

# Donjon de Minas t'Irrite – Manuel du Donjon pour le MJ

Vos aventuriers sont enfin arrivés devant les portes de Minas t'Irrite, fin prêts pour accomplir la mission qui leur a été confiée. Soit, il existe plusieurs façons d'appréhender une aventure dans un donjon : foncer en détruisant tout ce qui se trouve sur son chemin et aller à l'objet de la quête au plus vite, ou bien prendre son temps et chercher les objets rares en fouillant un peu partout, en désamorçant des pièges et en résolvant des énigmes débiles. Le présent donjon a été construit de façon à gérer ces deux types de situations. Plus les aventuriers prendront le temps de tout explorer, quitte à revenir sur leurs pas, et plus ils trouveront des récompenses intéressantes. En revanche, les objets trouvés seront de moindre importance s'ils choisissent le chemin le plus court et tentent d'expédier l'aventure. Le bâtiment se compose en 3 NIVEAUX souterrains + les niveaux supérieurs, qui se composent du niveau 0 au niveau 4 (le système d'étage est à la « japonaise », le niveau 1 étant le RDC – et non le niveau 0).

Le donjon se situe en haut de la falaise qui surplombe la ville de Birtek. Les aventuriers peuvent y entrer de deux façons : par la porte de la cave, qui est l'entrée du donjon, ou bien par la porte d'entrée de la tour. Mais comme celle-ci est protégée par un système de défense automatique, il n'est possible d'entrer qu'après avoir désactivé les propriétés magiques de la tour, au niveau -3. La falaise est trop abrupte pour que l'on tente d'entrer par le conduit d'évacuation qui donne sur Birtek, et de plus il n'est pas facile de localiser cette entrée parmi les rochers. Les rares fous qui ont tenté de s'infiltrer par là ont d'ailleurs été retrouvés écrasés en bas du gouffre. La porte de la cave n'est quant à elle pas verrouillée, et le chemin qui y mène est un simple pont de bois qui longe le précipice. Le but final est d'entrer dans la tour de Minas t'Irrite, où réside le Maître du Donjon, et d'atteindre les niveaux supérieurs.

Ce manuel vous renseignera sur les PNJ, les monstres rencontrés dans le donjon, les pièces et les différents objets que l'on pourra y trouver, dans les coffres ou sur les personnages (les quantités et qualités des objets seront toutefois parfois à la charge et au jugé du MJ). Certains monstres peuvent être surpris ou bien induits en erreur par les aventuriers si ces derniers se révèlent malins, mais d'autres attaqueront à vue. Les PNJ non-monstres, quant à eux, iront la plupart du temps avertir les gardes, mais pas toujours non plus. N'oubliez pas, les aventuriers peuvent toujours tomber inopinément sur une patrouille de GOBELINS, ORQUES, GARDES ou KOBOLDS en arpentant les couloirs du donjon, n'hésitez donc pas à piocher dans le tableau des Monstres et Rencontres de Minas t'Irrite.

Les énigmes seront détaillées de façon à ne laisser aucune interprétation obscure à leur résolution, car certaines se révéleront complexes (surtout celles du niveau -3, qui est un étage entièrement optionnel). Les caractéristiques des monstres et PNJ du donjon sont disponibles dans le document des Monstres et Rencontres joint au scénario, et la fiche PNJ de Kyla est disponible en ANNEXE.

## Niveau -1 : La Cave

- (1) La première pièce du donjon est un grand hall d'entrée où sont disposées d'impressionnantes statues représentant des combattants. L'une d'elle est de travers par rapport aux autres. Si un aventurier essaye de la remettre dans le bon sens, cela déclenche un lanceur de DARD EMPOISONNÉ (voir Guide des Monstres et rencontres du Donjon). Malheur à celui qui se trouve devant.
- (2) Cette porte est protégée par un piège rudimentaire mais néanmoins efficace : un seau d'acide tombe sur celui qui ouvre la porte sans méfiance. Perte de 2D+3 d'énergie vitale, l'aventurier verra ses vêtements brûlés et son armure réduite de 2 points de protection. Pour apprendre aux aventuriers à ne jamais aller tout droit.
- (3) Sur les conseils de son confrère Zangdar, pour rentabiliser un peu son donjon, Kyla a fait installer une boutique, toujours ouverte. Autant dire qu'elle ne connaît pas un franc succès, du fait de la position géographique peu amène du donjon. On peut y trouver du matériel de qualité ou non, selon la période (il y a plus d'articles intéressants entre la Décade de Lakkan et la Fête des Giboulées). Si les aventuriers font du grabuge, la proximité de la salle de repos des GARDES n'est pas étrangère à cette possibilité.

- (4) Le VENDEUR du magasin ne laissera pas les aventuriers rentrer dans la réserve sans une bonne raison. À l'intérieur, un coffre fermé à clé contient une protection de qualité. La clé pour l'ouvrir est dans la poche du vendeur. Sur le sol dans un coin se trouve un petit morceau de pierre triangulaire qui n'est pas étranger à l'énigme numéro 2 en (23).
- (5) Quelle que soit l'heure de la journée ou de la nuit, il y a toujours des GARDES dans cette pièce. Évidemment, ils sont plus ou moins relâchés, mais il ne faudra pas bien longtemps pour qu'ils soient prêts à combattre, surtout si des aventuriers débarquent en plein dans la salle sans savoir où ils mettent les pieds, ou encore si ces derniers font du grabuge au magasin.
- (6) Sur la porte, un écriteau qui indique « MC ». Un examen plus attentif révélera qu'il s'agit d'un panneau WC retourné à l'envers. Ce sont les fameux WC HANTÉS du donjon, que même les GARDES évitent (difficile avec une telle proximité). La porte est fermée et résiste à tout crochetage et tentative de destruction. Cependant, si les aventuriers ont l'idée de frapper à la porte, ils entendront une voix d'outretombe dire « Mince, on peut plus ch... en paix dans ce donjon ! », puis verront un fantôme passer au travers la porte et disparaître dans un mur. La porte se déverrouille, donnant ainsi accès sur des WC qui n'ont rien de spécial. Parfois, en Terre de Fangh, il y a des questions qu'il vaut mieux éluder...
- (7) Au bout de cette impasse, une inscription en langage commun sur le mur. Ce dernier dit « Ze cake iz en lie ». Si l'un des aventuriers le dit à voix haute, un portail spatio-temporel s'ouvre sous ses pieds, et celui-ci retombe depuis le plafond sur ses coéquipiers. ID4 de dégâts pour l'imprudent et les compagnons qui ont servi à sa bonne réception. Si un joueur regarde dans le portail au sol, il se voit depuis en haut. C'est débile et ça ne sert à rien, mais que voulez-vous.
- (8) Il s'agit là de l'ancienne salle de repos des gardes, que l'on a déplacé à cause de sa trop grande proximité avec l'entrée. En effet, les aventuriers avaient tendance à débarquer sur la première porte qu'ils trouvaient et prenaient au dépourvu les gardes qui se relaxaient. Depuis, quelques ORQUES la gardent en permanence en raison de sa position stratégique, proche de la remise et de la salle commune (c'est surtout qu'on se sert d'eux pour aller chercher du matériel et l'emmener d'une salle à l'autre quand le besoin d'en fait sentir).
- (9) L'énigme numéro 1 est relativement simple : une dalle dans le couloir dépasse des autres, sans pourtant que celle-ci ne soit évidente à repérer. Si les aventuriers la pressent (ce qu'ils ne risque pas de faire de suite s'ils pensent que c'est un piège), un mur escamotable pivote à côté d'eux, libérant le passage pour entrer dans la pièce secrète se situant juste à côté.
- (10) Cette pièce secrète du Donjon est connue comme étant la salle-radio. Un CHEF GOBELIN assis devant un bureau sur lequel est posé poste-émetteur de couleur Hazto (on peut le préciser) est en train de dormir. Sur son bureau, une note administrative précise que le souterrain d'évacuation qui relie le niveau 0 des étages supérieurs au niveau -2 aura bientôt besoin d'un entretien. Une information précieuse somme toute. Si le gobelin se réveille et a le temps de lancer un appel sur sa radio, les GARDES présents dans la salle de repos ont toutes les chances de rappliquer incessamment sous peu pendant qu'il occupe les aventuriers.
- (11) Un ROI DES PINGOUINS s'est installé ici avec sa suite, à cause des conditions climatiques étranges qui règnent dans cette salle et leur permettent de nidifier tranquillement. En effet, de l'eau glacée semble couler depuis l'étage du haut à travers les murs et inonde partiellement la pièce, refroidissant ainsi de façon significative l'espace clos. L'eau s'évacue dans une grille, et si les aventuriers regardent où elle mène, ils verront une simple salle carrée dépourvue de mobilier. La grille ne peut être détruite, ouverte ou déplacée. Les pingouins protègent les œufs, mais ne sont pas très intelligents (sauf leur roi sur le trône, qui peut apprendre à quelqu'un possédant la compétence COMPRENDRE LES ANIMAUX que 3 pierres en forme de biscuit peuvent ouvrir un mur près de l'entrepôt). Les autres pingouins attaquent si on s'en prend aux œufs.
- (12) Dans cette remise sont entreposés toutes sortes de choses inutiles, mais il est possible de trouver par hasard dans une caisse des ingrédients pour fabriquer ou contenir des potion, avec la compétence FOUILLER DANS LES POUBELLES. Derrière des caisses, un passage secret mène au Dojo de Zet, mais il faut impérativement les avoir déplacées et obtenir un critique dans une épreuve de détection pour s'en apercevoir... Et si jamais les

- aventuriers font trop de bruit dans la remise, des ORQUES de garde dans l'ancienne salle de repos juste à côté viendront voir ce qu'il se passe (à moins que ceux-ci n'aient déjà été vaincus). Sur une caisse, un morceau de roche en rectangle, le second à récupérer pour résoudre l'énigme numéro 2 en (23).
- (13) La salle commune est plus ou moins peuplée selon l'heure. Il peut y avoir des ORQUES, des GARDES, mêmes des GOBELINS, voire aussi quelques domestiques dans l'après-midi. En revanche, au beau milieu de la nuit, tout ce beau monde se retrouve à dormir dans les dortoirs non loin, sauf un cercle de SORCIERS qu'on ne trouve ici qu'en ces heures tardives. Ces derniers discutent autour d'une table à propos de KOBOLDS s'entraînant à effectuer une invocation dans la salle des rituels qui se trouve au niveau -2. Si un combat est engagé, les guerriers dormant dans les dortoirs risquent fort d'être réveillés et de se lancer dans la bataille, et pas contents de surcroît.
- (14) La salle à manger n'est peuplée que pendant les heures de repas par les GARDES. On peut y trouver aussi des domestiques qui y prennent leur repas lorsque les gardes n'y sont pas.
- (15) Dans la cuisine, on trouve toutes sortes de plats d'Hostellerie, et aussi des cuisiniers et un Chef cuisiner quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. Si les aventuriers font irruption dans la cuisine sans un plan précis pour se faufiler discrètement, les cuisiniers tenteront de fuir pour prévenir les GARDES, dans la salle à manger ou la salle commune selon l'heure. Certains tenteront même de se battre avec leurs couteaux.
- (16) Il s'agit de l'entrepôt où sont gardées les provisions et ustensiles utilisés en cuisine (avec un joli assortiment de poêles que les inconditionnels des armes contondantes ne renieront pas). Rien de bien particulièrement intéressant donc, hormis d'autres plats d'Hostellerie déjà conservés dans les caisses et tonneaux. Pratique pour emporter et garder de la nourriture sur soi. Des CHATS sont enfermés ici pour chasser les rats.
- (17) Un fil presque invisible au sol déclenche des tirs d'arbalètes dissimulées dans les murs. Si quelqu'un déclenche le piège, les deux premiers aventuriers seront touchés. Dégâts : 1D+4. Le piège ne peut être détecté qu'en examinant attentivement le sol ou les murs.
- (18) À la porte de cette pièce attend les aventuriers un piège assez retors. Une trappe quasi-invisible se trouve sous les pieds des aventuriers, et qui ne peut être détectée qu'avec un jet volontaire de détection d'un piège sur le sol. Sur la porte, il est écrit « Bureau de FUMBLEDORÉ : sonnez et entrez ». Si les aventuriers appuient sur la sonnette juste à côté de la porte, la trappe s'ouvre sous eux et les envoie directement au niveau -2 en (17), leur occasionnant ainsi 1D+2 de dégâts à cause de la chute vertigineuse. Dans le bureau, s'ils ont contourné le piège, les aventuriers tomberont sur FUMBLEDORÉ en train de remplir de la paperasserie. Ce dernier peut être embrouillé assez facilement, mais n'hésitera pas à se lancer dans un combat s'il n'a pas le choix. Dans son meuble de travail, une clé permet d'ouvrir la porte du placard. À l'intérieur, le coffre contient un équipement pour sorcier de qualité.
- (19) La cave de Saroulemale regorge d'alcools divers et variés en provenance de toute la Terre de Fangh, par bouteilles et tonneaux. Avec la compétence FOUILLER DANS LES POUBELLES, on peut y trouver quelques bouteilles de Picrate valant quelques cinquantaines de PO.
- (20) Dans le petit dortoir, on peut trouver de nuit le petit personnel (comprenez les PNJ) en train de dormir, ainsi que leurs affaires. Leurs maigres possessions risquent de ne pas intéresser outre mesure les aventuriers, mais on peut y trouver de l'argent, et des vêtements de domestiques.
- (21) Le grand dortoir est réservé aux guerriers du donjon. On y trouve des pièces d'équipement et de protections de base.
- (22) Ici est mis tout le bazar que laissent traîner dans les dortoirs les guerriers et domestiques, et que personne n'a réclamé (on y trouve entre autre des chaussettes sales, des souliers mités, des armes cassées et protections enfoncées, et un tas d'autres choses inutiles. Il y a même dans un coin une commode piégée, l'Armoire à chompeur. Il est possible de la désactiver grâce à un petit levier situé derrière, ou éviter que les portes ne se referment sur celui qui ouvre le lourd meuble en pierre grâce à un jet d'adresse. Un raté risque d'entraîner une mort violente ou la perte d'un membre par écrasement. Sous un tas de vieux vêtements se trouve un petit roc taillé en rectangle, le dernier qui permet d'ouvrir le mur de l'énigme numéro 2 en (23).

- (23) Sur le mur se situe un emplacement où l'on peut voir qu'il manque 3 triangles de roche. Ces derniers sont dans la REMISE (12), la RÉSERVE (4) et le BAZAR (22). S'ils sont insérés, le mur révèle une pièce secrète qui contient un coffre dans lequel les aventuriers pourront avoir un PARCHEMIN DE RÉSURRECTION, une POTION DE MANA ROUGE et une BAGUE D'AGILITÉ +1.
- (24) Les latrines du donjon permettent à tout le monde de venir soulager un éventuel besoin naturel. L'endroit est souvent fréquenté car tout le monde préfère venir ici plutôt qu'aller dans les WC HANTÉS. On peut noter que le constructeur a ainsi fait un côté pour les hommes et un pour les femmes, une avancée architecturale pour le moins étrange en Terre de Fangh (et de toute façon personne n'y comprend rien, tout le monde utilise les deux toilettes, ce qui n'évite pas les habituels conflits de lunettes relevées ou rabattues).
- (25) Au fond de l'impasse, un PIÉJAKON en forme de levier se tient sur le mur. Si quelqu'un active le levier, une Boule de feu majeure apprendra à cet imprudent qu'on n'active pas comme ça un levier dans un donjon. Impossible de détecter le piège, il n'y a pas de mécanisme. Comme le PIÉJAKON est un être organique, il ne se révèle sous sa véritable forme qu'une fois son piège utilisé. Dégâts : 3D+2.
- (26) Dans ce couloir, la porte n'est pas réellement piégée. C'est juste que si quelqu'un essaie de l'ouvrir, celle-ci se transforme... en poulet ! Si quelqu'un tente de s'en prendre au poulet, celui-ci se transforme en dangereux CHANGEUR DE FORME. Attention, il a la capacité d'imiter l'apparence d'un aventurier ainsi que ses caractéristiques au combat dans le but de se battre ! Au fond du couloir, un coffre avec une Potion de Violence.
- (27) La porte inviolable du Sanctuaire de Braav' ne s'ouvre que si les aventuriers ont activé le levier BLANC au niveau -2 en (25), sans avoir abaissé ensuite le levier NOIR ; ou bien s'ils ont désactivé les propriétés magiques de la tour au niveau -3. Dans le coffre, un Bouclier elfique de luxe, ultra-léger. La clé du coffre se trouve dans la fontaine juste à côté. Derrière l'autel, un des deux leviers qui servent à ouvrir la porte qui mène au niveau -3 par le Canal d'évacuation, en (26) du niveau -2.
- (28) Le Dojo de Zev est réservé aux seuls usages de son propriétaire, les autres employés du donjon n'ont pas pour habitude de s'y rendre. On peut y trouver du matériel d'entraînement et des armes factices. Derrière une tenture, un passage secret mène à la REMISE. Si on a du temps à perdre, on peut s'y entraîner un peu.
- (29) Un éboulement bloque ici le couloir. Personne n'a encore trouvé le courage de s'occuper du déblayage, ce qui fait que ceux qui veulent se rendre dans l'autre partie du donjon passent soit par la SALLE COMMUNE, soit par les CUISINES. La voie ne peut être libérée que par la détonation d'un composé explosif puissant. Hormis cela, les aventuriers devront eux aussi contourner l'éboulement.

## Niveau -2 : Les Souterrains

- (1) À l'intersection, un autre PIÉJAKON en forme de panneau indicateur en bois sur lequel les aventuriers pourront lire « ← PIÈGES — PIÈGES → ». Le pièjakon ne se révèle sous sa vraie forme que si un aventurier le touche.
- (2) Tout ceux qui ont besoin de quelque chose dans le donjon viennent dans cette salle. Derrière le bureau, le CONCIERGE attend que les aventuriers lui adressent la parole. Tant que ces derniers ne se trahissent pas, le concierge les prendra pour des employés du donjon, mais s'il en vient à avoir des doutes, il se réfugiera dans l'armurerie pour y prendre une épée et alertera les gardes en faction.
- (3) Des GARDES jouent ici aux cartes pour tromper leur ennui. Ils veillent sur l'armement entreposé dans cette salle. Ils attaquent quiconque entre sans la permission du concierge. On peut y trouver des armes et quelques protections basiques, et même une ou deux pièces de bonne qualité, mais il faudra bien fouiller.
- (4) Nombre d'objets inutiles sont rangés en fatras. Il s'agit du bazar emmagasiné par le concierge. On peut néanmoins y trouver quelques objets intéressants et des ingrédients pour fabriquer des potions. Sur une étagère, un parchemin avec marqué 0428. Il y a aussi des vêtements de domestiques entassés sur des caisses.
- (5) Sur le mur au fond de l'impasse est écrit un texte indescriptible dans des runes étranges, mais c'est simplement un subterfuge pour attirer les aventuriers trop curieux. Il s'agit en fait d'un piège : dès que les

aventuriers s'approchent du mur, ils activent en marchant dessus une petite trappe piégée avec des piques qui s'ouvre sous leurs pieds. Seuls deux aventuriers peuvent y tomber en même temps, puis en ressortir seuls s'ils ne sont pas trop blessés. Les piques leur infligent 1D6+2 dégâts.

- (6) Sur la porte, un employé illettré a écrit « Puisse de tortues (?) ». Des instruments de torture trônent effectivement un peu partout, dont une roue, un chevalet, et même une vierge de fer piégée dans un coin. Enchaîné au mur, un pauvre hère est torturé par le BOURREAU qui s'en donne à cœur joie, et deux de ses ACOLYTES attendent sagement près de la porte de fond. Si les aventuriers délivrent et soignent le prisonnier, celui-ci leur révélera qu'il y a un passage secret dans une des cellules des oubliettes, là où il était enfermé auparavant, mais qu'il ne sait pas où il mène. Si un joueur tente de regarder de près la vierge de fer, une dalle descellée risque de l'envoyer droit dans le sarcophage qui se refermera, lui causant 1D+1 dégâts. Le bourreau attaquera les aventuriers à vue avec ses acolytes, et il a la clé de ses appartements sur lui.
- (7) Rien de particulier dans cette chambre, hormis qu'elle ne s'ouvre qu'avec la clé du bourreau. La porte est construite dans un matériau solide, mais la serrure n'offre pas beaucoup de résistance au crochetage. Le coffre dans le placard n'est pas fermé. Il contient un masque noir, et des instruments de torture rouillés et tachés de sang, ainsi que des bijoux volés à ses victimes. Ça valait bien la peine d'occire ce sadique.
- (8) Ici, des KOBOLDS effectuent une opération magique étrange, ils forment un cercle et réunissent leur énergie astrale en psalmodiant des paroles rituelles. Si les aventuriers mettent un terme au rituel, les Kobolds les attaqueront. En revanche, si les Kobolds ont le temps de terminer le rituel, un DÉMON-SANGLIER apparaît. Il s'agit bien d'une invocation, et elle vient d'échapper au contrôle de ses maîtres, ce qui explique pourquoi le démon se met à tuer les Kobolds. Les survivants s'enfuiront par tous les moyens, et les aventuriers devront inévitablement combattre l'invocation (ou fuir à leur tour). L'un des Kobolds possède une clé en or.
- (9) Un autre piège avec une dalle qui déclenche un lancer de DARDS EMPOISONNÉS qui touchera les aventuriers pris en sandwich. Si des KOBOLDS ont tenté de fuir leur rituel par ce chemin, ils ont toutes les chances d'être tombés dedans à cause de la panique.
- (10) Au centre de ce renforcement circulaire, un coffre avec une serrure dorée. La clé sur le Kobold de la salle des rituels peut l'ouvrir. Un crochetage peut tout de même en venir à bout (épreuve -2), révélant ainsi son contenu. À l'intérieur, des pièces d'or.
- (11) Encore des ORQUES ici. Ils se disputent pour savoir pourquoi ils doivent garder ce passage alors que personne ne l'emprunte jamais. Si les aventuriers continuent à écouter discrètement, ils entendront que de l'autre côté de la pièce, il y a le canal d'évacuation de la tour. Au fond, un coffre avec gravé dessus « propriété du concierge — à n'ouvrir qu'en cas d'urgence ». La serrure est inviolable et comporte un code à quatre chiffres, celui sur le parchemin se trouvant dans la remise du niveau -2. À l'intérieur se trouvent des Bracelets de force de Zrag. La porte qui mène au canal n'est pas fermée, mais elle ne s'ouvre pas à cause de l'érosion de la pierre autour et de la rouille. Il suffit de la défoncer, elle ne devrait pas offrir une grande résistance.
- (12) L'aile de dégazage donne sur la falaise qui surplombe le village de Birtek. Les eaux usées mélangées à la bière fermentée se jette du haut du précipice, et aucune protection ou grille ne protège cet accès. Si un aventurier s'en approche trop, vous pouvez lui coller une épreuve d'adresse car les bords sont glissants. En revanche, la chute dans le gouffre, quant à elle, serait inévitablement fatale pour le pauvre hère.
- (13) L'entrée du canal d'évacuation. Les aventuriers peuvent se déplacer dans le canal, qui n'est pas très profond, mais ils empesteront inévitablement. CHA -2 pendant 8 heures ou jusqu'à remise en condition. Sinon, des chemins étroits longent les parois, mais on ne peut y avancer qu'un par un. Des patrouilles empruntent parfois ce chemin pour la surveillance, comme des ORQUES et des GOBELINS. Il est à noter que la luminosité y est moindre, car il y a peu de torches sur les murs.
- (14) Dans les oubliettes, un GEOLIER se tient assis derrière son bureau. Les clés des cellules se situent d'ailleurs sur ce dernier. Dans la 1ère cellule sur la droite est enfermé un nain s'appelant de SALTOR, qui s'est perdu

dans le donjon et s'est fait capturé bêtement alors qu'il recherchait le Graoul : la mythique fontaine de la bière brune infinie (du moins c'est ce qu'il dit). Si les aventuriers le délivrent, il leur donnera (à contrecœur) avant de s'en aller une potion qu'il a trouvée et « qu'il sait pas à quoi ça sert de toute façon alors c'est pourri ! » (toujours selon lui), mais il s'agit en réalité d'une Potion de vitesse ! Au fond de la 2ème cellule sur la droite se trouve un LOUP-GAROU. Dans la 1ère cellule sur la gauche, rien hormis un piège : une dalle au sol ouvre automatiquement la cellule du loup-garou si on marche dessus.

- (15) Dans la 2ème cellule sur la gauche existe un passage secret, que l'on peut trouver uniquement par un jet de détection critique dans ce sens (hormis si les aventuriers ont déjà l'information), alors que de l'autre côté du mur, le mécanisme est parfaitement visible s'ils arrivent par le Grand hall maléfique. On peut noter qu'il est très facile de crocheter ou briser la serrure de cette cellule rongée par la rouille, ce qui est tout de même plus pratique si les aventuriers arrivent de l'autre côté, car ils ne pourront pas récupérer la clé (ou alors en attirant par ruse le GEOLIER).
- (16) Deux GUERRIERS MAUDITS patrouillent en permanence dans le Grand hall maléfique. Il est facile de les éviter ou de les fuir grâce aux piliers qui ornent le hall, et c'est préférable, car affronter deux de ces monstres en même temps relève du suicide. Dans cette pièce, l'énigme numéro 4 se compose d'une simple torche qui, après examen, se révèle être un mécanisme donnant accès à un passage secret.
- (17) C'est dans cette salle qu'atterriront les aventuriers qui se sont laissés prendre au piège de la trappe dissimulée devant le Bureau de FUMBLEDORÉ au niveau -1. La porte qui mène au Grand hall maléfique est fermée et sa serrure est difficilement crochetable. Seuls deux exemplaires de la clé existent : l'une sur un des NECROMANS présents dans la Crypte en (18), l'autre en évidence sur une table dans le Quartier des nécromans en (19). La porte menant à la Crypte n'est pas verrouillée.
- (18) Dans la Crypte, des NÉCROMANS veillent farouchement sur le corps de leur maître, une LICHE INFERNALE qui ne s'éveille que si l'on ouvre son caveau situé au fond, et elle est très très méchante (ni content d'être réveillée). L'un d'eux a sur lui la clé du Grand hall maléfique. Dans le caveau de la Liche, on peut trouver une Robe d'Apocalypse de Tzinntch.
- (19) C'est l'endroit où vivent les Nécromans, on peut le comparer à une sorte de laboratoire mêlé avec un dortoir (donc il y règne un grand foutoir). Il est fortement possible d'y trouver toutes sortes d'objets et d'ingrédients pour préparer des potions, ainsi que des vêtements de rechange pour Nécromans.
- (20) En raison de l'absence de toute source lumineuse dans cette partie du donjon, des TROGYLORK vivent dans cette salle secrète au bout du couloir. Le coffre contient des Bottes elfiques de danseur de guerre.
- (21) La salle du trésor contient des richesses fabuleuses et des armes de bonne facture, dont une Epée Vorpale +5 (dommage) contre les fourmis, deux mains (mêmes caractéristiques que l'Epée Vorpale +3 du Tableau des armes en Terre de Fangh)... Encore faut-il pouvoir vaincre le DRAGON GARDIEN, extrêmement résistant et vindicatif. Il ne se laissera en aucun cas abuser par un subterfuge ou par un sort, et attaquera quiconque pénétrera sur son territoire. Il y a aussi un passage direct pour aller au niveau -3. Néanmoins, si les aventuriers tentent de négocier avec le Dragon pour simplement passer par les escaliers, celui-ci leur répondra qu'il existe un autre passage à cet étage, que l'on peut ouvrir en utilisant des mécanismes situés dans les Sanctuaires de Braat' et de Gzor (avant de les attaquer bien sûr). En tout cas, il ne laissera pas les aventuriers passer par ici.
- (22) La porte inviolable du Sanctuaire de Gzor ne s'ouvre que si l'on active le levier NOIR au niveau -2 en (25), sans avoir abaissé ensuite le levier BLANC ; ou bien si on désactive les propriétés magiques de la tour au niveau -3. Dans le coffre, une Lance Barbelée des troupes de Gzor. Un nuage toxique s'en dégage quand on l'ouvre. 90% de chances d'attraper la TENTACULASE DE WYRM pour les personnes les plus proches du coffre lors de son ouverture. Derrière l'autel, un des deux leviers qui servent à ouvrir la porte qui mène au niveau -3 par le Canal d'évacuation, en (26) du niveau -2.
- (23) Le bassin d'évacuation par lequel l'eau de la Salle inondée du niveau -1 se jette dans le Canal. Derrière la cascade provoquée par la chute de l'eau glacée (-1 EV à cause du froid), un coffre qui contient 300 PO. Il y a

aussi un petit pingouin qui est tombé à travers les étroits barreaux de la grille au plafond. Il demande aux aventuriers (si ceux-ci ont la compétence COMPRENDRE LES ANIMAUX) de le ramener auprès des siens dans la salle inondée au niveau -1. Si les aventuriers s'exécutent, le petit pingouin qui est plus intelligent que ses congénères leur apprendra qu'on peut ouvrir la porte pour aller au niveau -3 en (26) grâce à deux leviers derrière les autels dans les Sanctuaires de Braatv' et de Gzor.

(24) Le Couloir d'entretien est le seul moyen de contourner la grille qui empêche de continuer par le Canal. Dedans, on peut trouver des RATS GÉANTS. La porte de sortie est piégée avec un CLAPTOR DE MAZROCK (5D6 de dégâts, dommages triples en cas de critique).

(25) Pour entrer dans le souterrain d'évacuation, il faut ouvrir une porte en acier ; elle comporte un petit trou en bas pour laisser passer les eaux usées, mais trop petit pour qu'un aventurier s'y glisse. Sur le mur à côté, il y a différents leviers : un VERT, un BLEU, un JAUNE, un ROUGE, un VIOLET, un BLANC et un NOIR. Si les aventuriers ont l'idée d'aller faire parler un goblin (eux seuls le savent), ils n'auront d'autre réponse que « Zwifzy ! » ( ? )... Par contre, si les aventuriers se montrent brutaux, le goblin a de fortes chances de dire « Arghhh ! », ce qui risque de porter à confusion si quelqu'un connaît le système des couleurs chez les gobelins. Le BLANC ouvre le sanctuaire de Braatv' dans le donjon, le NOIR ouvre le sanctuaire de Gzor. Attention, les sanctuaires de Braatv' et Gzor ne peuvent être ouverts en même temps, car si on ouvre la porte de l'un d'eux, l'autre se ferme (le levier opposé se relèvera automatiquement). Le JAUNE augmente le débit des eaux évacuées, le VIOLET le ralentit. Seul le ROUGE ouvre la porte. Le vert et le bleu n'ont aucun effet, mais laissez planer le doute. Si les aventuriers ont d'abord abaissé le levier JAUNE sans activer ensuite le levier VIOLET, et ouvrent finalement la porte, un énorme flot va les emporter le long du Canal jusqu'à ce qu'ils soient stoppés par la grille. Dégâts : -2 EV et CHA -2. Le souterrain mène au niveau 0, par un passage secret qui remonte dans les murs et débouche sur une trappe.

(26) Cette porte automatique mène à l'un des chemins menant au niveau -3. Dessus est inscrit « Lorsqu'Ombre et Lumière se mêleront et que l'Harmonie sera, le passage s'ouvrira ». Il s'agit en fait d'abaisser les leviers situés derrière les autels dans le Sanctuaire de Braatv' et le Sanctuaire de Gzor. Les seuls à avoir le renseignement sont le Dragon Gardien de la Salle du trésor, et le petit pingouin au Bassin d'évacuation.

## Niveau -3 : Le Labyrinthe

Il s'agit d'un niveau optionnel. Si vos aventuriers y sont arrivés, c'est qu'ils ont soit résolu l'énigme du Sanctuaire de Braatv' et de Gzor en faisant des allers-retours dans le donjon, soit vaincu le Dragon Gardien de la Salle du Trésor. Dans cet étage, on trouve peu de monstres (quoique, vous pouvez toujours provoquer des rencontres), mais des pièges mortels et des trésors intéressants. Je vous laisse décider des récompenses à mettre dans les coffres non-marqués. Le but final des joueurs traversant cet étage sera d'atteindre la grande pièce centrale.

(1) Il s'agit de la Salle de l'Autel de la Nuit. Sur l'autel, une statuette avec un symbole représentant une lune est posée et n'attend que d'être emportée. Gravée dessus, on peut lire « Au Crépuscule je rejoins ma némésis, sur l'autel de la réunion ma place attend ». Dans le coffre, on peut trouver des Gantelets de combat elfiques.

(2) À contrario, nous avons ici la Salle de l'Autel du Jour, aussi appelé couramment la « Pièce du crâne » par les monstres du donjon en raison de son architecture étrange. Sur l'autel, une statuette avec un symbole représentant cette fois-ci un soleil. Dessus est gravé « À l'Aube je rejoins ma némésis, sur l'autel de la réunion ma place attend ».

(3) Dans ce couloir, un double-piège attend les aventuriers sur la droite (ou la gauche si on le prend dans l'autre sens). Deux Glyphes de protection Kundar gardent le passage. S'il ne sont pas désamorçés, ils se déclenchent mutuellement dès que les aventuriers sont à 5 mètres de l'un d'eux, et dans un couloir aussi confiné il y a des chances pour qu'ils soient tous touchés. Dégâts : 2D+2+niveau de l'aventurier (par Glyphes).

(4) Au fond de cette impasse, le symbole d'une lune et celui d'un soleil sont gravés sur le mur, avec une alcôve

où l'on peut introduire une statue. Le réceptacle à la même taille que les statues qu'on peut trouver dans la Salle de l'Autel du Jour et de la Nuit. Si une statue est y est placée, un piège se déclenche : le mur d'en face commence à avancer vers les aventuriers pour les écraser. Les aventuriers doivent réaliser un jet d'adresse pour savoir s'ils atteignent la porte avant que le mur ne bouche le passage et continue inexorablement sa course pour les écraser contre le fond. Sur le côté, un renforcement permet d'accueillir 2 aventuriers seulement pour les protéger de l'écrasement, mais pas plus. Les autres périront malheureusement dans d'atroces souffrances. Une fois le piège refermé, celui-ci reculera automatiquement et la statue se désengagera du mur.

- (5) C'est la Salle de l'Autel de l'Aube et du Crépuscule. Sur l'autel, deux réceptacles peuvent accueillir les statues de l'autel du Jour et de la Nuit, avec les symboles correspondants. Une fois les statues placées, un texte sur l'autel se révèle : « En face du lieu de la réunion, la noirceur compacte de la nuit fait place à la lumineuse transparence du jour ».
- (6) La porte est piégée. Si quelqu'un tente de l'ouvrir sans désamorcer le piège magique, un Rayon lance-flammes touchera celui qui se tient devant la porte. Dégâts : 3D+niveau de l'aventurier. L'armure en cuir/tissu est aussi détruite.
- (7) Au fond du couloir, un petit paquet-cadeau est posé sur le sol. À l'intérieur, il y a un mécanisme qui éclate à la figure de celui qui l'ouvre, et l'explosion générée est très puissante. La mécanique est complexe et personne ne peut dire d'où elle vient, épreuve d'INT -6 au désamorçage. Dégâts : 5D6. Les aventuriers pris dans le souffle de la détonation subissent 2 à 3D6 de dégâts pour les plus proches.
- (8) Ce coffre est protégé par une énigme, l'énigme numéro : « Anglaises, de huit ou de douze, de Fa ou de Sol, on est bien embêté quand on les perds. » La réponse est CLÉS. À l'intérieur, un Heaume de guerrier elfique.
- (9) Pour résoudre l'énigme numéro 6, il faut placer les statues de l'autel du Jour et de la Nuit sur l'autel de l'Aube et du Crépuscule en (4) dans ce niveau. Le mur représenté en bleu, avec le symbole d'une pleine lune dessus, deviendra translucide avec le symbole du soleil une fois l'énigme résolue, et les aventuriers pourront le traverser pour rejoindre la pièce centrale.
- (10) Au plus profond de la cave, au centre précis du labyrinthe, vos aventuriers ont enfin atteint la salle la mieux cachée du donjon. En plein milieu trône une porte ronde gravée de symboles incompréhensibles. Il s'agit en fait d'une porte de transport multiplans, créée par l'Ordre Errant des Talifurnes. De toute façon, les aventuriers n'arriveront pas à l'activer, quoi qu'ils fassent. En revanche, non loin sur le mur, il y a un boîtier métallique avec inscrit dessus THAUMATRON 207, et un levier ON/OFF. Si les aventuriers poussent le levier sur OFF, la tour perdra ses propriétés magiques. Personne ne sait si le mécanisme était présent au départ, ou s'il s'agit d'une précaution prise par Psaltérion. Dans ce cas précis, le Canal d'évacuation disparaîtra, ainsi que l'aile de dégazage sauvage donnant sur la falaise et le souterrain secret donnant sur le niveau 0 ; l'eau disparaîtra des salles inondées, et les pièges seront tous désactivés (sauf les pièjakons, qui sont censés être organiques). En revanche, toutes les portes seront ouvertes, mais les passages secrets se refermeront tous, et il ne sera plus possible d'y accéder. La tour étant privée de son pouvoir domotique, les aventuriers pourront ressortir de la cave et entrer dans la tour par l'entrée principale : le système de défense ne sera plus opérationnel ! Cette option pour entrer dans les étages supérieurs de la tour génère un bonus d'XP conséquent pour le groupe en fin de mission.

## Niveaux supérieurs

Les étages supérieurs constituent la partie finale du Donjon de Minas t'Irrite. Si les aventuriers ont pu y entrer, c'est soit par le souterrain secret qui relie le niveau -2 au Débarras du niveau 0, soit par la porte d'entrée après avoir désactivé la Domotique Magique de la tour, dans la pièce centrale du Labyrinthe au niveau -3. Comme expliqué dans le scénario, c'est un système d'étages à la « japonaise », le RDC est donc au niveau 1. Peu importe d'où ils viennent, les aventuriers y rencontreront Kyla, dans le Salon. Le comportement de cette dernière dépendra avant



tout de comment s'est passée la première rencontre, les explications sont dans le scénario. Celle-ci ne sait absolument pas où est le rapport de Psaltérion, mais si on l'interroge à ce propos, elle répondra que la bibliothèque dans le Bureau au niveau 2 était pleine de choses qu'elle n'a pas eu le temps de lire ni de trier. Le rapport de Psaltérion s'y trouve effectivement. Lorsque les aventuriers l'auront récupéré, ils seront obligés de repasser par le niveau 1 pour sortir : c'est à ce moment que D'zill entrera en scène et attaquera les aventuriers en leur demandant de lui remettre le rapport sans faire d'histoire. Peu importe si les joueurs le lui remettent ou non, D'zill cherchera tout de même à les tuer afin de ne laisser aucun témoin. Kyla peut éventuellement aider les aventuriers dans leur combat, mais seulement si D'zill est proche de la mort. Il ne fait pas oublier que ses principaux sorts et objets lui servent avant tout à se défendre contre les aventuriers qui lui en voudraient, or elle n'a aucun intérêt à se lancer dans un combat qui ne la concerne pas...

- (1) Dans le débarras, beaucoup de choses inutiles sont entassées. L'une des pièces de l'étage fait office de salle de torture/laboratoire. La trappe mène au souterrain secret qui rejoint le Canal d'évacuation au niveau -2.
- (2) Un canapé, un bar, des fauteuils... Pas de doute, vous êtes dans le Salon. C'est là que Kyla se trouve, en train d'étudier un plan pour un projet de construction de Portes à chompeurs.
- (3) Nous avons ici le Hall d'entrée, par lequel les aventuriers peuvent quitter la tour : le système automatique de défense domotique empêche d'entrer, pas de sortir.
- (4) Dans ce placard est rangée une échelle. En l'utilisant, on peut accéder à l'Observatoire au niveau 4.
- (5) Le Bureau est la pièce où sont rangés tous les documents afférents au libre fonctionnement du donjon. C'est aussi une pièce qui peut être utilisée pour la détente, comme lire un bon livre, ou pour le travail comme remplir la paperasserie pour la Caisse des Donjons.
- (6) Le rapport de Psaltérion est localisé dans cette bibliothèque. On peut aussi y trouver les Grimoires des Ordres Néfastes du niveau 1 à 4, ainsi que le Manuel de l'Intervocateur Inconscient, et même une édition « Les arts martiaux faciles – par Jicévédé ».
- (7) La partie de la tour où les aventuriers n'ont pas grand-chose à faire : chambre, salle de bains, billard. Dans une commode de la chambre, on peut néanmoins trouver un peu d'or caché sous... les sous-vêtements de Kyla (bien que cette intrusion risque de vous fâcher avec la maîtresse des lieux).
- (8) Au plafond, une trappe ouverte est visible, mais trop haute pour pouvoir l'atteindre. Il faut grimper à l'aide de l'échelle dans le placard, au niveau 1.
- (9) Enfin, le 4ème et dernier niveau de la tour, l'Observatoire. Le télescope est trop volumineux pour être emporté, mais en regardant dedans, on peut néanmoins avoir une vision d'ensemble de toute la région (jusqu'au Château de Gzor, dont la masse menaçante apparaît comme « brouillée » dans cette direction. Je vous laisse décider de ce que vous pouvez bien mettre dans le coffre.