

# Roman : Le plan Galzanien

## Les plans DELUXE

Le plan Galzanien est le premier roman de la série Fiers de Hache en roman, la suite des aventures de la compagnie qui a survécu à la saga Donjon de Naheulbeuk. Le roman fait suite également aux trois petites aventures publiées en BD : T1 Les gemmes de la discorde, T2 L'héritage de Folonariel et T3 La rançon du succès.

### À propos des plans

Tout au long du roman que j'ai écrit, nous visitons des lieux variés, en extérieur, en intérieur ou un peu de deux. Certains de ces lieux ont été modélisés sous formes de plans précis pour service de référence durant l'écriture, afin de densifier le récit, mais peuvent être utilisés par les lecteurs pour suivre les péripéties de plus près ou bien pour des maîtres du jeu qui désirent utiliser ces lieux pour leurs scénarios. J'ai réalisé les plans avec le logiciel *Dungeon Alchemist*, mais pratiquement sans utiliser l'IA du programme - je fais tous à la main. Tous les éléments que je place dans mes plans y sont donc pour une bonne raison !

Parfois vous disposez de vues 3D des lieux, qui pourraient vous permettre de vous mettre dans l'ambiance de manière un peu plus immersive.

J'ajoute qu'il n'y a dans cette proposition qu'une petite moitié des lieux d'action utilisés dans le roman (pour le moment), certains lieux sont trop génériques pour être intéressants et d'autres sont trop complexes ou vastes pour créer des plans de ce type (comme par exemple le palais de Glargh). La liste des plans du pack pourrait toutefois s'agrandir un peu dans le futur.

Vous avez également dans le pack la dernière version de la **carte de Fangh** ainsi que la **carte du territoire de Fernol**. Pour plus d'information sur Fernol, vous pouvez récupérer le supplément Caladie et Fernol [sur le site du JDR](#).

**POUR ÉVITER LE SPOILER :** la lecture à l'avance des plans issus du livre, bien évidemment, pourrait vous dévoiler un certain nombre de choses que vous n'avez pas envie de savoir à l'avance. C'est pourquoi j'ai regroupé les lieux dans le dossier **par chapitre**. Si vous ne voulez pas que des choses vous soient dévoilées, n'ouvrez pas les dossiers des chapitres qui n'ont pas été lus. Et ne lisez pas non plus la liste ci-dessous...

### Détail des plans : (contient du spoiler)

#### Chapitre 1 : l'ambassade des Sylvains de Folonariel

Ce lieu a déjà été visité par nos aventuriers précédemment, car c'est là que logent les sbires de la souveraine de Folonariel quand ils sont en déplacement à Glargh. L'ambassade, qui est située au sud-ouest de la ville dans le quartier des Elfes, est constituée de deux éléments, le grand bâtiment qui sert à loger les équipes (celui du plan) et une grande salle de réunion et de machins protocolaires située dans une grande cabane, laquelle a été construite à la fourche d'un arbre énorme, qui se trouve à gauche du bâtiment. Malheureusement le programme ne me permettait pas de faire une telle construction, donc je l'ai laissée de côté.

Les Sylvains sont de nature à ne pas trop faire de chichis, donc l'ambassade est un lieu un peu cossu, mais pas trop. Au rez-de-chaussée on trouve des espaces de détente et de discussion, ainsi qu'une aile réservée à la restauration, proche de la cuisine. Il y a également un grand jardin mélangeant les plantes d'agrément et celles du potager, ainsi que des ruches. Au premier étage se trouvent les chambres, et notamment la chambre de la reine (en bas à droite), un balcon d'agrément, et une salle de bain pour tous les convives de l'étage.

## **Chapitre 1 : Le fortin de Glargh**

Le fortin militaire de Glargh sert à la fois de résidence aux forces militaires de la région et aux gardes qui assurent la sécurité à l'intérieur de la ville. Je n'ai pas inclus dans le plan toute la zone des remparts qui en font le tour, mais seulement le rempart autour de l'entrée unique du complexe. Je n'ai pas non plus fourni les intérieurs car en général le plan des extérieurs est bien suffisant pour s'y retrouver.

C'est le fortin que vous connaissez déjà si vous avez lu Les Veilleurs de Glargh, et on en parle aussi dans des romans précédents du cycle Donjon de Naheulbeuk, notamment « L'orbe de Xaraz » et « Chaos sous la Montagne ».

Pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec le modèle militaire d'un fort de ce type, on peut le résumer en quelques zones.

La zone réservée au responsable du camp (à l'époque que nous connaissons, c'est le commandant GLAIZE), c'est la maison estampillée « encadrement ». Elle contient également une chambre pour les invités, comme par exemple un général ou un autre commandant qui serait en déplacement sur le fortin. Quand on cherche le commandant, la plupart du temps il s'y trouve.

Le bâtiment des officiers (pour les clipitaines, capirols et autres sargents) et le mess des officiers, deux bâtiments à droite qui permet aux chefs d'équipe de rester entre eux et de ne pas se mélanger trop au reste des recrues.

Les zones de travail incluent l'arène, le champ de tir, la place d'armes, le magasin, l'atelier, l'écurie, la prison et la forge. L'atelier héberge souvent des volontaires qui travaillent sur les questions liées à la magie. Le magasin est l'endroit où l'on garde et distribue le matériel destiné aux missions. L'écurie héberge évidemment les montures et une partie du matériel lié aux véhicules. Dans cette prison on garde certains types de détenus, notamment ceux qui font l'objet d'une enquête, mais il y en a bien d'autres lieux d'incarcération dans la ville (a priori au moins une par poste de garde).

Enfin, les casernes sont des bâtiments qui ne contiennent principalement que des chambres et des sanitaires, c'est là où résident les soldats qui ne sont ni des officiers, ni le commandant.

L'ordinaire et le foyer, rassemblés dans un même bâtiment, c'est l'endroit où vont se restaurer les soldats matin midi et soir, et en soirée où ils peuvent se détendre quand ils n'ont pas envie de sortir en ville (c'est aussi beaucoup moins cher).

Les remparts, enfin, sont toujours garnis de quelques soldats qui montent la garde, et à l'intérieur de ces derniers on trouve plusieurs installations pour ranger des choses assez volumineuses, comme les canons, la poudre ou les armes de siège démontées.

## **Chapitre 3 : Le camp du dirigeable**

Le camp du dirigeable est une installation militaire située bien à l'extérieur de la ville, dans un bout de forêt situé en banlieue. Tout le camp est organisé autour d'une place centrale bien dégagée, équipée de nombreux piquets permettant d'attacher le dirigeable quand celui-ci s'y trouve posé. Le camp sert aussi d'étape à des militaires en patrouille ou en mission dans cette partie de la région.

Il s'y trouve généralement un clipitain en charge des opérations, au moment de l'histoire c'est le clipitain Laburiniel. Il occupe la plus grande tente.

Les autres soldats sont généralement logés dans des tentes plus modestes. Le plus grand bâtiment est le magasin, où est entreposé le matériel de manière sécurisée. Les cabanes servent à mettre à l'abri la nourriture, les couvertures ou du matériel peu sensible. Enfin, une tour en bas à droite de la place centrale sert à surveiller les environs et guider le dirigeable.

Il faut bien intégrer sinon qu'une fois posé, la boudruche du dirigeable est aussi grande que les deux tiers du camp, mais dépasse largement du reste des installations ! L'habitacle servant de cockpit occupe une petite moitié de la zone délimitée par les poteaux d'attache.

## **Chapitre 3 : Le dirigeable**

Peu de choses à ajouter concernant ce sujet, toutes les explications concernant le véhicule sont dans le roman ou bien sur les plans fournis.

## **Chapitre 4 : La grange de Dussoce**

Je n'ai pas résisté à l'envie de faire le plan de cette grange, qui peut être un lieu intéressant pour un scénario de JDR original. C'est probablement le bâtiment le plus grand de la ville de Dussoce, bourgade peuplée de semi-hommes vivant dans des maisons ou des « trous » sous les collines. La grange ici est dans la configuration exacte de l'événement qui s'y déroule dans le bouquin, à savoir un lieu aménagé pour un grand banquet !

## **Chapitre 6 : L'auberge Galaan à Blavine**

Ce n'est qu'une auberge, mais elle est grande et de qualité, j'ai donc particulièrement travaillé son plan. J'ai trouvé que c'était un endroit intéressant pour marquer le coup du passage à Blavine des aventuriers. L'auberge a toutes ses chambres de location à l'étage, et vous pourrez deviner lesquelles sont réservées à nos aventuriers en prêtant attention au texte dans le roman.

Notez qu'il existe plusieurs issues à la taverne, en plus de la porte principale, notamment une porte de service dans la cuisine, et évidemment la porte menant à l'écurie privative de l'auberge, dont on parle dans le roman.

## **Chapitre 9 : Les égouts de Kazelver**

Une étape sympathique d'aventure pour un petit groupe cherchant à s'infiltrer dans une ville par le dessous... Le plan n'est pas très grand, ni très labyrinthique ni vraiment complexe, mais il permet normalement de s'amuser pendant quelques heures !

En effet, ces couloirs et canaux servant à l'assainissement de la ville sont aussi des repaires pour les brigands et contrebandiers, lesquels ont aménagé les lieux à leur sauce.

Le groupe pénètre les lieux par une petite brèche dans les remparts (indiquée en général par une taupe ou un espion), se faufile ou bien utilise la magie pour avancer (comme dans le roman), et ensuite doit affronter les périls de l'endroit pour accéder à la suite de sa quête.

## **Chapitre 9 : La prison de Kazelver**

Grande prison bien installée au centre de la ville, il n'est pas évident de s'y frotter, encore moins de s'en évader. Comme vous allez le comprendre en lisant le récit, notre groupe utilise donc une particularité de l'architecture pour arriver à ses fins, ainsi qu'une technique magique « proche de la triche » selon le Nain. Un groupe ne possédant pas de mage de la Terre aurait beaucoup moins de facilité...

La version « labels » du plan vous fournit des étiquettes pour la plupart des lieux représentés, et ce pour les deux étages (enfin, le rez-de-chaussée et les souterrains, où se trouvent la majorité des cellules).

## **Chapitre 10 : Le palais de Kazelver**

Un plan que je trouve intéressant, mais non fourni dans le pack en version 1. Il faut que je trouve le temps de le faire... À suivre...