

# Le Donjon de Naheulbeuk – Manuel du Donjon pour le MJ

Vous voici avec votre équipe d'aventuriers, et vous désirez leur faire parcourir le Donjon de Naheulbeuk pour y trouver des trésors, des dangers ainsi que gloire et fortune. Excellente idée ! Vous n'avez pas besoin de scénario pour cela... Mettons que vous ayez besoin d'aller chercher une statuette dans le bureau de Zangdar. Vous inventerez vous-même le prétexte et le reste. Le donjon se compose de 6 NIVEAUX + 1 cave + des souterrains. Ils sont liés entre eux d'une façon un peu chaotique par un réseau de tunnels et d'escaliers répondant à la logique de son architecte fou (à savoir, moi-même).

Les aventuriers peuvent entrer de deux façons : la porte d'entrée (en frappant ou en crochétant la porte) ou bien l'entrée de la taverne "publique" (située à l'arrière du bâtiment). Le bâtiment se trouve dans une zone un peu poussiéreuse et semi-aride, avec quelques arbres rachitiques et des buissons. Ils peuvent aussi imaginer d'autres imbécilités, comme l'escalade de la muraille (entrer par un balcon) ou le creusement d'un tunnel... Mais là c'est à vous de gérer.

Le présent document vous renseigne sur tout ce que vous avez besoin de connaître pour l'exploration du donjon, niveau par niveau ! N'oubliez pas que le nombre d'ennemis est à calculer en fonction de votre équipe (nombre d'aventuriers et niveau). Ne lancez pas 12 orques assoiffés de sang sur 3 semi-hommes, ça n'a aucun sens (à moins qu'ils ne disposent d'une possibilité de fuite). Par conséquent les ennemis ne sont jamais dénombrés précisément, sauf quand ils sont seuls (Golbargh, Liche...). Je vous déconseille d'affronter le Golbargh... C'est une vraie teigne. N'oubliez pas également de gérer le BRUIT et les SONS. En effet, si vous combattez des orques dans une salle, il y a de fortes chances pour que d'autres orques installés dans la salle d'à côté vous entendent et viennent en renfort (sauf s'ils sont eux-mêmes occupés à faire du bruit, bien sûr). C'est à vous de calculer le nombre d'assaut que ça leur prendra pour venir (cela dépend souvent du quotient intellectuel du monstre). Si vos aventuriers sont aux abois et qu'ils décident de se rendre plutôt que de mourir (dans le cas où ils affrontent des créatures pensantes...) ils finiront dans les geôles du niveau 5. D'une manière générale les PNJ non-monstres (cuisiniers, domestiques et autres...) essaieront de prendre la fuite et d'alerter un garde s'ils sont surpris par les aventuriers.

Décrivez les salles aux aventuriers de façon assez précise pour leur permettre de dessiner un plan... Ils éviteront ainsi de passer à côté de salles importantes.

Pour ce qui concerne les trésors (fouille des cadavres et des locaux), reportez-vous aux tableaux d'équipement, d'armement, d'objets magiques et d'ingrédients disponibles dans le site. Piochez là-dedans pour garnir les sacs et les escarcelles de vos héros, en réfléchissant à la logique du contexte. Certains objets sont utiles pour la quête (comme les clés qu'on trouve sur les ennemis, ou les instruments de musique) et d'autres servent uniquement à enrichir les aventuriers (ou à leur faire trimbaler des trucs inutiles). C'est à vous de décider ! N'oubliez pas de vérifier le poids transportable par vos joueurs et de les rappeler à l'ordre s'ils décident dès le premier niveau d'emporter trois cottes de mailles et deux hallebardes. Les instruments de musique sont utiles pour énerver Zangdar, n'oubliez pas d'en semer un peu partout.

Cherchez-vous des énigmes afin de rendre justice aux personnages qui ont de l'intelligence... Car personnellement je n'éprouve aucune joie à inventer des énigmes (sauf quand elles parlent de chaussettes). Vous aurez besoin d'énigmes parfois pour ouvrir des portes secrètes ou des coffres.

Les caractéristiques des monstres sont disponibles dans le document des rencontres joint au scénario et l'annexe reprend les détails des principaux PNJs. Les monstres sont détaillés à la fin.

## Niveau 0 : L'entrée

- (1) À droite dans le couloir, Une porte cachée qu'un aventurier attentif pourra trouver. Il faut appuyer sur une étrange pierre pour l'ouvrir, et on accède à une salle contenant un ou plusieurs ZOMBIES. En battant les zombies on ne trouve rien de particulier dans la salle, sauf une petite clé sur l'un d'entre eux. Il y a une autre porte cachée... Qui mène à une alcôve contenant un coffre avec quelques goodies (coffre qu'on ouvre avec la clé). Le coffre peut être crochété ou détruit de toutes façons.
- (2) Ici nous avons la célèbre intersection avec "plusieurs choix qui s'offrent à nous". On va à droite ? En arrière ? Ou bien on choisit la direction de l'Elfe...
- (3) La "dalle de pierre étrange" qui déclenche l'ouverture de l'oubliette... La victime fait une chute de 3m et aura la possibilité de ne pas être blessée en réussissant une épreuve d'adresse.
- (4) Une énigme sur un écriteau, celle qui commande à l'ouverture de la porte secrète. Trouvez donc une énigme vous-mêmes car moi je suis occupé. Donnez quelques points d'expérience à celui qui trouve la réponse...
- (5) L'escalier savonné qui glisse... Les aventuriers doivent avancer avec prudence ET réussir une épreuve d'adresse pour ne pas tomber jusqu'en bas des marches. Ensuite on passe à la CAVE.
- (6) Ici pas d'embûche, car il est bien connu que "les aventuriers ne vont jamais tout droit". L'escalier monte à travers le niveau 1 directement jusqu'au niveau 2 où se trouve ZANGDAR ! Mais il reste les gardes d'élite...
- (7) Une simple porte à double battant qui sert à mettre un peu de suspense. Elle n'est pas fermée !
- (8) Vos héros pourront fouiller les latrines s'ils n'ont pas d'amour-propre, et en plus ils n'y trouveront rien.
- (9) Une dalle de pierre un peu étrange... Qui déclenche des arbalètes si le piège n'est pas détecté. Les 3 premiers aventuriers courent le risque d'être touchés par un projectile (par exemple sur ID6, ils sont touchés s'ils obtiennent de 3 à 6). Dégâts : ID+4.
- (10) Et voilà un escalier qui descend directement à la cave, sans piège, sans énigme et sans savon. En revanche, on ne peut pas passer sans être vu par les gardes en faction dans la salle 11... À moins d'utiliser la Ruse ou un quelconque subterfuge. La porte est bas des escaliers est fermée (voir plan de la CAVE).
- (11) Ici la salle de surveillance du rez-de-chaussée, peuplée de plantons ORQUES de base. On peut retrouver certains d'entre eux par couple, faisant leur ronde dans le couloir ou se rendant aux latrines. Le chef des orques détient la clé du coffre du dortoir et une autre clé (permettant d'accéder à la cave par l'escalier), et une fois que la garde est éliminée il n'y a plus de danger à cet étage. Si vous affrontez un orque dans le couloir, les autres ne tarderont pas à débarquer ! Dans le coffre du dortoir, placez quelques objets précieux. Vous pouvez récupérer leurs armes, leurs écuelles sales et leurs vieux slips.
- (12) Une salle destinée à des rituels. On peut voir un grand pentacle sur le sol et de nombreux piliers sculptés de motifs horribles. La salle peut être déserte, ou bien vous pouvez placer un ASSISTANT SORCIER préparant quelque honteuse manipulation magique... Les aventuriers pourraient l'interroger et lui faire avouer des trucs. Il peut détenir des potions ou des ingrédients magiques intéressants.
- (13) Une porte secrète qu'un aventurier roublard pourrait trouver en cherchant des pièges ou des ouvertures cachées. Elle mène à un long couloir non éclairé, jusqu'à une autre porte secrète (au fond du cul-de-sac) qu'il faut aussi découvrir et actionner (pierre visiblement usée).
- (14) Il se trouve à cet endroit un LIMON MALÉFIQUE ET GLAIREUX à combattre. Le limon est un genre de slime rampant qui dissout la chair et les vêtements, il ne craint pas les armes, il faut le brûler ou lui envoyer un quelconque sortilège de feu, de glace ou d'énergie. Un petit coffret dans un coin qui s'ouvre en répondant à une énigme (ou bien avec une épreuve de crochétage bien difficile). Ici, vous pouvez lâcher des objets sympas car il n'est pas facile d'y arriver ! L'escalier dans la salle est bidon et ne mène à rien d'autre qu'un cul-de-sac (dans lequel les aventuriers peuvent s'escrimer à chercher une issue cachée).

## Niveau -1 : La Cave

- (1) On arrive à la fameuse "putain de porte" fermée en bas du couloir sazonné. Les héros peuvent tenter de la dézinguer à la hache ou bien de l'enfoncer, mais ça ne sera pas facile... Elle est assez solide et n'a pas de serrure car on doit l'ouvrir de l'autre côté.
- (2) Encore des ORQUES ici... Cela ne coûte pas cher à Zangdar et c'est toujours festif. Il y a un petit coffre pas fermé dans la salle, il ne contient que des babioles et du matériel pourri.
- (3) Une porte cachée encore une fois... On peut l'ouvrir en actionnant une torche bizarrement inclinée sur le mur. Mais pour cela, il faut la voir ! Nécessite donc une détection ou une recherche.
- (4) De JEUNES SORCIERS FOUS préparent des potions en cachette dans cette salle. Ils peuvent tenter de se défendre avec des sorts de niveau 1 et s'ils sont capturés vivants et interrogés pourraient révéler quelques secrets aux aventuriers.
- (5) Le débarras à saloperies contient tout un tas de vieux matériel usagé jeté là par des générations de gardes. Une fouille approfondie et un coup de chance (réussite critique au jet d'intelligence ?) pourrait néanmoins révéler quelques trésors d'une certaine valeur ou des ingrédients magiques ignorés par les monstres stupides.
- (6) Dans cette pièce, des KOBOLDS FARCEURS s'acharnent à raconter des blagues stupides aux aventuriers. Ils gesticulent et tentent de les entraîner vers le fond de la salle pour qu'ils marchent sur la dalle piégée et se prennent les 3 carreaux d'arbalète projetés par le piège. Ils esquivent un moment les attaques et se décident à combattre s'ils n'ont pas le choix. Ils pratiquent la magie et peuvent lancer des sorts de niveau 1. Le coffret est protégé par une énigme débile mais on peut aussi l'exploser au pied de biche, et il contient des objets de valeur moyenne et des ingrédients magiques à tirer au D100.
- (7) Dans cette salle deux LUTTEURS GOBELINS sont en train de se battre sur un petit ring circulaire. Ils portent des cagoules et on peut les prendre par surprise car ils sont très occupés. Ils ne détiennent absolument rien et on ne comprend pas un mot de ce qu'ils racontent. Une trappe au sol permet de descendre dans les souterrains par une petite échelle.
- (8) Le tripot clandestin des gardes sent mauvais car il est presque collé aux latrines. Ici plusieurs ORQUES AVINÉS se disputent des parties de dés en cachette. Ils n'ont pas leurs armes à portée de la main car celles-ci sont rangées dans un râtelier. Ils pensent que personne ne peut arriver jusque-là et les surprendre : les héros disposent donc de quelques assauts avant de rencontrer une vraie résistance armée. Il est possible de fouiller les latrines, mais encore une fois on ne risque d'y trouver que des maladies (et de plus, il faut réussir une épreuve de courage). Les gardes ne possèdent que des babioles et quelques piécettes.
- (9) 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.
- (10) Ici un genre de puit permet de discuter avec les âmes... Du moins c'est ce que prétend le vieil homme sale qui croupit dans ses haillons dans un coin de la pièce. Il est très saoulant, c'est le PRÉDICATEUR HYSTÉRIQUE. Il raconte n'importe quoi à propos des âmes et tente de persuader les aventuriers qu'ils doivent rejoindre sa foi et prier avec lui pour permettre aux âmes damnées de trouver le repos. Chaque aventurier doit réussir une épreuve d'intelligence, ou bien il donnera 5 pièces d'or au vieil homme pour ses bonnes oeuvres. Si les aventuriers décident de partir, il les attaque à l'aide de son vieux bâton ! Ils peuvent bien sûr choisir de l'occire à vue...
- (11) La porte est fermée, elle peut s'ouvrir avec la clé récupérée sur le chef des orques du rez-de-chaussée, ou bien avec un bon crochetage.
- (12) Des RATS GÉANTS pour occuper un peu les aventuriers. La pièce est pleine de paille dégoûtante, ils

peuvent la fouiller mais n'y trouveront que des ossements. En revanche, sur une bonne épreuve de détection ils peuvent trouver la porte secrète qui s'actionne avec une pierre un peu plus claire que les autres.

- (I3) Cette alcôve secrète cache une belle arme, bien à l'abri dans un magnifique coffret capitonné. À choisir dans le tableau de l'armement, sous les "armes de luxe" ou "d'artisan renommé" (et pourquoi pas une Durandil ?).
- (I4) C'est le fameux magasin de Zangdar ! Une grosse porte avec un crâne en bronze et une petite sonnette. Le magasin n'est pas forcément ouvert, cela dépend de l'heure (ouverture : 9H-18H). S'il est fermé : la serrure est complexe et piégée mais il est possible d'en venir à bout... Attention en cas d'échec : 3D6 de dégât sur le malheureux, par électrocution. Si le magasin est ouvert : on peut y acheter de l'équipement, des armes et objets magiques aux tarifs en vigueur. Il peut être gardé par un ou deux VIGILES BALAISES qui n'attaqueront que si les aventuriers menacent la VENDEUSE. Si jamais les aventuriers réduisent à l'impuissance le personnel du magasin, ils peuvent voler le matériel et même écrire des gros mots sur les murs. Attention : dans ce cas ils devront se défendre rapidement contre tout un bataillon de gardes et de monstres envoyés par Reivax pour les pulvériser. La trappe s'ouvre sur un escalier très étroit qui descend dans les souterrains, et qu'ils pourront emprunter pour fuir comme le font les aventuriers de la saga.

## Niveau -2 : Les souterrains

Cette partie est un labyrinthe : beaucoup de couloirs ne servent à rien d'autre qu'à agacer les aventuriers. Conseillez-leur de tracer un plan ou bien ils risquent d'y rester... Les couloirs sont en général plus étroits et moins hauts de plafond, il n'est pas toujours facile d'y combattre à plusieurs et il convient de s'organiser. Ce n'est absolument pas éclairé, sauf certaines pièces habitées par des créatures non nyctalopes.

- (1) Voici un accès presque pas caché des souterrains, qui se trouve dans la CAVE au niveau de la salle des LUTTEURS GOBELINS. Il n'y a que deux autres issues, dont l'une se trouve dans le magasin (également à la cave) et l'autre au niveau 1, c'est l'accès emprunté par Reivax pour vérifier les installations.
- (2) En arrivant dans cette pièce, les héros constatent qu'elle est éclairée. C'est la tanière d'un CHAMANE LUBRIQUE. Il agite des sachets d'herbes, des bâtons bizarres et il est vêtu de plumes et de colliers de coquillages. Il n'est pas agressif mais s'il y a des femmes dans le groupe il insistera pour les faire danser nues autour du feu en prétendant que grâce à cela il leur permettra de gagner un point de charisme grâce aux faveurs des dieux. Si elles acceptent, le joueur doit lancer un D6 : sur un 6, les dieux accordent effectivement la faveur en question (et c'est définitif). Sinon, elles sont juste ridicules. S'il le chamane est attaqué il se défendra avec son bâton mais n'a rien d'un guerrier.
- (3) Ici par contre... Attention, danger. Il peut y avoir un ou plusieurs GUERRIERS MAUDITS plongés dans les ténèbres de leur méditation. Ce sont des adversaires à ne pas prendre à la légère, il faut en prévenir les aventuriers (pour tous ceux qui sentent le danger, là on a vraiment matière). Si les aventuriers sont de niveau 1, il vaut mieux prévoir un seul ennemi. Si les aventuriers battent le/les guerrier(s) et trouvent la porte cachée (en actionnant le siège du guerrier maudit contre le mur), ils accèdent à une alcôve avec un coffret qui peut contenir des objets intéressants.
- (4) Une dalle piégée. Si l'un des aventuriers marche dessus, les trois derniers sont touchés par des DARDS EMPOISONNÉS (voir description dans le tableau).
- (5) Une autre dalle piégée. Cette fois elle déclenche la diffusion d'une chanson de Do'rotaï. La chanson parle de trucs débiles, et si jamais les aventuriers restent là pour l'écouter ils doivent lancer un D6 : sur un 5 ou 6,

ils perdront 1 point d'intelligence jusqu'au lendemain !

- (6) Une grotte assez haute de plafond, la tanière de la HARPIE HYPPIE. Elle fume de l'herbe hallucinogène qui a tendance à ralentir les réflexes... Elle attaque à vue, et si les aventuriers l'affrontent dans sa tanière, ils auront tous -2 à leur scores AT/PRD. Son coffre peut contenir des objets intéressants...
- (7) Les GOBELINS AVEUGLES vivent dans une grotte parcourue de courants d'air violents... C'est en fait une ruse, et les aventuriers devront se méfier s'ils se promènent en s'éclairant à la torche : en effet le vent éteindra les torches au bout de quelques secondes et les gobelins pourront attaquer en disposant d'un avantage certain puisqu'ils sont habitués à la pénombre (AT/PRD des aventuriers : -5). Il convient à ce moment de s'éclairer grâce au bâton d'un mage, ou d'une lampe à huile.
- (8) Au fond de ce couloir inutile on trouve un petit orifice dans le mur... L'aventurier inconscient qui y glisse un doigt actionnera alors le piège à doigt qui lui coupera deux phalanges. Conséquences : AD-1 pendant une semaine.
- (9) L'escalier qui mène dans le magasin. En arrivant par ce côté (en remontant des souterrains) les aventuriers doivent défoncer la trappe car elle est fermée de l'intérieur par un verrou. À ce moment la VENDEUSE et les VIGILES BALAISES les attendront les armes à la main car ils auront entendu du bruit... Ils peuvent même avoir appelé des renforts.
- (10) C'est le long couloir dans lequel les aventuriers ont fui pour échapper aux monstres... Un emplacement privilégié pour placer un piège, par exemple une rune de protection de l'empire Kündar.
- (11) Dans ce genre de couloirs tarabiscotés, les aventuriers devront se rendre compte qu'ils sont dans un labyrinthe !
- (12) Une dalle piégée. Si l'un des aventuriers marche dessus, les trois premiers sont touchés par des DARDS EMPOISONNÉS.
- (13) L'autre des CHAPICHAPOS MALÉFIQUES. Si vos aventuriers ont déjà joué le scénario des impôts de Valtordu et qu'ils ont tué les Chapichapos, la pièce sera vide. Ces créatures sont rapides, habiles et très vicieuses, mais ne causent que peu de dégâts. La pièce est encombrée d'objets et ils sauront utiliser toutes les planques pour éviter de se retrouver encerclés. Ils lancent des shurikens et se battent à l'aide de petits hachoirs de torture très effilés. Les aventuriers pourront trouver quelques trésors dans cette pièce.
- (14) En marchant sur les dalles pièges de cette salle, les aventuriers déclencheront un sortilège de borbier. Ils n'entendront rien, mais le centre de la pièce se transformera en sables mouvants quelques secondes plus tard, et s'ils s'y trouvent à ce moment ils devront ruser pour s'en sortir. C'est un endroit relativement périlleux et ceux qui sentent le danger seront avertis par leurs sens.
- (15) La tanière des GOBELINS. Ici quelques gobelins embusqués, une fois défaits on peut interroger les survivants (mais ils n'ont rien à dire en général) et fouiller la salle. On trouve la clé qui ouvre la grille en 17.
- (16) Au bout de ce cul-de-sac, de la paille sur le sol... Si les aventuriers avancent sans se méfier, ils déclenchent une trappe et tombent dans une fosse à purin (ils peuvent éviter ça en réussissant une épreuve d'adresse). Ils perdront 2 points de charisme jusqu'à leur prochain bain.
- (17) Une grille solide avec une serrure. Ici ça ne sent pas très bon... On s'approche de la tanière du troll. La grille s'ouvre avec la clé provenant de chez les Gobelins en (15). En arrivant par l'autre côté (tanière du troll) il faudra la crocheter.
- (18) Le TROLL enchaîné. On peut lui donner à manger pour lui poser des questions, il peut donner des indications sur les souterrains, quelques pièges à éviter ou bien des façons de défaire les ennemis. Il est assez sympa mais les aventuriers les plus vils n'hésiteront pas à le tuer à l'aide de projectiles : dans ce cas, il est préférable qu'ils ne gagnent pas d'expérience. Ou bien, permettez-lui de s'échapper en brisant ses chaînes, et là ils verront qu'ils ont fait une erreur.
- (19) La grotte aux MOUCHES VENIMEUSES. En marchant sur l'une des dalles oranges (qu'il est possible de

détecter à l'avance bien sûr), les aventuriers ouvrent une trappe dans le plafond de la grotte. Un essaim de mouches venimeuses descend alors sur eux et les attaque. Elles piquent les parties de peau découverte et il est assez difficile de s'en débarrasser sans toucher les équipiers (feu, eau, glace, brouillard empoisonné, tourbillon de Wazaa). Les armes ne fonctionnent pas bien sûr. Les aventuriers qui ont des parties de peau découvertes (bras, jambes, visage) perdront 1 point de vie pour chaque assaut (2 secondes) passé sur place au milieu des mouches. Ils seront sans doute forcés de prendre la fuite, de préférence ailleurs que dans les cul-de-sac. C'est l'endroit rêvé pour déclencher la panique des joueurs... S'ils sont coincés dans un cul de sac les mouches les rattraperont et ils devront fuir à nouveau. Les mouches abandonneront la poursuite à l'entrée de la caverne du Troll (18) ou bien à l'entrée de la salle du boubier (14). On peut considérer cette salle comme dangereuse !

(20) Une des nombreuses salles inutiles des souterrains...

(21) Quelques GOBELINS encore ici avec une tanière en foutoir et un coffret qui peut contenir quelques objets intéressants.

(22) Une salle avec une énigme sur un écriteau... La résolution de l'énigme entraîne l'ouverture d'une dalle de pierre qui dévoile une petite cachette... Et on y trouve une arme de bonne qualité ou un objet précieux.

(23) L'escalier qui remonte vers le niveau 1. En fait, on arrive dans un couloir qui mène à la TAVERNE et non loin des latrines du premier niveau.

## Niveau 1 : La Taverne

Cet étage est assez inhabituel pour un donjon... Il s'agit d'une taverne publique, accessible par une entrée spéciale à l'arrière du bâtiment. Zangdar a ouvert cet étage dans le but de rentrer un peu d'argent car les revenus fournis par les aventuriers étaient trop faibles. En fonction de l'heure, elle est plus ou moins peuplée et peut même être fermée. Considérez qu'il peut y avoir quelques convives le midi et un peu plus le soir ainsi qu'une partie de la nuit... C'est fermé le matin mais on peut considérer qu'à cette heure-là les cuisiniers ou le personnel de ménage est déjà au travail. La Taverne n'est donc jamais vraiment vide.

(1) C'est l'accès public qui donne à l'extérieur dans la toundra, donc il n'est pas interdit (sauf en période de fermeture de la taverne) mais il peut être gardé. On monte par un escalier extérieur, directement du rez-de-chaussée au niveau 1. La porte d'entrée est lourde et solide et se révélera difficile à crocheter si l'établissement est fermé. Cette première pièce comprend le bar (où se tiennent les habitués pour consommer debout), avec son BARMAN ainsi qu'un accès à la salle commune et un accès au "carré V.I.P.". Deux ORQUES D'ÉLITE se tiennent en permanence à l'entrée du carré V.I.P. - ils ne sont pas commodes. Si les aventuriers fouillent le bar, ils trouvent des bouteilles et des verres.

(2) Dans cette salle plus cossue se tiennent les rendez-vous d'affaire de Zangdar et ses soirées privées. Un escalier permet d'accéder au niveau 4, le fameux "étage abandonné". Cet accès est prévu par Zangdar pour s'échapper en cas de problème. La salle en elle-même ne contient que quelques tables et chaises.

(3) La salle commune de la taverne. Elle est assez spacieuse et chauffée par trois cheminées, on y trouve des tables, des chaises et une SERVEUSE bien sympa. De temps en temps, on monte une petite scène dans un coin pour faire jouer des artistes locaux. On peut y boire et y manger pendant les heures d'ouverture. En période de fermeture, on y trouvera souvent du personnel de ménage. Un ou plusieurs ORQUES sont assignés à la surveillance de la salle. Quand la salle est fermée, on les trouvera dans leur chambre au même étage, en (14). L'un des orques peut détenir une petite clé, elle ouvre le coffre en (14). L'escalier qui

monte permet d'arriver au niveau 2 et par la même occasion à tous les autres niveaux. En conséquence, il est toujours gardé. C'est par cet escalier que les aventuriers de la saga audio ont fui après avoir mis le feu à la taverne, entraînant derrière eux les orques énervés.

- (4) Les cuisines, réservées au personnel. On peut y dénicher des couteaux, des marmites, des couverts et bien sûr quelques épices et aliments. En général on y trouve aussi des CUISINIERS ainsi qu'un CHEF CUISINIER, des gens simples et craintifs qu'on peut questionner pour obtenir des renseignements sur le donjon. Ils ne savent pas grand-chose de toutes façons... Le chef cuisinier détient la clé de sa chambre.
- (5) Dans la réserve on trouve la nourriture, les aliments, des assiettes et couverts, du mobilier et tous les alcools qu'on n'a pas déniché en fouillant le bar. En dehors de cela, ce n'est pas très intéressant.
- (6) Les locaux alloués au personnel de la taverne. Comme c'est assez souvent ouvert il y a des équipes et en général toujours quelqu'un qui se repose entre deux services... La pièce est meublée de lits, armoires, tables, chaises, etc. En la fouillant on peut trouver les effets personnels des domestiques, un peu d'argent et des bricoles. Il faut bien entendu réduire à l'impuissance les larbins, sans quoi ils s'en iront sonner l'alerte. L'un des domestiques possède la clé du coffre caché dans le débarras. S'il est interrogé de façon musclée, il expliquera que ce coffre leur sert à cacher les objets trouvés par les clients et les pourboires... Et oui mon bon monsieur, c'est la crise pour tout le monde.
- (7) Dans le débarras, on trouve des tas de bricoles et un petit coffret caché. Il peut contenir pas mal d'or, des ingrédients et objets magiques, des armes, des objets précieux... C'est la cache au trésor des domestiques, un trésor qu'ils essaient de tenir aussi loin que possible éloigné des orques cupides.
- (8) Une autre pièce d'habitation des domestiques, sans plus d'intérêt que la première en (6).
- (9) Les appartements du chef cuistot. C'est un homme influent qui dirige un peu la taverne... Lorsqu'elle cette dernière est fermée, la porte est ouverte car l'homme se repose chez lui. Pendant les heures d'ouverture, le brave homme est en cuisine et sa porte est fermée par une clé, laquelle se trouve bien sûr dans sa poche. Le coffret peut contenir quelques trésors de moindre valeur.
- (10) L'énigme numéro 6... Encore une joyuseté issue de l'esprit tordu de Reivax. Si les aventuriers parviennent à ouvrir la porte cachée, ils débouchent sur un genre de piscine en pierre vide, cernée de petites ouvertures. Si l'un des aventuriers descend dans la cuve et marche sur la dalle au fond, les ouvertures commencent à cracher de la lave et la porte secrète se referme (à moins qu'elle n'ait été bloquée)... Il faut alors la forcer pour ressortir tout en évitant de tomber dans la lave. Un aventurier qui trébuche dans la lave (par maladresse ou par choix) perdra 2D6 en énergie vitale et verra ses vêtements brûlés et son armure réduite de 2 points de protection. Si un aventurier ou plusieurs se retrouvent coincés pendant plusieurs secondes, ils meurent. Les créatures qui sentent le danger n'ont aucune envie d'entrer dans cette salle et s'empresseront de prévenir leurs camarades.
- (11) Les appartements de MERCENAIRES qui sont normalement prévus en renfort en cas de problème à la taverne. Tout comme les orques ils peuvent se trouver dans la salle commune, dans leur chambre ou bien dans la salle d'entraînement. La fouille des appartements peut rapporter quelques armes et protections, un peu d'or.
- (12) Une grande salle d'entraînement, utilisée par les monstres et les gardes du donjon. On y trouve bien entendu des armes (de qualité moyenne ou médiocre) et un grand choix de protections tout aussi moyennes (y compris des cuirasses pour gobelins, des casques pour ogres et autres créatures improbables... ce qui est plutôt rare en magasin). Selon l'heure, elle peut être vide ou bien on peut y trouver des vilains (à choisir dans le tableau). Dans ce cas, ils sont armés et dangereux ! En ce qui concerne le mobilier on y verra des râteliers, des mannequins, des cibles, des punching-ball.
- (13) 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. L'escalier monte

vers le niveau 3, non loin du bureau de Reivax.

- (14) Les dortoirs des ORQUES. Comme toujours ces locaux sont aussi désordonnés que malodorants... Et les Elfes (Sylvains ou Hauts Elfes) doivent y réussir une épreuve de courage sous peine de rester dehors. Grande chance de trouver des orques (sauf s'ils ont déjà été tués dans la Taverne, dans le couloir ou bien dans la salle d'entraînement). La fouille révélera quelques armes, du matériel de mauvaise qualité et quelques richesses dans un petit coffret, dont la clé se trouve sur l'un des orques à l'étage.
- (15) Cet escalier monte directement au niveau 3. C'est l'étage de Reivax et il est aussi fréquenté par des gobelins, en conséquence on peut croiser l'un comme l'autre dans l'escalier. Pour ce qui concerne Reivax, sa description précise se trouve en annexe.
- (16) Dans cette alcôve inutile, une sympathique dalle piégée déclenchant des lanceurs de DARDS EMPOISONNÉS.
- (17) Les toilettes de l'étage... Et ça ne sert à rien d'y stagner car elles sont très mal entretenues. Si les aventuriers y restent plus de cinq minutes, ils perdront 1 point de charisme pour toute la journée, car ils seront imprégnés par l'odeur.
- (18) Cet escalier descend vers les souterrains au point (23).

## Niveau 2 : Zangdar

Les appartements de Zangdar ne se trouvent pas dans la plus haute tour du donjon... Ce qui pour lui ne serait pas très pratique pour sortir de son logis. Il dispose ainsi d'un accès rapide au rez-de chaussée et à la porte principale. Zangdar pense que les aventuriers "ne vont jamais tout droit" et qu'il peut vivre en paix au niveau 2. Si vos aventuriers ont écouté fourbement l'aventure et qu'ils vont effectivement tout droit au rez-de-chaussée pour finir le donjon rapidement (ce qui ne serait pas très stratégique vu qu'ils passent à côté de nombreux trésors), il vous est toujours possible d'inventer quelque chose pour les décourager. En particulier, sa porte est très difficile à passer (verrou enchanté) et on peut utiliser les guerriers maudits ou des gardes d'élite pour faire fuir les héros. Vous pouvez également piéger l'escalier, tout est possible. Cet étage est plus propre et plus cossu que les autres, et souvent bien éclairé par des lanternes.

- (1) On arrive ici en remontant depuis la taverne, après avoir défait les gardes ou bien mis le feu à la salle commune. C'est un palier, on peut aussi déboucher là en descendant du niveau 3. La statue de Zangdar est piégée : si un des aventuriers la touche, il déclenche quatre arbalètes dissimulées derrière les murs et court le risque d'être touché (à vous de régler ça au D6 par exemple). Dégâts : 1D+4. Il est possible de détecter le piège en examinant les murs.
- (2) La porte est ouverte et donne sur une petite salle de garde occupée par un maigre contingent d'ORQUES (ou un orque tout seul). Si les aventuriers font du raffut sur le palier en (1), les orques viendront leur botter le train. La fouille de la pièce ne rapportera pas grand-chose, mais un examen approfondi (ou une épreuve d'intelligence réussie) permettra aux aventuriers de découvrir la porte cachée (mur coulissant) qui mène à la salle (3). En effet ce passage est assez souvent emprunté par le personnel et la pierre est usée au sol ainsi que sur le mur. Chance de trouver des armes et protections de mauvaise qualité.
- (3) Un dortoir et des appartements réservés au personnel de l'étage. On peut y rencontrer des DOMESTIQUES. Ils peuvent avoir quelques objets de valeur dans un coffret planqué sous un lit et fournir des informations sur le niveau s'ils sont capturés et interrogés. Attention au grabuge, si jamais il y a trop de boucan dans le dortoir, cela risque d'alerter les MARAUDEURS qui traînent autour du bureau administratif.
- (4) L'urinoir tout au bout est piégé ! Si un aventurier s'en approche de trop près, il sera percé de deux DARDS



EMPOISONNÉS. En dehors de cela, il n'y a rien à trouver là.

- (5) Un petit bureau utilisé par Reivax pour organiser la vie du Donjon et régler les affaires courantes. Il est donc possible qu'il y soit au moment où les aventuriers débarquent ! On n'y trouve pas grand-chose de valeur mais si les aventuriers fouillent bien ils pourraient découvrir des plans du donjon (des plans sans indications précises...), ou seulement un niveau qu'ils n'auraient pas visité ou pas correctement. Ils pourraient également découvrir des listings de personnel (monstres et autres) ou d'autres indications sur l'organisation du donjon.
- (6) Un placard à balais qui contient des balais. Normal donc !
- (7) Attention danger ! C'est la garde d'élite de Zangdar, les MARAUDEURS, et ce ne sont pas des rigolos. En fait, ils n'ont pas pu participer à la saga audio car les aventuriers sont arrivés par l'escalier (19) et qu'ils ont été informés par Reivax de la présence de ces dangereux vigiles. Si les maraudeurs sont vaincus, on trouvera dans cette salle de bonnes armes et protections, et peut-être un trésor dans la petite salle au bout. Ce coffre est fermé par une double porte très solide : une clé se trouve sur l'un des maraudeurs et l'autre se trouve sur Reivax. Pour crocheter chaque serrure (ensorcellée) il faut disposer de la compétence et réussir une épreuve -5. Elle est immunisée au "déclencheur de Zorlaki". Il n'est pas possible de briser l'une de ces portes, et en cas de tentative au corps à corps l'aventurier pourrait bien recevoir une décharge électrique (dégâts : 1D6). Le trésor est essentiellement constitué de pièces d'or, lingots et objets précieux (mais pas trop, car Zangdar est un peu fauché).
- (8) Il faut une clé pour ouvrir la porte des appartements de Zangdar. Et cette clé se trouve sur Zangdar, justement... Les serrures ne sont pas enchantées et peuvent être actionnées par un crochetage un peu difficile (épreuve -2) ou bien un sortilège. Dans cette chambre, on trouvera quelques vêtements pour sorcier mais rien de bien intéressant en dehors de cela. Si c'est la nuit, on y trouvera également Zangdar qui dort ! Il portera un pyjama ridicule et des chaussons panda, mais ses pouvoirs sont toujours là.
- (9) La bibliothèque/salle de gym communique avec la chambre de Zangdar grâce à une porte secrète (qu'il est possible d'ouvrir en actionnant un chandelier au mur). Sa porte principale est identique à celle de la chambre en (8). L'aventurier attentif trouvera que le chandelier est particulièrement lustré... On peut trouver là des tas de livres de magie et autres ouvrages réservés aux érudits. La salle de gym lui permet de se maintenir en forme... En soirée, on peut également y trouver Zangdar, absorbé dans la lecture d'un grimoire.
- (10) Il faut encore une clé pour ouvrir cette belle porte, et elle est également sur le trousseau de Zangdar. En dehors de cela, c'est un laboratoire contenant de matériel alchimique ( fioles, cornues, marmites) et des ingrédients de base pour les rituels et les sorts (à piocher dans le tableau des ingrédients). Les ingrédients les plus chers ne se trouvent pas ici mais dans le laboratoire secret juste à côté. Les mages seront très heureux de faire leur marché ici ! La petite salle secrète s'ouvre également avec une clé, il y a sur le mur une statue horrible de Zangdar, dont un des yeux est en forme de trou de serrure tarabiscotée (clé disponible sur le trousseau de Zangdar). Une bonne épreuve d'intelligence pourra aider les aventuriers à trouver cela s'ils n'ont pas lancé eux-mêmes de recherches approfondies.
- (11) Le laboratoire secret fonctionne de la même manière sauf que c'est la statue d'une gargouille qui possède un trou de serrure dans l'oreille. Il faut être vraiment attentif pour la trouver ! Ce laboratoire contient des objets plus chers et plus rares que le premier car il sert aux expériences interdites. Zangdar veut éviter d'avoir à fournir des explications aux inspecteurs de la Caisse des Donjons...
- (12) Depuis ce Balcon (visible depuis l'extérieur pour les héros attentifs) les aventuriers peuvent éventuellement tenter de prendre la fuite s'ils sont poursuivis (en descendant le long du mur avec une corde, car les étages sont hauts dans ce donjon). Ils peuvent également entrer par cet accès s'ils disposent de moyens d'escalade élaborés comme des échelles, des cordes munies de grappins ou des engins de siège. On ne sait jamais...

- (I3) Dans la salle de bains de Zangdar on ne trouve rien mais c'est plutôt amusant... Même le lavabo est décoré avec des gargouilles et le robinet est en forme de serpent.
- (I4) L'antichambre du bureau de Zangdar. Il dispose d'un GOLEM DE FER qui attend ici jour et nuit. Le golem attaque tout le monde sauf Reivax et Zangdar. Il est difficile à battre car presque insensible aux attaques physiques, mais il est possible de trouver des combines pour le faire tomber dans l'oubliette au fond de la salle. La pièce est vide car le golem n'a besoin de rien pour vivre : pas de table, pas de chaise, pas d'armoire, pas de lit... C'est une simple machine à baffe, tout comme le Terminator.
- (I5) ZANGDAR est à son bureau pendant les heures ouvrables d'une manière générale (9H-18H). Il peut tout à fait s'être absenté pour un motif ou un autre... Le placard à statuettes contient un certain nombre d'objets prophétiques détaillés en annexe. La porte secrète au fond du bureau s'ouvre en plaçant une clé dans la serrure dissimulée dans le socle d'une poterie grotesque qui se trouve sur un guéridon (les aventuriers devront réussir une belle épreuve d'intelligence pour voir ce détail). C'est Zangdar qui a la clé bien sûr. Son coffre personnel contient quelques objets magiques. Pour ce qui est de Zangdar lui-même, il est détaillé dans l'annexe. La porte "de sortie" à droite s'ouvre grâce à un énorme verrou enchanté, ce qui explique qu'il est très difficile de l'ouvrir quand on arrive par l'escalier du rez-de-chaussée. En revanche, il est facile de sortir.
- (I6) La volière à corbeaux ne servira pas à grand-chose aux aventuriers... Mais ils peuvent toujours essayer de déchiffrer le code des corbeaux en interrogeant les animaux qui sont en fait les espions envoyés par Reivax (sur une très bonne épreuve d'intelligence et un malentendu, ils pourront apprendre des choses).
- (I7) Ce balcon donne sur l'arrière du donjon et surplombe l'entrée de la taverne qu'on pourra voir à droite en contrebas. Tout comme le balcon en (I2) il peut servir d'accès pour entrer ou sortir, à condition de disposer du matériel adéquat. Idéal pour les mages maîtrisant la lévitation...
- (I8) Cet escalier mène directement au rez-de-chaussée... Et permet de sortir en allant tout droit. Si les aventuriers montent depuis le RDC et qu'on veut prolonger l'aventure, on peut placer ici quelques gardes d'élite ou un piège terrifiant afin de les faire fuir.

### Niveau 3 : Les quartiers de Reivax

L'étage de Reivax est un peu moins propre et beaucoup moins bien rangé que celui de Zangdar... Et pour cause, la garde personnelle de Reivax (enfin, si l'on peut dire) est constituée de quelques gobelins. On a des chances de croiser un gobelin tout seul, par exemple s'il se rend aux toilettes ou qu'il va chercher un casse-dalle en cuisine.

- (1) On arrive ici en remontant depuis le niveau 2. C'est un palier, on peut aussi déboucher là en descendant du niveau 4. En arrivant, les aventuriers entendent en général un vacarme et des braillements provenant de la cuisine des gobelins en (4), les gobs sont souvent occupés à tester des recettes grotesques. Ils peuvent aussi les entendre depuis la patinoire en (22), car un gobelin qui patine fait du bruit.
- (2) Une salle qui sert d'enclos aux RATS MUTANTS. La porte est ouverte mais bien sûr ces animaux ne peuvent pas les ouvrir. Les aventuriers seront frappés par la mauvaise odeur (la litière n'est pas changée souvent) et le sol recouvert de paille infecte et de débris divers. Une petite cassette rouillée est planquée tout au bout du couloir dans un tas d'ossements et peut contenir quelques objets moyennement précieux.
- (3) Une double salle très encombrée... Les gobelins viennent y jeter des trucs inutiles depuis plus de trente ans ! C'est difficile d'accès et les aventuriers pourront passer un très long moment à fouiller, sans trouver d'objets vraiment précieux. Ils peuvent tout de même y dénicher des trésors avec de la persévérance car les gobelins ne sont pas de grands connaisseurs et peuvent très bien avoir jeté des livres, des amulettes pour sorcier ou des bracelets magiques réservés aux Nains...

- (4) Dans cette cuisine très désordonnée on trouvera quelques GOBELINS affairés à des préparations douteuses. Il est possible d'y trouver à manger, des ustensiles de cuisine, des couverts et si un goblin est interrogé il ne pourra dire grand-chose d'intéressant, même à ceux qui comprennent sa langue. Il pourra les mettre en garde contre les pièges de la section cachée (8 à 13), ceux des couloirs (15 et 21) ou bien leur donner la réponse à l'une des énigmes du couloir. Si une bataille se lance dans la cuisine, les gobelins pourront fuir vers le dortoir pour chercher du renfort, ou bien les renforts arriveront d'eux-mêmes, alertés par le bruit.
- (5) Le dortoir des GOBELINS... Ici c'est encore une fois le foutoir le plus invraisemblable, la pièce est encombrée de n'importe quoi. Certains gobelins dorment sur des paillasses, d'autres dans des hamacs ou encore dans des placards... En fonction de l'heure il peut y en avoir un certain nombre qui se reposent. La pièce est assez spacieuse et il faudra un bon moment pour la fouiller. En plus d'un tas d'objets sans grand intérêt marchand et de plusieurs bonnets sales, les aventuriers observateurs découvriront un petit coffre caché près de la cheminée, qui peut contenir des objets sympathiques ou des pièces d'or.
- (6) Une énigme sur une pancarte... Elle permet d'ouvrir le mur qui débloque l'escalier vers le niveau 4 et fonctionne dans les deux sens (montée ou descente). C'est à cet endroit que les aventuriers ont dit "chaussette" alors vous pouvez très bien reprendre l'énigme originale : "Jamais je ne suis loin de mon autre jumelle, on m'associe souvent au parfum vomitif d'une partie du corps qui n'est pas vraiment belle, localisée fort loin de l'organe olfactif". Enfin, c'est vous qui voyez.
- (7) Des toilettes pour gobelins... Je vous passe les détails. Il est impossible pour un Elfe Sylvain ou un Haut Elfe d'y mettre les pieds. Si les aventuriers y restent plus de 5 minutes ils perdront 1 point de charisme jusqu'au lendemain.
- (8) Une autre énigme qui ouvre un mur... Une partie du niveau plus périlleuse que la moyenne et qui sera ressentie comme telle par les aventuriers disposant d'un instinct naturel pour le danger.
- (9) La salle de la garde personnelle de Reivax, à savoir d'autres gobelins. Ce sont ceux qui n'étaient pas en cuisine, ni occupés à dormir... Ils sortiront du "poste de garde" si jamais il entendent du bruit dans le couloir. La salle ne contient rien de particulier et les gobelins interrogés pourront donner des indices sur le donjon.
- (10) C'est un couloir avec des chompeurs ! Ce sont de gros blocs de pierre qui tombent à intervalles réguliers dès qu'on pose un pied à l'entrée du couloir. Il faut être fou pour essayer de traverser ce couloir, d'autant plus qu'il existe un autre passage un peu plus loin pour le contourner. Mais 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. Le mécanisme peut être désactivé si les aventuriers cherchent convenablement, en actionnant un petit levier dissimulé près du sol dans le couloir qui descend vers la pièce suivante.
- (11) Une pièce à peu près vide... Sauf qu'une dalle piégée active des DARDS EMPOISONNÉS quand on marche dessus. Ils toucheront les aventuriers proches du maladroït.
- (12) Une petite salle plongée dans la pénombre et encombrée de paille dégoûtante et détrempée... On y trouve un SERPENT CONSTRICTEUR qui sortira d'un petit tunnel humide au ras du sol et qui tentera de surprendre les aventuriers. Les aventuriers qui fouillent un peu la paille y trouveront une belle arme perdue ici par un guerrier décédé.
- (13) Dans cette salle se trouvent des RATS MUTANTS ZOMBIES VENIMEUX DE L'ESPACE EN SHORT. Je sais, c'est un peu bizarre mais quand j'ai écrit les plans je n'avais pas prévu que je devrais effectivement en faire la description... Donc ces rats sont gros, morts-vivants, ils viennent de l'espace et sont vêtus de petit shorts verts. Et leur morsure est venimeuse ! Il faut disposer d'antidote dans ce genre de cas, mais sinon ils ne sont pas trop difficiles à battre pour des héros bien organisés. Le coffre pourra contenir quelques beaux objets.
- (14) Une armurerie utilisée principalement par les gobelins. On y trouve un peu de tout mais surtout des

armes usagées et de qualité très médiocre.

- (15) Dans ce couloir une dalle piégée déclenche des jets de vomit provenant de trous dans le mur. Les aventuriers aspergés perdent 1 point de charisme jusqu'à leur prochaine toilette.
- (16) C'est le bureau personnel de REIVAX, il peut s'y trouver mais on peut également le croiser un peu partout dans le donjon. Le bureau s'ouvre avec une clé que Reivax possède mais il est possible de la crocheter. Les aventuriers qui fouillent ses armoires et ses tiroirs peuvent découvrir des choses relatives au donjon : réponse à des énigmes, emplacement de pièges, plan d'un niveau, factures de nourriture pour rats mutants, etc...
- (17) La chambre de Reivax... Elle sent un peu le renfermé et ne contient rien de bien intéressant (à part des vêtements presque propres). Un coffret dissimulé sous le lit peut contenir de petits objets magiques.
- (18) Le petit balcon de Reivax... Tout comme celui de Zangdar il lui permet de surveiller un peu les alentours. On peut s'échapper du donjon par ce balcon à condition d'avoir une corde assez longue. On peut aussi descendre au niveau 2 par l'extérieur car il se trouve un peu au-dessus du balcon de Zangdar.
- (19) La salle de bain de Reivax, pas grand-chose à dire sauf que les aventuriers victimes des jets de vomit ou des boules puantes peuvent y faire leurs ablutions et retrouver leur dignité.
- (20) La salle d'ennui. Elle ne contient que quelques chaises et les gens y viennent quand ils ont envie de s'ennuyer. Il y règne un tel climat d'inutilité qu'elle en est presque dangereuse. Si les aventuriers y restent plus de cinq minutes, ils perdront 1 point d'intelligence pour les trois prochaines heures.
- (21) Au bout du couloir, une dalle piégée déclenche en averse de boules puantes. Les aventuriers touchés perdront 2 points de charisme jusqu'à leur prochaine toilette. Les elfes s'évanouissent à moins de réussir une épreuve de courage. Le petit placard ne contient que quelques balais et du matériel d'entretien.
- (22) La patinoire des gobelins... À l'origine c'était une salle comme les autres mais Zangdar y a fait une expérience magique et depuis le sol est complètement gelé. Les gobelins l'utilisent pour se défouler et viennent parfois s'y amuser dans la plus grande crétinerie. Quand c'est le cas on les entend de loin car ils crient "goupiiee" et "wizzzz" en glissant comme des demeures.
- (23) L'escalier descend vers le niveau 2 et débouche dans le couloir en (19).
- (24) C'est un cul-de-sac, mais une petite meurtrière permet de regarder le temps qu'il fait dehors.

## Niveau 4 : Étage abandonné

Ici, il ne se passe pas grand-chose... En arrivant à cet étage, ce qui frappe c'est surtout le silence. Et en même temps, on y trouve le plus terrible des monstres du donjon : le GOLBARGH. Celui-ci ne sort de chez lui que si on vient l'agacer. Le reste du temps, il médite sur sa malchance. La description du Golbargh figure en annexe, et il faut s'assurer que les aventuriers ont bien été informés de sa présence (lors d'une rencontre précédente avec un monstre un peu batarde ou un PNJ). Il est possible aussi de croiser la LICHE, un autre adversaire de taille bien qu'elle soit assez foireuse. Les aventuriers peuvent se reposer dans une des nombreuses salles abandonnées. Les sales et les couloirs vides sont parfois encombrés par les reliquats de terribles batailles (squelettes, meubles brisés, armes en morceaux...), car il fut un temps où l'étage était fréquenté mais le Golbargh avait décidé de se venger du sort ridicule qui le retenait prisonnier de l'étage et il a décidé de tuer tout le monde.

- (1) On arrive ici en remontant depuis le niveau 3. C'est un palier, on peut aussi déboucher là en descendant du niveau 5. C'est le désert total et il règne un silence impressionnant.
- (2) Dans ce recoin, on trouve une issue cachée protégée par une énigme. L'escalier conduit à la salle V.I.P. de la taverne : il s'agit d'une position de repli prévue par Zangdar.
- (3) La demeure de la LICHE EN BABOUCHES. Si on arrive à crocheter la serrure, c'est bien. On peut aussi

recupérer la clé sur le cadavre de laliche si on la croise dans le couloir. Sinon, on court le risque (sur un échec simple) de prendre un claptor de Mazrok en pleine figure (5D6 de dégât). Rappelons qu'un échec "critique" au crochetage entraînera sans doute la mort, cruelle et irrémédiable, car les dégâts sont triplés. On y trouve un petit coffret contenant une flûte en or, des livres sans intérêt et globalement pas grand-chose d'autre. Quand vient la nuit, laliche hante les couloirs en espérant tomber sur un inconscient pour lui faire sa fête. Sinon, elle attend chez elle en bouquinant, car l'éternité c'est un peu long. Si les aventuriers frappent à sa porte, elle viendra ouvrir mais combattrait immédiatement. C'est uneliche de très bas niveau et dont les pouvoirs sont limités, mais qui pourra se révéler dangereuse tout de même.

- (4) Ici traîne un poulet, ou plus précisément un coq. Il se laissera amadouer si on lui file des graines ou des morceaux de pain, mais il y a peu de chances que ce soit utile car il reste un poulet. Si quelqu'un communique avec le poulet (en utilisant la compétence "parler aux animaux") ils apprendront que l'étage est abandonné et qu'il n'est pas facile d'y trouver des graines, et ça leur fera une belle jambe.
- (5) Cette salle contient encore un coffre qui n'a pas été fracturé pendant la "guerre du Golbargh" et qui peut contenir des objets. La porte secrète peut être détectée en observant attentivement le mur car on peut y voir un bouton caché entre les joints des pierres. L'escalier monte vers le niveau 5.
- (6) Le grand couloir qui mène à l'ancre du GOLBARGH... Inutile de dire qu'il ne faut pas faire le malin ici. Si les aventuriers ne sont pas d'un niveau élevé, ils risquent fort de périr dans un affrontement direct... Il convient donc d'essayer d'amadouer le démon en utilisant sa haine de Zangdar. Il pourra leur donner un tambourin en peau de yak, avec des grelots d'argent. Si jamais les aventuriers trouvent le moyen de fouiller l'ancre du Golbargh (après l'avoir tué ou après l'avoir semé dans les couloirs), ils dénicheront un coffre contenant plusieurs objets de grande valeur.
- (7) Cette pièce est particulièrement sale et les aventuriers risquent d'y attraper des PUCES s'ils restent plus de cinq minutes. Les pauvres bêtes n'ont pas mangé depuis un temps fou... Cela ne changera pas la vie de vos héros, mais ça risque de les énerver.
- (8) L'escalier descend vers le niveau 3 si on réussit à résoudre "l'énigme numéro 7" qui ferme la porte secrète en bas de l'escalier (voir point 6 au niveau 3).

## Niveau 5 : Les cachots et les services

Un étage résolument tourné vers les services... C'est ici que les aventuriers se retrouveront s'ils sont capturés par des gardes. Ils seront enfermés dans les geôles et torturés les uns après les autres, nourris au pain sec et à l'eau jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen de s'évader. Pour chaque journée passée dans un cachot ils perdront 2 points de vie, et 5 points de vie par séance de torture. Cependant, il existe des possibilités de roleplay très intéressantes à travers le personnage de Gérard le Terrible, bourreau alcoolique du donjon qui pleure sur sa propre condition et tente de noyer son chagrin dans l'alcool (voir sa description dans les annexes). Si vos aventuriers ne trouvent pas de moyen de s'échapper, envoyez-leur un PNJ pour les délivrer ou bien utilisez les remords de Gérard. Toutes les serrures fermées de la partie "cachots" nécessitent un crochetage à -3 car les mécanismes sont coriaces. Les aventuriers enfermés dans les geôles se retrouvent bien entendu privés de leur équipement...

- (1) On arrive ici en remontant depuis le niveau 4. C'est un palier, on peut aussi déboucher là en descendant du niveau 6. Le couloir mène d'un côté à une porte fermée et de l'autre à l'espace "services" du donjon. Du côté de l'espace "services" on peut entendre le bruit du marteau du forgeron pendant les heures ouvrables. C'est un casse-pied qui fait du bruit dans tout l'étage.
- (2) Cette grosse porte mène au couloir des cachots. Il peut y avoir un GEOLIER en faction, d'un côté ou de

*l'autre, pour corser la situation...*

- (3) Les cachots sont de petites cellules contenant seulement une couchette en bois et un trou pour satisfaire aux besoins naturels. Elles sont toutes fermées par des clés détenues par les GEOLIERs. Un double des clés se trouve dans le coffre du bureau en (4). Quelqu'un qui a 16 ou plus en force peut tenter une épreuve pour essayer de tordre les barreaux.
- (4) Le bureau des GEOLIERs. Ils sont la plupart du temps occupés à jouer aux dés et ne se soucient pas trop de leurs prisonniers puisque ceux-ci sont bien à l'abri derrière de solides barreaux. La nuit, il ne reste en général qu'un garde en permanence. L'un d'eux détient le trousseau de clés pour l'étage et on peut trouver dans le bureau des armes et de l'équipement ainsi qu'un double des clés dans un coffre (qui contient aussi des pièces d'or). Si l'un d'eux est pris en otage il faudra réussir une épreuve de charisme pour l'obliger à ouvrir les cellules car ils prennent leur travail très au sérieux.
- (5) Une salle d'entraînement pour le personnel... On y trouve des tas de choses : haltères, tapis de gym, mannequins, cibles... Et en pleine journée on peut y croiser n'importe qui : garde, geolier ou l'arbin occupé à faire ses abdos.
- (6) Une salle avec une grande table et de nombreuses chaises. C'est là qu'ont lieu les réunions stratégiques.
- (7) La forge du donjon. On y trouve - pendant les heures ouvrables - le FORGERON, un brave homme qui répare le matériel usagé et s'occupe de l'entretien des armes. Il n'est pas bien méchant et se contentera d'essayer de vendre ses services aux aventuriers car il n'est "pas là pour faire le sale boulot". On trouve chez lui des armes et protections de bonne qualité. S'il est agressé il criera à la garde et tentera de prendre la fuite, se dirigeant vers le bureau de Gérard ou vers les geôles pour y trouver du renfort. Si on lui propose des pots-de-vin ou qu'on le torture, il pourra révéler de nombreux ragots.
- (8) Si les domestiques ne font pas bien leur travail, on les emmène ici pour se faire fouetter. On trouve donc dans cette salle des poteaux de fouettage ainsi que des fouets.
- (9) Le bureau de Gérard. Il est petit et chichement meublé mais les aventuriers peuvent y dénicher le plan d'un niveau ou des indications diverses sur le donjon.
- (10) Les toilettes de l'étage. Rien à faire ici à part attraper la nausée...
- (11) Les l'arbins victimes du fouet peuvent se reposer dans cette salle pour pleurer sur leur condition.
- (12) On range dans cette salle un tas d'objets plus ou moins utiles afin d'éviter qu'ils ne traînent dans les couloirs... Les aventuriers pourront y dénicher des trucs communs (assiettes, chaises, lanternes, cordes, jarres).
- (13) Encore un dortoir pour le personnel. Comme toujours il n'y a rien de bien intéressant par ici sauf un petit coffret caché contenant quelques objets de valeur moyenne. Si l'on y débarque en pleine nuit les lits sont occupés par des DOMESTIQUES endormis. Ils ne se défendront que s'ils n'ont pas la possibilité de fuir, et tenteront d'alerter les gardes.
- (14) La salle des tortures ! Les aventuriers y seront traînés une fois tous les 2 jours s'ils sont capturés. Le pire, c'est qu'on ne leur posera même pas de question... En journée on peut parfois y trouver GÉRARD LE TERRIBLE, occupé à préparer son matériel ou bien à interroger un malchanceux. On trouvera dans cette salle du matériel de torture, de petits outils bien pratiques (pinces, tenailles, scie, conteaux...) et des braséros contenant des charbons ardents.
- (15) Cette salle est utilisée pour entreposer le matériel de torture afin qu'il ne traîne pas dans la salle principale. On y trouve la même chose en gros, avec en plus de vieux outils abandonnés (siège à pointe, vierge de fer...). Dans un coin, un coffre enfoui sous de vieilles couvertures peut contenir quelques objets intéressants.
- (16) Le bureau de l'HERBORISTE. Ce personnage est, tout comme le forgeron, un salarié plutôt sympathique et qui ne désire pas s'attirer des problèmes. Il pourra vendre aux aventuriers des onguents, des potions de soin ou des ingrédients magiques. En échange d'un pot-de-vin il peut même leur donner quelques

indications, comme par exemple des détails sur la personnalité troublée du bourreau.

- (17) La COUTURIÈRE est une vieille folle. Elle travaille ici — aux heures ouvrables — pour réparer et retoucher les vêtements des habitants du donjon. On ne comprend pas grand-chose de ce qu'elle raconte car elle est complètement paranoïaque. Elle n'est jamais contente et estime qu'elle devrait être beaucoup plus riche et qu'elle devrait diriger le donjon plutôt que de recoudre les pantalons et les chaussettes. Si on lui présente des pièces d'or, elle proposera tout de même ses services de couturière pour d'éventuelles réparations sur des vêtements.
- (18) Les appartements de GÉRARD LE TERRIBLE. Il s'y trouve en général en dehors des heures ouvrables et s'adonne à la boisson, seul ou avec REIVAX. Ce n'est pas fermé car Gérard estime que personne n'aura le courage de venir lui chercher des noises. Gérard combattra s'il est sobre (le matin par exemple), mais s'il a trop bu (le soir) pourra aider les aventuriers de diverses manières (voir sa description dans l'annexe). Dans sa chambre, près de la cheminée, se trouve un coffret qui peut contenir quelques objets précieux. Pour le reste c'est de l'ameublement standard : lit, armoire, petite table...
- (19) Des toilettes presque propres utilisées par Gérard et par les commerçants de l'étage.

## Niveau 6 : Sommet du donjon et ingénieurs

C'est le dernier étage, dont une partie est à ciel ouvert. C'est plein de courants d'air et il peut y faire assez froid si la saison est fraîche. Cet étage est essentiellement peuplé de GOBELINS INGÉNIEURS, des créatures à moitié fêlées, craintives et sans aucun talent pour le combat. Il est possible de s'enfuir par le toit grâce au dirigeable gobelin (en capturant par exemple un ingénieur), ou de descendre le long du mur par un des balcons si on dispose d'une très longue corde. Aucun aigle géant ne viendra vous chercher, pas la peine d'insister. Il n'y a pas de portes à cet étage.

- (1) On arrive ici en remontant depuis le niveau 5. On débouche à ciel ouvert sur un genre de balcon qui donne sur deux couloirs ouverts. Si les aventuriers sont poursuivis, ils peuvent utiliser le terrain pour s'en sortir (par exemple en projetant les ennemis par-dessus le parapet...). L'absence de porte leur permettra de courir aisément.
- (2) Dans ce hangar encombré d'un tas de machins bizarres, les ingénieurs gobelins fabriquent leurs inventions. Ce sont en général des curiosités aussi dangereuses pour eux que pour les autres... Le MJ inventif pourra faire trouver ici à ses aventuriers du matériel qu'on ne trouve pas ailleurs en Terre de Fangh... Tronçonneuse fonctionnant à la gnôle, lance-flamme, lance-roquette, canon, épée énergétique, deltaplane, parachute, arbalète à répétition... Ils pourront y dénicher également des outils : marteau, scie, pinces... Le petit balcon au nord permet de surveiller le périmètre et de vérifier la météo. Les ingénieurs tenteront d'éviter le combat, ils peuvent même expliquer des choses aux aventuriers qui comprennent leur langage (par exemple, le maniement de leurs engins). Un aventurier qui dispose de la compétence "bricolage du dimanche" pourra même travailler avec eux pour les aider à mettre au point une invention mortelle, et la récupérer ensuite.
- (3) On peut s'élancer dans le vide depuis cette plateforme. Ceux qui veulent mourir peuvent le faire sans rien, d'autres peuvent choisir d'essayer le dirigeable gobelin ou bien l'une de leurs inventions trouvées dans le hangar (2).
- (4) Encore un balcon pour observer les environs.
- (5) Tout pareil.
- (6) Et toujours un balcon.
- (7) Un autre atelier des ingénieurs gobelins, dans lequel les héros sont susceptibles de trouver à peu près

n'importe quoi et de nombreux outils. Un coffret caché dans un coin peut contenir quelques trésors.

(8) Une réserve affreusement mal rangée, dans laquelle quelqu'un a récemment vomie.

(9) Le dortoir des ingénieurs gobelins est encore plus bizarre que celui des gobelins normaux... Ceux-ci ont des lits suspendus par des bras articulés, des mobiles tarabiscotés au plafond, des automates étranges qui font n'importe quoi... Encore une fois un petit coffre dans un coin peut cacher quelques objets précieux.

## **Annexe : Principaux PNJs**

**ZANGDAR** : C'est un sorcier impétueux et plutôt bizarre qui a passé la quarantaine. Il s'habille de vêtements sombres et parle avec une grosse voix pour faire plus malveillant. Il souffre de plusieurs problèmes : il ne peut pas supporter la musique mal jouée, il ne peut utiliser ses sortilèges en même temps que sa "sphère d'invincibilité parfaite" et il a de graves problèmes de concentration. Les affaires ne vont pas très bien car les aventuriers ont délaissé son donjon ces derniers temps et de plus, il a du mal à se faire respecter de son personnel. Il est absolument imperméable à toutes les attaques quand il active sa sphère d'invincibilité, sauf si on lui joue de la musique. Mais si jamais il est préparé, il peut s'équiper de bouchons d'oreille... Il peut choisir de désactiver son invincibilité (par exemple s'il constate que les aventuriers sont mauvais...), et à ce moment Zangdar utilisera des sortilèges de niveau 1 à 9 en magie généraliste (il n'est pas spécialisé) afin de les exterminer. Il peut combattre au corps à corps mais ne le fera qu'en tout dernier recours et s'il ne peut plus se protéger à l'aide de sa sphère. À cause de son problème de concentration, Zangdar doit jeter deux fois son dé pour lancer un sort. S'il échoue la première fois, il ne se passe rien... S'il échoue à la deuxième, il provoque une catastrophe magique ! Le MJ devra alors trouver quelque chose à ce moment, une tornade énergétique, un cyclone de feu, une inondation mystique...

Deux personnes sont au courant des problèmes de Zangdar : Reivax l'assistant, et Gérard le Terrible, le bourreau qui tient ces informations de Reivax. Les aventuriers devront les interroger (gentiment, ou de façon musclée) pour leur soutirer ces informations cruciales ou bien ils n'auront aucune chance face au sorcier. Pour agacer Zangdar on doit récupérer des instruments et en jouer très mal, il faut en avoir au minimum 4 pour que la cacophonie produite soit assez convaincante pour le vaincre. Bien évidemment, les joueurs qui ont écouté la série MP3 auront tendance à s'acheter des instruments avant d'entrer dans le donjon car ils sont déjà au courant de ses faiblesses... Mais bon, c'est la vie.

**REIVAX** : Un sous-fifre qui fait semblant d'être dévoué à Zangdar mais qui tire les ficelles dans l'ombre, parce qu'il est fourbe et cauteleux. Il ne possède pas de véritable talent hormis sa capacité à mentir et à gémir, et se placera toujours du côté du gagnant dans un conflit. Il sait absolument tout à propos du donjon car c'est lui qui en a la charge administrative. Reivax est capable de commander à n'importe qui dans le donjon hormis à Zangdar et au Golbargh.

Il ne supporte pas la douleur et fait semblant de se faire fouetter depuis des années, utilisant pour cela ses relations avec son ami Gérard, le bourreau alcoolique. Il est donc facile de lui soutirer des informations à l'aide d'un interrogatoire (concernant Zangdar, le donjon, les pièges, etc.). Il prendra la fuite s'il voit le moindre danger.

**GÉRARD LE TERRIBLE** : Bourreau du donjon, il tente de faire face quotidiennement à son problème d'intégration sociale. En temps normal il fait son travail avec plus ou moins de réticence, mais le soir il boit (parfois en compagnie de Reivax) et se retrouve pinté, nostalgique et vulnérable. Il balbutie alors des propos comme quoi personne ne l'aime et qu'il n'a pas d'amis, et qu'il a raté sa vie à cause de son travail (ce qui est vrai, par ailleurs). La plupart des gens au niveau 5 sont au courant de son problème et pourront renseigner les aventuriers... Ils peuvent alors utiliser cette faille pour le faire parler et lui soutirer des informations. En dehors de cela c'est un adversaire assez redoutable en combat... On peut diminuer ses caractéristiques s'il est ivre.



# Le Donjon de Naheulbeuk – Guide des monstres et des PNJs

Une petite description des monstres et PNJs pour ceux d'entre vous qui ont des doutes.

## Les employés

La plupart des humains rencontrés dans le donjon sont de simples employés. Ils ne combattront pas les aventuriers mais s'arrangeront pour sonner l'alerte si jamais ils remarquent une anomalie ou qu'ils se sentent en danger. Cela concerne les commerçants (herboriste, vendeuse, serveuse...), les domestiques, les cuisiniers. Tous ces gens sont de piètres combattants et sont susceptibles de donner des informations si jamais on les interroge ou qu'on les soudoie.

## Les gardes humains

Ceux-là réagissent comme n'importe quel autre créature du donjon : ils frappent d'abord et parlent ensuite. Ils prendront la fuite s'ils se sentent en sous-nombre et tenteront d'appeler du renfort. Cela concerne les mercenaires, maraudeurs, vigiles balaises, geoliers.

## Les guerriers maudits

Ce sont de redoutables adversaires. Ils furent humains il y a longtemps... Puis ils vendirent leur âme à un dieu chaotique au cours d'innombrables rites et devinrent des machines à tuer. Ils sont engoncés dans une armure qui ne laisse filtrer que leur regard malveillant. Sous l'armure, leur corps est contrefait et en partie brûlé, écorché et malodorant. Ils sont habiles au combat et il vaut mieux tenter de les piéger que de les affronter au corps-à-corps, ou bien utiliser des sortilèges.

## Les fous

Quelques humains à moitié (ou totalement) givrés traînent dans les couloirs du donjon. On mentionnera le prédicateur hystérique, et le chamane lubrique en particulier... Ils ne sont pas très forts au combat mais peuvent déstabiliser les aventuriers peu intelligents par leur discours abracadabrant. Ils essaieront souvent de les pousser à faire n'importe quoi. C'est l'occasion de pousser les épreuves d'intelligence et de vous amuser à mettre en scène des situations débiles.

## Les gobelins

On ne présente plus les gobelins... Néanmoins comme ce donjon est intermédiaire, on en rencontre un peu partout. Il en existe plusieurs modèles, mais au fond leur comportement est toujours le même : ils sont peureux, lâches et fourbes. Ils ne représentent pas une grande menace et prendront la fuite à la première occasion. N'hésitez pas à lancer plusieurs fois des épreuves de courage au cours du combat pour savoir si les gobelins restent pour faire front ou bien s'ils prennent leurs jambes à leur cou.

## Les orques

Ils sont forts et brutaux, peu intelligents et sentent fort des pieds. L'aventurier novice apprendra à s'en méfier car malgré leur réputation de "chair à épée" ces adversaires peuvent en laisser quelques-uns en piteux état. Ils sont bourrins, plus courageux que les gobelins et moins enclins à chercher des ruses. L'orque ne prend pas la fuite au milieu d'un combat, il reste jusqu'à la fin pour se faire tracter bêtement. Certains orques sont plus costauds que d'autres (les orques d'élite notamment) et il faut veiller à ne pas les envoyer en grand nombre.

## Les chapichapos maléfiques

Ce sont deux petites créatures humanoïdes (50 cm de haut), frère et soeur, équipés d'armes tranchantes et de dents pointues. La fille est habillée de rose, et le garçon de bleu, dans de petits pyjamas, avec de grands chapeaux ronds. Ils sont cruels et vindicatifs, mais pas très forts... En revanche ils sont très rapides et agiles. Ils vont se chamailler au moment où les aventuriers arrivent, parce qu'ils ne sont jamais d'accord entre eux sur la façon de tuer les gens, et finalement feront face pour un combat particulièrement grotesque. Ils peuvent jeter des shurikens, courir partout et utiliser le mobilier pour se cacher, afin de faire durer la scène.

## Les kobolds farceurs

Les kobolds sont des lutins bizarres... Ils sont laids et tordus, plus petits que les gobelins... Mais pratiquent la magie, ce qui les rend beaucoup plus dangereux. Ils parlent la langue commune et n'arrêtent pas de faire des commentaires désobligeants, de raconter des blagues et de lancer des phrases grotesques. Pour ce qui concerne la magie ils ne lanceront pas de sorts très élaborés... Ils combattent à la dague car c'est la seule arme un tant soit peu efficace qui soit à leur taille.

## Le troll géant

Si les aventuriers décident de combattre le troll enchaîné, ils auront de quoi faire... Il n'est pas très habile mais ses coups sont dévastateurs (conséquence de sa grande force). De plus, il est résistant et sa peau épaisse forme une armure de qualité moyenne mais qui encaisse souvent une moitié des dommages. Il est plutôt sympa au premier abord donc il vaut mieux exploiter ce côté de sa personnalité car il y a bien assez de créatures à combattre dans ces couloirs.

## Les rats

Quoi de plus festif que la vermine ? En général on s'en débarrasse facilement. Les rats pesteux sont de gros rongeurs maladifs et crevant de faim qui s'attaqueront aux aventuriers par paquets de 5 ou 6. Les rats géants sont à peu près les mêmes en plus gros, il faut donc en envoyer moins. Quant aux rats mutants... Ceux-là traînent en général par deux et sont spécialement entraînés pour le combat. La dernière catégorie concerne les rats mutants zombies venimeux de l'espace en short, et je préfère ne pas en parler. Si vous voulez rendre ces créatures plus inquiétantes, n'hésitez pas à gérer les infections : un aventurier mordu devra faire un jet de dé pour savoir si ses blessures s'infectent (voir le pourcentage dans le tableau des rencontres) et pourra en souffrir pendant un certain temps. C'est l'occasion de privilégier le travail d'équipe puisque ses camarades devront trouver un moyen de le soigner. Le score de parade des rats concerne en fait l'esquive car ils ne disposent pas d'armes pour parer les coups.

## Serpent constricteur

Une façon différente et amusante de gérer les combats. Ce gros serpent est assez basique dans son comportement... Il se dirige vers la proie la plus proche et tentera de l'enserrer dans ses puissants anneaux. Il ne pare pas les coups et se contente de renouveler ses attaques tant qu'il est en vie. Si un héros ne parvient pas à repousser une attaque réussie du serpent, il se retrouve captif des anneaux et ne pourra plus se battre. Il tentera donc de se dégager en réalisant des épreuves de force (une par assaut). Pour chaque assaut passé dans les anneaux du serpent, il perdra 3 points de vie. Les équipiers de leur côté pourront tenter de le délivrer (en réalisant à leur tour une épreuve de force) ou bien de tuer le serpent au risque de blesser leur camarade. On peut ajouter ainsi une épreuve d'adresse pour chaque coup porté, permettant de voir si le malheureux captif reçoit en prime un coup d'épée de la part de son meilleur ami.

## **Nuée de mouches venimeuses**

On ne peut combattre une nuée de mouches venimeuses. Elles arrivent en bourdonnant et fondent sur les parties de peau découvertes avec la ferme intention d'y plonger leurs rostrs venimeux et de boire le sang des héros. Un guerrier en armure complète avec gambison et casque de bataille n'aura pas grand-chose à craindre, mais un elfe ou un ranger sobrement vêtus se trouveront immédiatement harcelés. C'est là qu'on verra l'ingéniosité des héros... Ils devront fuir dans un premier temps puis trouver un moyen de s'en débarrasser ou réussir à les semer. Les plus malins pourront choisir de s'enrouler intégralement dans une cape ou dans une couverture mais ça ne représentera qu'un répit, puisque les mouches attendront patiemment que leur proie soit à niveau disponible pour le festin. Pour les détruire les sorts aériens sont dévastateurs ainsi que le feu, le gel, les brumes empoisonnées.

## **Le Golbargh**

C'est un démon de l'ancien monde, aussi redoutable qu'intelligent. Comme tous les démons il est toutefois sujet à des raisonnements bizarres... Et il faut s'en servir pour tenter d'éviter le combat. Il ne rechignera pas à la discussion car il n'a pas beaucoup de distractions, puisqu'il est coincé dans l'étage depuis une trentaine d'année à cause d'un sortilège stupide lancé par Zangdar (celui-ci l'a maudit de telle sorte qu'il ne puisse plus emprunter les escaliers). Il est grand et costaud, possède quatre bras et une longue queue pleine de piquants. Sa peau écaillée est rouge et bleue, et ses yeux brillent d'une intelligence mauvaise. Si jamais les aventuriers foncent vers le combat, et à moins qu'ils soient d'un niveau élevé il faudra vraiment leur conseiller la fuite... Le Golbargh est une machine de guerre qui frappe et pare deux fois par assaut, cause des dégâts considérables et n'a peur de personne.

## **Les zombies**

Tout le monde connaît les zombies. Ils bougent lentement, n'ont peur de rien et sentent mauvais. Ils sont si lents qu'ils ne frappent qu'une fois sur deux. Le MJ vicieux peut leur ajouter une possibilité d'infection si jamais ils touchent un aventurier lors d'un combat. Contrairement aux zombies des films d'horreur, ceux-là ne sont pas contagieux et l'aventurier mordu ne deviendra pas un zombie dans les 30 minutes.

## **Laliche en babouches**

Laliche est en quelque sorte un sorcier fou mort-vivant. Le sorcier qui choisit de se "lichifier" le fait en général pour accéder à la vie éternelle, ce qui est assez amusant puisque comme tous les morts-vivants il cesse de progresser et stagne ainsi pour l'éternité (ou jusqu'à ce qu'il soit défait par une troupe de héros en quête de gloire). C'est pourquoi en général les liches sont des sorciers très puissants car ils choisissent d'accéder à l'immortalité une fois qu'ils ont acquis le pouvoir qu'ils recherchaient. Cependant, notreliche en babouches et uneliche ratée... Elle ne dispose pas de pouvoirs extraordinaires mais reste un adversaire à ne pas prendre à la légère. Il n'y a pas de discussion possible avec ce monstre, les possibilités sont les suivantes : la fuite ou le combat. Étant plus fêlée que la moyenne des liches, celle-ci se trimbale en chemise de nuit et en babouches et passe la plupart de son temps à lire des livres d'histoire dans sa tanière.

## **Le golem de fer**

Pour reprendre ma définition de l'encycloneuk : "Le golem de fer est une créature fabriquée à moitié magiquement et à moitié alchimiquement. Et à moitié mécaniquement aussi." En bref c'est en grosse partie une machine, et il fonctionne sur le principe universel suivant : moi vois... moi tue ! Il est inutile d'espérer discuter avec, mais on peut le piéger puisqu'il ne fait qu'avancer vers la prochaine victime en se préparant à frapper. Comme c'est un gros bout de métal, il ne peut être touché avec des armes tranchantes (d'ailleurs, les armes en question subiront des dommages) et sera difficilement endommagé par les autres armes (marteaux, masses) car son armure est très robuste. Les sortilèges le touchent mais l'armure absorbera les dégâts dans une large mesure. En

définitive, les aventuriers observateurs verront qu'il n'a qu'un œil valide. Ils peuvent en tirer une flèche dans l'œil, ce qui le rendra aveugle. Ils peuvent également utiliser des subterfuges pour le faire tomber dans l'oubliette, comme c'était le cas dans la saga audio.

### **Harpie hyppie**

Les harpies de la Terre de Fangh sont ainsi formées : leur buste, leur visage et leurs jambes sont humanoïdes et couverts en partie de plumes et en partie d'écailles. Le reste pourrait provenir d'un rapace géant. Elles sont ainsi munies de larges ailes qui leur permettent de voler, et elles attaquent leurs proies en les survolant et en essayant de les lacérer avec les terribles serres qui terminent leurs jambes. En dehors de cela elles ne sont pas plus dangereuses qu'un orque un peu costaud, et se trouvent fort dépourvues si elles doivent combattre au sol. Si les aventuriers endommagent leurs ailes (avec une boule de feu, un cône de glace) elles se retrouvent à pied et leurs scores d'attaque et parade seront divisés par deux. Les héros peuvent également l'entraîner dans un endroit confiné ou bas de plafond où elle ne pourra plus voler faute de place. Cette harpie particulière fume une herbe spéciale à longueur de journée, et sa grotte est enfumée par ces substances. Les aventuriers perdent 2 points à leur score AT/PRD s'ils combattent la harpie sur son terrain.

### **Limon maléfique et glaireux**

Encore une créature qu'on ne peut affronter en combat standard. Le limon est un genre de slime rampant de couleur verte, qui dissout la chair et les vêtements. Il ne craint pas les armes car il se reforme immédiatement après un coup. Il se contente d'approcher du plus proche aventurier et de tendre vers lui un pseudopode de matière corrosive, c'est là toute l'étendue de sa stratégie. Pour le vaincre, il faut donc utiliser la ruse... Ou bien des sortilèges comme le feu, la glace, les décharges énergétiques. Un aventurier de base, même sans pratiquer la magie, pourra répandre au sol le contenu d'une bouteille d'huile et incinérer ainsi le slime à mesure qu'il approche.