, voir le tableau des invocations pour les renseignements à ce sujet.

Tour Sombre de Zangdar – Étage 4



Si vous trouviez les étages calmes et reposants, ici vous allez être copieusement servis. Si c'était le contraire, vous êtes mal barrés.

Dans tous les cas, vous vous retrouvez face à un Golbargh armé d'un fouet de feu de Blizdand : c'est un fouet ayant une portée d'attaque de 8 mètres (la moitié du rayon de la salle) et infligant des dégâts de type feu. Comment Zangdar a-t-il pu invoquer une telle chose ici? Simple : la salle est entourée de murs épais enchantés pour résister à tous les coups et au passage ignifuges. Résultat : il a pu invoquer un nouveau Golbargh et le coincer ici avec la même technique précédent. Par contre, contrairement à l'autre, celui-ci est relativement plus obéissant, c'est-

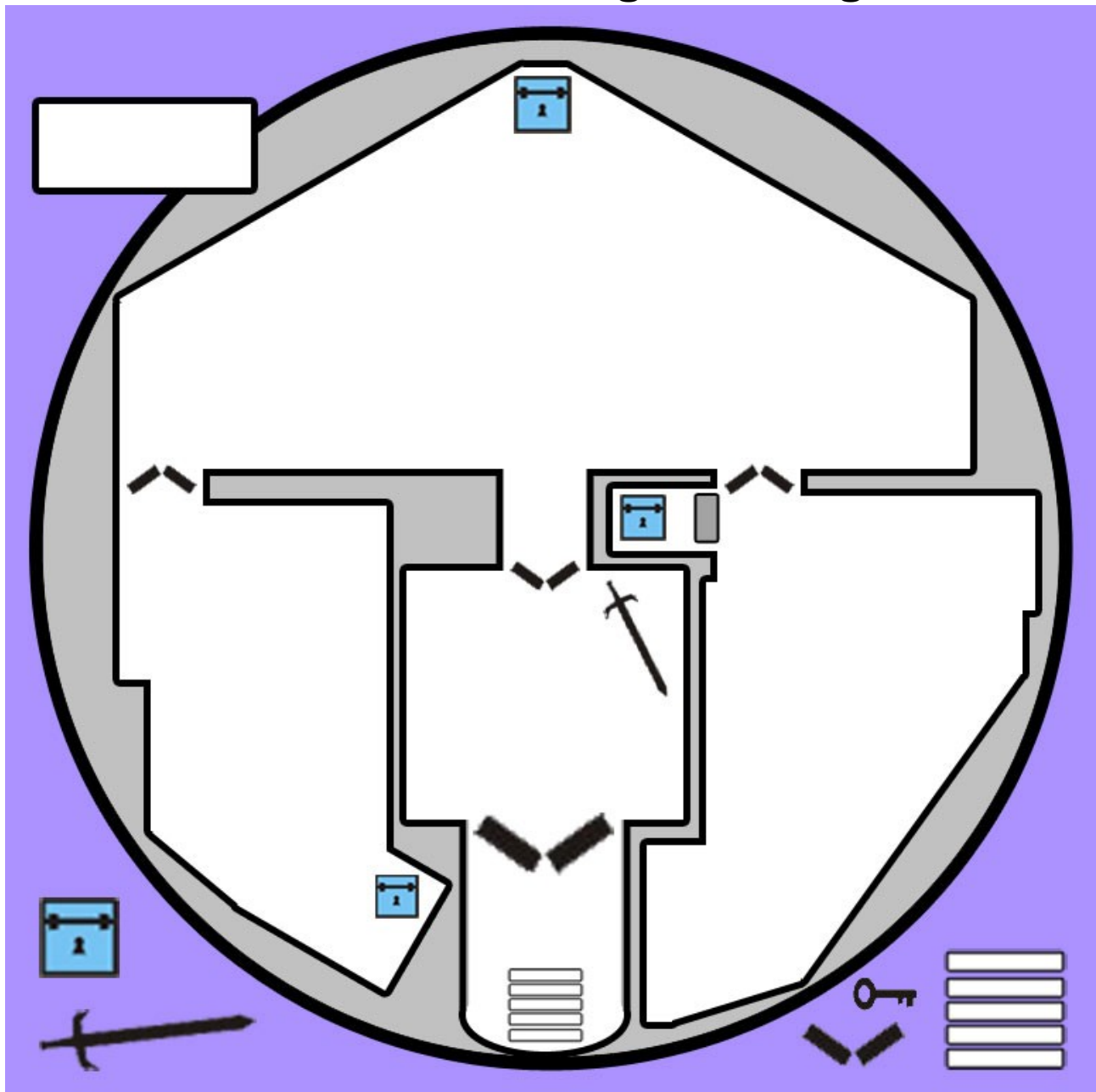
à dire

qu'il reconnaît l'autorité de Zangdar en tant que maître des lieux, mais il est plus revanchard parce qu'il tient à le tuer lui-même et ce sans l'aide de qui que ce soit. Autant dire que vous allez devoir sortir le meilleur pour vous en sortir avant d'accéder à l'ultime étage de ce donjon.

Dans cette salle, vous trouverez un total de 3 coffres dispersés dans la pièce :

- le premier, celui devant l'entrée, contient un potion de drain de mana majeure, elle fait perdre 10 PA à celui qui la boit. Naturellement, les aventuriers n'utilisant pas la magie ne seront pas affectés.
- Le second coffre, celui à gauche, contient en revanche une aide précieuse pour les aventuriers : une potion de fourreau pour armes. Si elle est versée sur une arme, celle-ci devient indestructible durant 10 minutes et passe et durant ce laps de temps dans la catégorie des armes magiques, ce qui fait qu'il est alors possible d'infliger des dégâts au Golbargh. En revanche, il ne faut surtout pas la boire parce qu'elle inflige alors une paralysie temporaire de quelques minutes à celui qui la boit. Une potion dont l'effet est à double tranchant donc.
- Le dernier coffre contient un canard de bain magique. Si vous l'utilisez, il pourra distraire le Golbargh et lui faire rater son prochain coup, mais qu'une seule fois.

Tour Sombre de Zangdar – Étage 5



- à votre arrivée à cet étage, vous arrivez face à une grande porte.
- Celle-ci donne accès à une pièce ne contenant pas un golem de fer mais deux. Évidemment, ça va vous causer quelques ennuis sachant que le combat contre le Golbargh a été épuisant mais bon, le but d'un donjon est de les empêcher qu'il réussisse, pas le contraire.
- En tout cas, dès que vous vous en êtes débarrassés, vous pouvez accéder à la pièce du boss de ce donjon : Zangdar, avec Reivax qui reste à côté pour aider à la dague en cas de souci, même s'il ne s'en fait pas vraiment. Une fois Zangdar vaincu, il suffit de faire parler Reivax de la même manière que

dans l'épisode 14 et lui arracher la clé de la pièce pour pouvoir enfin aller délivrer l'Elfe. Dernier point : au MJ de décider ce que contiennent les deux chambres de Zangdar et Reivax, sachant que ce qui se trouve chez Zangdar est caché et qu'il faut un examen de Pryaka pour s'apercevoir qu'il y a un coffre caché.