

La Tombe des Rois Serpents

Version 3.1-fr

La Version Traduite par les Gens Qui Ont Pas le Temps de le Faire
coinsandscrolls.blogspot.com

Introduction

Quand vous lancez *Super Mario Bros.* pour la première fois, le jeu ne vous donne aucune instruction. Le premier niveau est savamment conçu pour vous enseigner les règles : sauter sur les ennemis, ramasser les champignons, trouver les secrets cachés, obtenir des pièces, éviter les trous. Il n'y a pas de didacticiel. Le jeu lui-même est le didacticiel.

Tout le monde peut citer des donjons « classiques » : *Tomb of Horrors*, *La Barrière des Hautes Cimes*, *Ravenloft*, etc. Mais pour que ces aventures puissent prendre tout leur sens, une sorte d'introduction est nécessaire. *Tomb of Horrors* et *Death Frost Doom* sont construits comme des réactions à un certain archétype de donjon, qui n'existe pas vraiment, pas sous forme de produit publié, tout du moins.

C'est comme si toutes les aventures à notre disposition étaient des compositions de Bach : les gens écrivent d'incroyables œuvres témoignant d'un génie incomparable, mais il faut que quelqu'un rédige un livre expliquant comment jouer du piano.

Ce donjon est conçu pour être « classique » sans pour autant être truffé de références ou emplis de nostalgie. Il se conforme à quelques clichés, mais pas tous. Il est également intégralement annoté.

Ce module est destiné :

1. Aux MJ expérimentés avec des joueurs débutants ;
2. Aux MJ souhaitant apprendre à concevoir un donjon ;
3. Aux MJ expérimentés avec des joueurs vétérans, mais découvrant l'OSR.

Si vous êtes un MJ complètement débutant, vous pouvez toujours utiliser ce donjon et en apprendre beaucoup, mais il mettra vos compétences à rude épreuve d'entrée de jeu. Les joueurs expérimentés pourront probablement l'apprécier eux aussi.

Je suis pas d'accord avec...

Il y a de bonnes chances que les MJ expérimentés soient en désaccord avec certains pièges, leçons ou rencontres de ce donjon. Ce n'est pas un souci ! Ce module n'est pas censé être un guide de la « seule bonne façon » de mener un donjon pour débutants, juste d'une des manières de procéder.

Si vous estimez que la diplomatie est une compétence vitale dès le début, ajoutez un goblin amical mais froussard nommé Smée au **7 : Faux Temple** (p. 2). Si vous pensez que les contraintes temporelles et le sentiment de danger imminent sont importants, faites intervenir des Monstres Errants à tous les niveaux du donjon, pas juste au troisième. Si vous n'aimez pas les serpents, remplacez-les par des chèvres. Ajoutez des clichés venus du folklore. Remplacez les pièges par vos favoris, ou retirez-les complètement.

Au moins, en manifestant votre désaccord, vous apprenez à connaître vos propres préférences. C'est toujours utile : savoir ce que l'on n'aime pas est aussi précieux que savoir ce que l'on aime. Qui sait ? Peut-être que ce module vous donnera l'envie d'écrire votre propre « donjon d'apprentissage ».

Taille du Groupe et Équilibre

Ce donjon est conçu pour des personnages de niveau 1. J'ai tenté le rendre aussi indépendant que possible de tout système de jeu. Vous pouvez tout aussi bien mener ce donjon pour un joueur comme pour dix. Les rencontres ne sont pas équilibrées. Elles n'ont pas de « facteur de puissance ». Le combat n'est que peu récompensé, mais l'exécution réussie d'un bon plan l'est grandement.

La quantité de trésor est basée sur l'idée que 200 PO sont suffisants pour faire monter un personnage de niveau. En arrivant au bout de ce donjon, les PJ survivants devraient avoisiner le niveau 2 voire 3, en supposant un taux standard d'attrition, perte et panique. Ajustez la valeur du trésor en conséquence. Les grands groupes auront moins de mal (et récupéreront moins de trésor par PJ). Un joueur solo parvenant à survivre deviendra riche.

La puissance des coups est prévue pour des PJ ayant entre 4 et 16 points de vie, équipés de dagues causant 1d6 dégâts. Les jets de sauvegarde sont décrits de façon générique (jet de sauvegarde contre le poison, pour esquiver...).

Un groupe de PJ de niveau moyen, joué par des joueurs expérimentés, pourrait venir à bout de ce donjon en un temps record. Il est tout de même possible qu'ils s'amuse. Un groupe de PJ de bas niveau joué par des joueurs débutants devrait passer un très bon moment, du moins je l'espère.

En fonction du style de jeu, de la vitesse de progression, des aventures annexes, du temps passé en ville et autres digressions, l'exploration exhaustive de ce donjon peut se compléter en 12 à 24 heures de jeu. La durée du Niveau 1 est adaptée à une courte première session précédée d'une création de personnages.

Avant de Commencer

1. Lisez le module dans son intégralité.
2. Prenez note de ce que vous aimez et n'aimez pas.
3. Imprimez les pages 1 à 17 ainsi que la carte (p. III).
4. Remplacez les monstres des pages 12 à 14 avec ceux du système choisi.
5. Ajustez la valeur des trésors autant que nécessaire.

Appâter les PJ

Voici quelques moyens d'amener les PJ au donjon, pour peu qu'ils soient sur la paille et qu'ils sachent que les tombes contiennent souvent des trésors. Vous pouvez placer ce donjon n'importe où.

1. Ils trouvent une vieille carte menant à une sépulture tombée dans l'oubli.
2. Un glissement de terrain révèle l'entrée de la tombe.
3. Les gobelins (p. 13) kidnappent un proche des PJ.
4. Les expériences de Xiximantre (p. 13) induisent en eux d'étranges rêves.
5. Ils tombent sur l'entrée du tombeau alors qu'ils s'occupent d'un problème qui n'a rien à voir.
6. Un puissant commanditaire les envoie explorer la tombe nouvellement découverte.

Leçons

De petits encadrés didactiques sont parsemés au gré du texte. Chaque salle, rencontre ou piège est conçu pour enseigner aux nouveaux joueurs (et nouveaux MJ) une leçon pertinente. Certaines d'entre elles sont d'ordre général, tandis que d'autres sont spécifiques à ce donjon. La structure, la nature et les dangers du donjon deviennent peu à peu prévisibles et exploitables. Les leçons peuvent paraître triviales aux MJ expérimentés, mais je pense que leur présence reste utile malgré tout.

Structure

La Tombe des Rois Serpents est un donjon enterré divisé en trois niveaux et quatre zones thématiques. J'ai inclus des descriptions minimales dans le texte et l'**Index des Salles** (p. 16). Il n'y a pas de paragraphes « à lire à voix haute ».

Niveau 1 : La Fausse Tombe

Introduit les bases de la conception et exploration de donjon en 7 salles. Cette section est pile de la bonne longueur pour une première session, pourvu que la création de personnages ait été rapide et que vous ayez donné aux PJ une bonne raison d'explorer la tombe.

Niveau 2 : La Tombe Supérieure

Toujours linéaire, mais avec plus de pièces annexes et quelques dangers environnementaux. Le chemin « vers l'avant » est toujours clair, mais les salles annexes sont tentantes. C'est ici que les leçons du Niveau 1 sont évaluées et mises en pratique. Cet étage devrait prendre 2 ou 3 sessions à explorer, et peut requérir un trajet de retour à la civilisation pour faire le plein.

Niveau 3 : La Tombe Inférieure

Il y a deux chemins principaux « horizontaux » et trois « verticaux ». Le donjon bifurque et reboucle. Il est possible de remonter à la surface comme de plonger plus profond. Ou même de revenir de là où l'on est parti. Cet étage est indubitablement plus dangereux que les précédents. La diplomatie et le troc font également leur apparition, de même que les monstres errants. Vous pouvez explorer les niveaux 1 et 2 à votre rythme, mais passer trop de temps au Niveau 3 revient à prendre des risques inconsidérés. La conclusion de cet étage est ouverte : vous pouvez ajouter du contenu pour étendre ce donjon autant que vous le souhaitez. Arrivé là, si vous êtes un nouveau MJ ou débutant en jeux OSR, vous devriez être prêt à écrire votre propre donjon.

Zones Thématiques

La Fausse Tombe

Symbolise la joie de la découverte, le moment où l'on se dit « Oh ! Je vois ! » et l'anticipation du trésor à venir. Assurez-vous de féliciter tout joueur parvenant à déduire qu'il s'agit d'une fausse tombe : l'astuce se doit d'être récompensée. Le donjon devient de plus en plus étrange au fur et à mesure de la descente. Au début, on force des cercueils de bois pour voler de petites amulettes. À la fin, on se retrouve à fouiller des déchets de gobelins fongiques pour trouver une couronne, à négocier avec un homme-serpent décédé, ou à convoier des coffres d'or jusqu'à la surface.

Décrivez cette zone avec des mots comme « branlant », « décrépi » et « humide ». C'est une vieille cave. De petites racines blanches pendent du plafond pour venir lécher le sol.

La Vraie Tombe

Représente le pouvoir et les menaces implicites. Des statues veillent. Des choses tressaillent dans leurs cercueils scellés. Des lézards géants vous traquent dans l'obscurité, des sorciers immortels proposent des pactes indicibles et d'invincibles mucus morts-vivants serpentent à votre poursuite.

Décrivez cette zone avec des mots comme « énorme », « menaçant » et « froid ». C'est l'œuvre d'une civilisation bien plus ancienne, sage et cruelle que celle des PJ. Plus ils s'enfoncent profondément, plus la tension devrait les rendre nerveux.

Le Gouffre

Incarné l'inconnu, et ses promesses. Il pourrait y avoir n'importe quoi en bas. Le centre de la Terre. Des hommes-serpents vivant toujours paisiblement dans les profondeurs. C'est la toile vierge du module, sur laquelle le MJ peut venir ajouter ce que bon lui semble.

Décrivez le gouffre avec des mots comme « sans fond », « vertigineux, comme si le monde entier s'écroulait » et « résonnant de lointains mais persistants échos, si vous êtes patients ». Les PJ ne devraient pas vouloir passer plus de temps que nécessaire au bord de l'abîme.

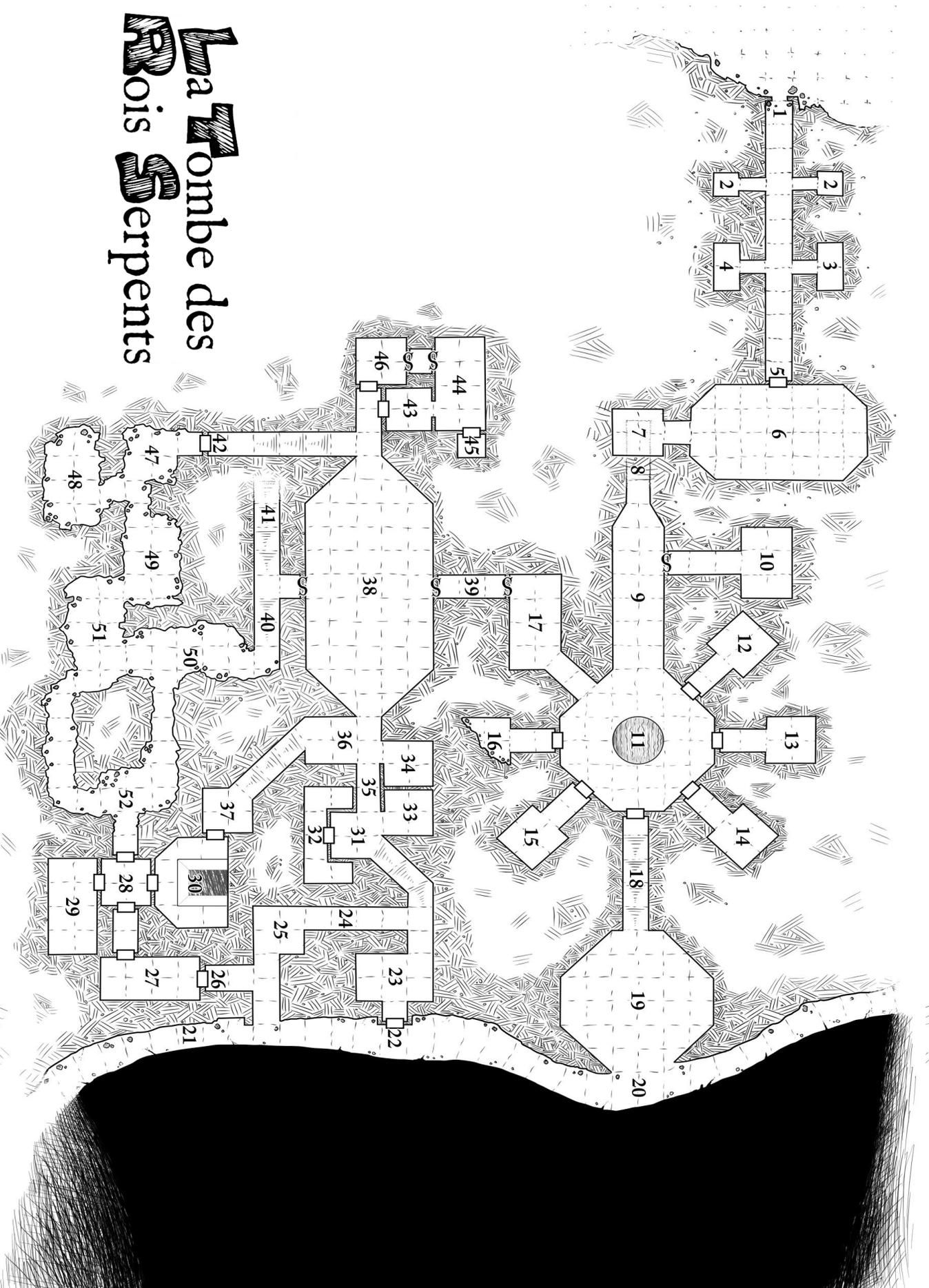
Les Terriers Gobelins

Les Gobelins Fongiques sont le miroir des PJ, leur opposé. Ils se complaisent dans la crasse, revivent sans cesse et commettent toujours les mêmes erreurs. Ils sont affamés, stupides, superstitieux et meurtriers, mais néanmoins attachants. Les terriers sont l'irruption d'un barbarisme bruyant et enthousiaste dans la civilisation froide et moribonde.

Décrivez les terriers tant par le bruit que par l'odeur. Ça pue. Vous allez puer si vous vous attardez ici, et la Tombe des Rois Serpents n'est pas pourvue de bains. Des petits yeux de gobelins dans la pénombre. Des dents cliquetantes et des couteaux aiguisés.



La Tombe des Rois Serpents



Niveau 1

1 : Hall d'Entrée

Un long couloir donnant sur 4 tombes ouvertes, 2 de chaque côté. Il se termine par une porte barrée menant en **6 : Fausse Tombe Royale** (p. 2).

2 : Tombes des Gardes

Ces petites salles sont identiques en termes de taille et contenu. Chacune contient un cercueil de bois renfermant une statue de guerrier homme-serpent en argile. Les statues sont creuses et contiennent chacune une amulette d'or valant 1 PO, un squelette de serpent desséché, ainsi qu'un nuage de gaz empoisonné (1d6 dégâts, ne peut pas réduire un PJ en deçà de 0 PV).

Leçons : le donjon est *organisé*, il contient des *motifs*. Il y a des *trésors cachés*, ainsi que des *dangers cachés*.

Les PJ aborderont probablement le second cercueil avec bien plus de précautions que le premier, et pourront récupérer la récompense (or) tout en évitant le danger (poison) s'ils mettent à profit leur cerveau (et un caillou ou long bâton).

3 : Tombe d'Érudit

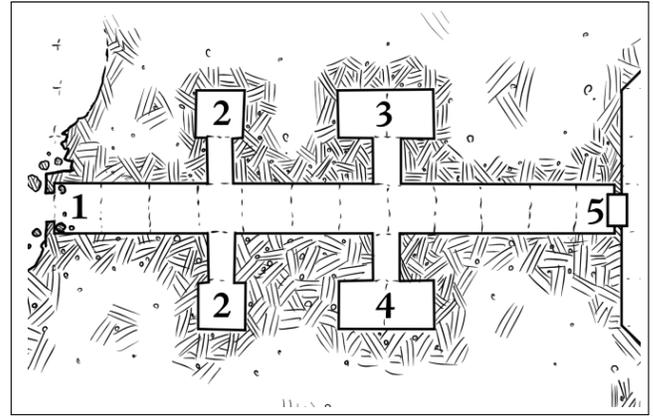
Similaire aux **2 : Tombes des Gardes**, mais contient une statue d'érudit homme-serpent dans un cercueil. Ses parchemins sont tombés en poussière. Elle renferme une amulette, un squelette de serpent et du poison, comme les autres.

4 : Tombe de Sorcier

Similaire aux **2 : Tombes des Gardes**, mais contient une statue de sorcier homme-serpent. Il porte un anneau d'argent. Même si les PJ n'ont pas découvert que les statues étaient creuses, ils tenteront probablement d'arracher l'anneau de celle-ci, la brisant et révélant le poison, le squelette et l'amulette.

L'anneau est un anneau magique, mais il est également maudit. S'il est porté au doigt, l'ongle s'allonge et bifurque en deux pointes aiguisées comme des crocs. Il peut à présent être utilisé comme une dague empoisonnée, mais chaque matin le porteur doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou subir 1d6 dégâts. Si l'anneau cause 6 dégâts d'un coup, le doigt tombe et se transforme en serpent.

Leçons : Les trésors cachés peuvent être *magiques*, *utiles* et parfois *maudits*.



5 : Porte / Marteau

Le corridor se termine par une porte barrée. Deux pieux de fer plantés de chaque côté du chambranle soutiennent une lourde barre de pierre, bloquant l'accès à la salle suivante. Les efforts combinés d'au moins 3 PJ (ou, si le groupe est plus petit, de tous les PJ) sont nécessaires pour la soulever. Dès que la charge est levée, un piège s'active : un colossal marteau de pierre bascule du plafond, filant droit vers le dos des PJ, bloqués contre la porte. La masse rocheuse remplit presque intégralement le couloir, mais un fin espace libre de chaque côté permet de se plaquer au mur pour l'éviter. Les PJ peuvent :

1. Effectuer un jet de sauvegarde simple pour esquiver **ou**
 2. utiliser un autre PJ comme appui afin de bénéficier d'un +2 au jet, infligeant un -2 à leur camarade.
- Un PJ touché meurt automatiquement (ou subit d'importants dégâts, comme 2d6 + 4).

Ce piège peut être détecté en examinant la porte, le plafond ou les pieux, qui se redressent lentement lorsque la barre est soulevée. Si la barre est promptement remplacée, que les pieux sont maintenus en position basse ou que le mécanisme au plafond est endommagé, le piège ne s'activera pas.

Leçons : certains *pièges* sont mortels. Le donjon peut s'avérer *léthal*.

À moins que quelque chose ne le bloque, le marteau se rétracte lentement dans le plafond. Il peut être activé à nouveau en levant les pieux de fer, à la main ou avec une corde. L'impact force violemment l'ouverture des portes menant en **6 : Fausse Tombe Royale** (p. 2).

6 : Fausse Tombe Royale

La chambre funéraire du roi des hommes-serpents et ses deux épouses. Le long du mur nord se trouvent 3 cercueils de bois ; celui du milieu est plus volumineux et ornementé. À l'intérieur se cachent 3 *Squelettes* (2 DV, MORAL 12, ATQ 1d6 [Griffe]) qui attaquent dès que leur repos est troublé.

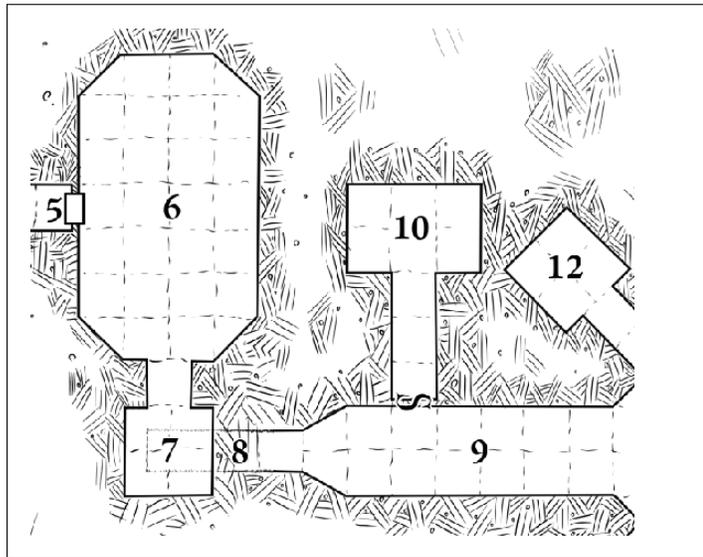
Leçon : il y a des *morts-vivants* dans le donjon. Ils sont moins sensibles aux armes tranchantes. Il est possible d'utiliser l'environnement contre eux (en les attirant dans le piège à marteau).

7 : Faux Temple

Cette est dominée par une gigantesque statue d'un hideux dieu homme-serpent. L'eau suintant dans la tombe a érodé le sol, révélant un passage secret sous la sculpture menant au Niveau 2 du donjon.

Leçons : il y a des *passages secrets*. Ils sont associés aux *statues*. Il pourrait s'agir d'une *fausse tombe*.

Tout au long de ce donjon, les statues sont synonymes de passages secrets et de trésors.



Niveau 2

8 : Passage Secret

Cette salle se situe directement sous 7 : Le Faux Temple. Il s'agit d'une sorte d'étroite alcôve s'élargissant sur 9 : Le Hall aux Statues.

9 : Hall aux Statues

Un long et large couloir. Six énormes sculptures d'hommes-serpents en armes et armures dominent la salle de toute leur hauteur, fixant le groupe d'un regard dédaigneux. L'une d'elles est légèrement désalignée : elle peut être déplacée, révélant 10 : La Salle de Garde Secrète.

Leçons : le groupe devrait avoir appris, dans 7 : Le Faux Temple, que les *passages secrets* sont parfois dissimulés derrière des *statues*.

La lumière du soleil ne pénètre pas la tombe aussi profondément ; à partir d'ici, les PJ doivent utiliser d'autres sources lumineuses.

10 : Salle de Garde Secrète

Cette pièce (10) fut autrefois une salle de garde secrète pour les assassins du temple. Elle est à présent vide et sombre. Les meubles ont pourri jusqu'à se désagréger. Deux guisarmes sont toujours utilisables, ainsi qu'une icône religieuse en argent valant 5 PO.

Leçon : les salles secrètes contiennent *plus de trésors*.

11 : Atrium des Tombes

Le couloir s'ouvre sur une vaste pièce octogonale, également bordée de statues scrutatrices d'hommes-serpents. Certaines sont armées, tandis que d'autres sont équipés d'outils de torture ou d'agriculture. Les salles 12 à 16 sont des caveaux. Hormis la 15, elles sont toutes scellées par d'épaisses portes de pierre, qui tombent aisément en faisant levier. La salle 15 a une porte de bois plutôt que de pierre. Le corridor 18 est protégé par une porte de pierre finement ouvragée, ornée de gravures de serpents pleuvant des cieux. Il semblerait qu'il y ait autrefois eu une fosse au centre, mais le ruissellement depuis la surface par 7 et 9 l'a remplie à ras-bord d'une eau sombre et huileuse qui sent la réglisse. Le bassin est profond de 3 m.

À l'intérieur se cachent deux Fragments de Momie (*DV 2, ML 12, ATQ 1d4 [Griffe] ou 1d6 [Étranglement]*). Ils bondissent et tentent d'étrangler ou rouer de coups quiconque s'approche de la fosse.

Leçons : Il y a des *monstres cachés*. Certaines créatures peuvent également *infliger des maladies*. Il est particulièrement difficile de frapper une cible agrippée à la gorge d'un ami.

Toucher l'eau ne déclenche pas de pourriture momifiante, mais la boire ou la mettre en contact avec une blessure ouverte, si. Si les aventuriers parviennent à tuer ou immobiliser les fragments de momie, ils peuvent tenter de draguer le bassin. Il contient :

1. une tête de momie en furie qui a sombré depuis longtemps dans la folie ;
2. une lourde chaîne d'or valant 35 PO ;
3. un anneau magique en argent ;
4. un outil magique au choix du MJ, ou un objet magique aléatoire, ou 2d10 PO de joaillerie.

L'anneau d'argent est une *baguette de vision*. Tant qu'elle est enfilée au doigt, l'un des yeux du porteur jaillit de son orbite, et devient dur comme du verre. L'œil voit toujours normalement.

Leçons : cherchez des trésors au fond des fosses et bassins. Les objets magiques peuvent *résoudre des problèmes*.

12 : Tombe de Xisor le Vert

Une dalle piégée est placée dans le passage menant cette tombe. Marcher dessus active un sort d'*éclair*, dirigé vers l'entrée du couloir. Il cause 4d6 dégâts, réduits de moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde. Le piège ne se déclenche qu'une seule fois. La plaque d'électrum depuis laquelle est tirée la décharge vaut 10 PO. Un parchemin de sort (venin oculaire, ou autre sort basé sur le venin) se trouve dans le cercueil de Xisor.

Leçons : parfois, le sol est *piégé*. Les pièges sont *mortels*. Approchez les pièces inconnues avec précaution.

13 : Tombe de Sparamantur

Cette tombe est partiellement effondrée. Les blocs de pierre composant le plafond ont cédé. Si les PJ entreprennent d'excaver la pièce, ils peuvent entendre Sparamantur, un Squelette homme-serpent (*3 DV, MORAL 12, ATQ 1d8 [Labrys]*), s'agitant et trépignant de l'autre côté des débris. Il n'est pas particulièrement subtil, et tente de frapper dès qu'il aperçoit la tête d'une créature vivante. Ses ornements funéraires valent 10 PO.

Leçons : *écoutez aux portes*. Il est possible d'*entendre* certains monstres avant de les *voir*. Explorer certaines salles n'en vaut pas la peine.

14 : Tombe de Franbinzar

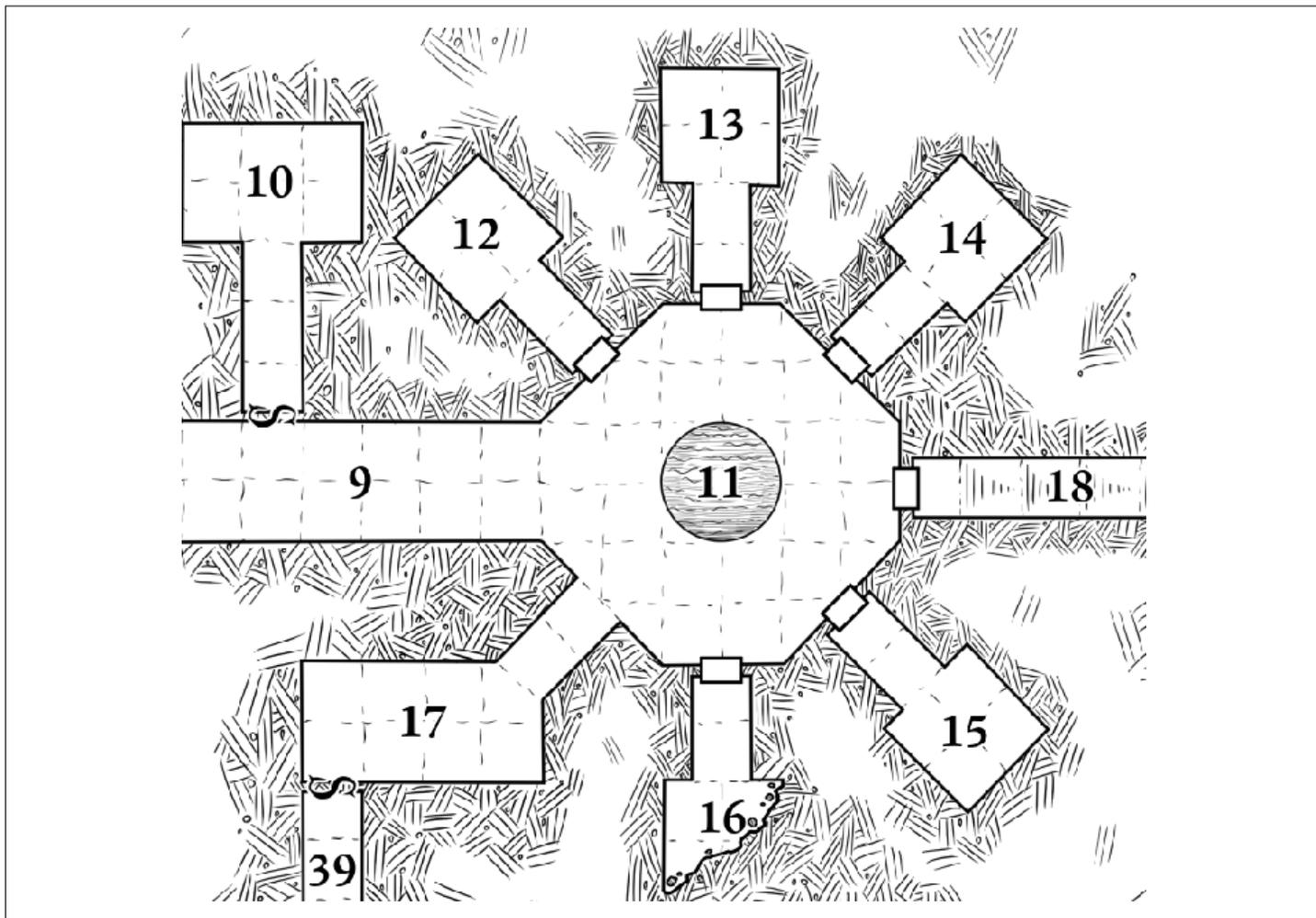
Cette est plus rustre que les autres, et est décorée de peintures et gravures plus grossières. Elle contient un cercueil de pierre renfermant les restes mal embaumés de Franbinzar, le dernier roi de la forteresse. Sa momification ne s'est pas déroulée correctement. Il s'est transformé en Pudding Noir (*DV 5, MORAL 12, ATQ 1d6 [Frappe] ou 3d6 [Contact Prolongé]*), et jaillira de son cercueil pour attaquer quiconque l'ouvre. Son mobilier funéraire n'est composé que de copies d'argile, mais 2 PO d'anneaux sont noyés dans sa masse. S'il est tué, il se régénère en 1d20 heures, à moins d'être incinéré. S'il a été libéré, ajoutez-le à la Table des Monstres Errants (p. 6) à la place d'un des présages.

Leçons : des *gelées* vivent dans les donjons. Elles sont dures à cogner, de la même façon que les squelettes étaient durs à trancher. Vous pouvez *utiliser l'environnement à votre avantage* (en contournant la fosse de **11 : L'Atrium des Tombes**, en fermant la porte de pierre, en faisant remonter le pudding à l'étage pour le frapper avec le marteau géant, etc).

15 : Sacristie

Cette salle contient trois lits, des étagères vermoulues, ainsi qu'une icône religieuse de dieu-serpent en argent et émeraude valant 20 PO. Cette pièce était utilisée par les prêtres de la tombe supérieure. Éparpillés au sol, des parchemins écrits dans une langue inconnue témoignent de la folie de ces momies emprisonnées.

Leçons : les *objets de valeur* prennent *diverses formes*. Les élucubrations des prêtres pourraient prendre de la valeur une fois traduites ou vendues aux plus crédules.



16 : Tombe Inachevée

Des outils d'excavation finissent de rouiller au sol. Cette pièce pourrait servir de cachette en cas d'urgence, ou de réserve pour le matériel d'exploration.

Leçons : certaines salles sont *vides*.

17 : Soldats d'Argile

Un groupe de dix-huit statues d'argile de soldats hommes-serpents à taille réelle, en trois rangs de six. Leurs épées ont rouillé jusqu'à devenir inutilisables. Elles sont toutes creuses, mais ne contiennent rien. Celle au coin sud-ouest cache un passage secret vers **38 : le Hall du Basilic** (p. 9).

Leçons : certaines salles *paraissent plus menaçantes qu'elles ne le sont réellement*. Continuez à chercher des passages secrets sous les statues.

18 : Escaliers

Ce corridor est protégé par une porte de pierre finement ouvragée, ornée de gravures de serpents pleurant des cieus. Des escaliers s'enfoncent dans les ténèbres. Une légère brise se fait sentir.

La troisième volée de marches est piégée : dès qu'un poids y est appliqué, les marches basculent pour former une rampe de roche lisse et des épieux jaillissent du sol en bas de l'escalier. Un PJ glissant jusqu'en bas de la pente subit 1d6 dégâts, divisés par deux s'il réussit un jet de sauvegarde. Le piège se réarme automatiquement 5 rounds après activation.

Leçons : Sondez le sol. Les pièges peuvent vous *déplacer* plutôt que se contenter de vous blesser.

19 : Arène du Gardien Cobra de Pierre

Une vaste arène tapissée des boucliers des tribus vaincues par les hommes-serpents, de même forme et taille que **11 : L'Atrium des Tombes** (p. 3). Certains ont pourri, mais 5 au moins sont toujours fonctionnels. Les désassembler permet de grappiller l'équivalent de 2 PO en éléments divers d'argent.

Au centre de la pièce, le Gardien Cobra de Pierre (6 DV, MORAL 12, ATQ p. 12) veille. Il attaque à vue.

20 : Gouffre et Chemin

Un étroit chemin longe un gouffre abyssal. Le chemin se fond dans la paroi au nord et mène au reste de la tombe au sud. Le passage est large de 3 m et légèrement glissant. Courir ou sauter demande de réussir un jet de sauvegarde pas trop difficile. Le gouffre est large de 18 m. Le mur opposé n'est pas visible à moins que les aventuriers n'utilisent des flèches enflammées ou ne disposent d'une source de lumière particulièrement puissante. Si le groupe se met les gobelins fongiques à dos, ils tendent toujours une embuscade ici. Les gobelins sont collants et peuvent par conséquent ignorer le sol glissant.

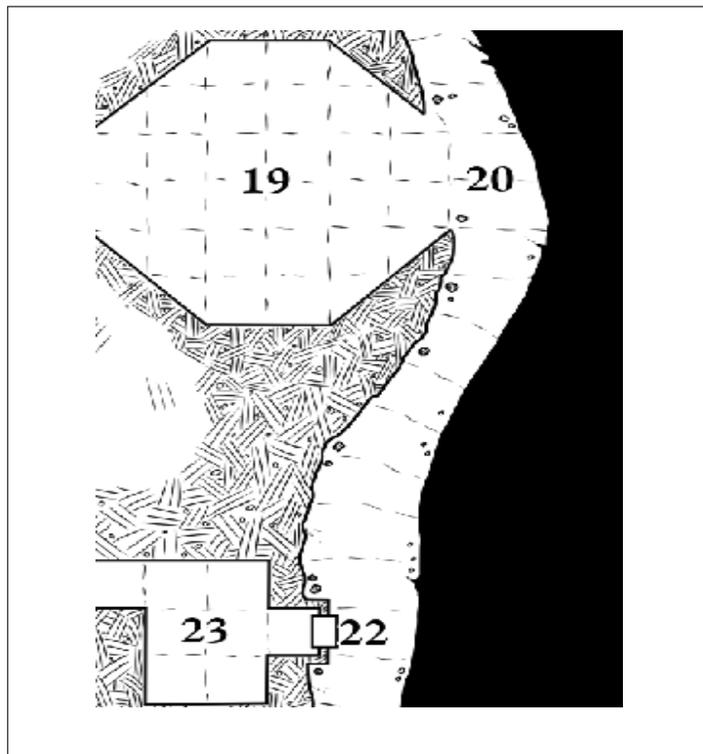
En tant que MJ, vous pourriez ajouter des escaliers descendant vers d'autres niveaux du donjon. Ou alors un pont juste après **21 : les Patelles des Donjons**, menant à un boss de l'autre côté, en plaçant dans **29 : la Salle du Trésor** (p. 7) de quoi contourner les patelles. Il est également envisageable d'utiliser *Veins of the Earth* pour générer un réseau de cavernes tentaculaire.

Leçons : sachez *choisir soigneusement les combats* en valant la peine.

21 : Patelles des Donjons

Le chemin est couvert de patelles des donjons. Ces mollusques à coquille de pierre dévorent toute créature à sang chaud passant à portée. N'importe quel personnage ayant passé du temps dans des tombes, grottes ou tunnels sait reconnaître et éviter ces créatures.

Leçons : cette route est *barrée*. Trouvez une solution (viande empoisonnée, grenouilles explosives, etc.) et revenez plus tard.



Niveau 3

Cet étage est composé 5 zones principales.

Corridors Extérieurs (22-26)

Pierre taillée, légèrement humide, moisi et mucus sur la moitié inférieure des murs. L'air y est froid, surtout à proximité du gouffre. Quelques zones sèches et poussiéreuses. Absolument tout est orné de bas-reliefs ou peintures de serpents.

Fosse à Sacrifices (27-30)

Roche décorée de mosaïques. L'air y est chaud mais vicié, cela empire en se rapprochant de **30 : la Fosse Sacrificielle**.

Antre de Xiximantre (43-46)

Roche finement taillée, couverte de poussière et toiles d'araignées. Lumières violacées et flacons alchimiques bouillonnants. L'éclat du verre, le craquement des os.

Terrier Gobelin (47-52)

Creusé à travers d'anciens tunnels, salles effondrées et cavernes naturelles. Sordide. Le sol est couvert d'une épaisse couche de guano, scarabées et pourriture. Impossible de déterminer si les cliquetis viennent des pattes des scarabées ou des dents des gobelins.

Ce niveau est également parcouru par des **monstres errants** (p. 6). Ils sont attirés par le bruit, la lumière et la chaleur. À moins que le Gardien Cobra de Pierre n'ait été défait, ils ne s'aventurent pas jusqu'aux étages supérieurs du donjon.

22 : Porte de Pierre

Enfoncée d'1,50 m dans le mur et maintenue fermée par une lourde barre de pierre côté gouffre. En arrivant par l'autre côté, la porte ne peut être ouverte sans être détruite.

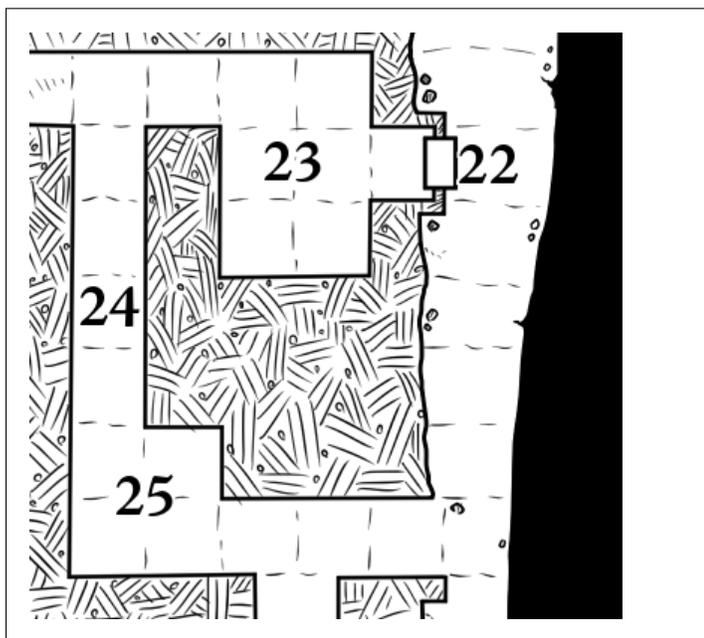
Elle est équipée du même type de piège que la salle 5 : **Porte / Marteau** (p. 1), mais le marteau se balance cette fois-ci vers l'extérieur plutôt qu'en direction de la porte. Le piège est plus aisé à esquiver (+2 au jet de sauvegarde), mais tout PJ touché est précipité dans le gouffre.

Leçons : *les pièges se répètent* dans les donjons. Soyez prudents aux abords d'abîmes sans fond.

23 : Salle Cérémonielle

Utilisée autrefois par les prêtres hommes-serpents pour se préparer et méditer. Elle contient plusieurs bancs, d'anciennes tapisseries et une fontaine asséchée. Les gobelins ont arraché la statue d'or qui ornait la fontaine pour la cacher dans leur salle du trône. Quelques résidus d'or valant 1 PO peuvent encore être récupérés.

Leçons : certaines salles sont *sûres*. Prêtez attention à ce qu'il *manque*.



Monstres Errants

Faites un test de rencontre toutes les 30 minutes au Niveau 3, ou dès que les PJ font trop de bruit. Lancez 1d8 :

1. **Présage du Basilic.** Des cliquetis et grincements d'une chaîne distante traînée sur de la roche et dans la poussière.
2. **Présage de Gelées Squelettes.** Des bruits de succion résonnant dans le lointain.
3. **Présage de Gobelins.** Chuchotis, gloussements, grincements de dents et pourléchage de bobbies. Le reflet d'yeux rouges dans l'obscurité. Un fumet de pourriture fongique.
4. **Chauve-souris.** Nullement hostile, mais effrayante sur le moment. Volette de-ci de-là, plane en direction du gouffre.
5. **Grosse Araignée.** De la taille d'un poing. Cherche à manger des chauves-souris, pas les PJ. Venimeuse (1d4 dégâts de poison) mais lâche. Mets de choix pour les gobelins fongiques.
6. **1d6 Gobelins Fongiques** (p. 13) en reconnaissance. 1d6 autres gobelins fongiques postés au détour du prochain couloir.
7. **1 Gelée Squelette** (p. 13).
8. **1d10+5 Gobelins Fongiques** (p. 13) parés au combat. L'un d'eux est muni d'une lance faite de couverts, absurdement peu pratique à manier (1d6 dégâts, allonge).

24 : Couloir

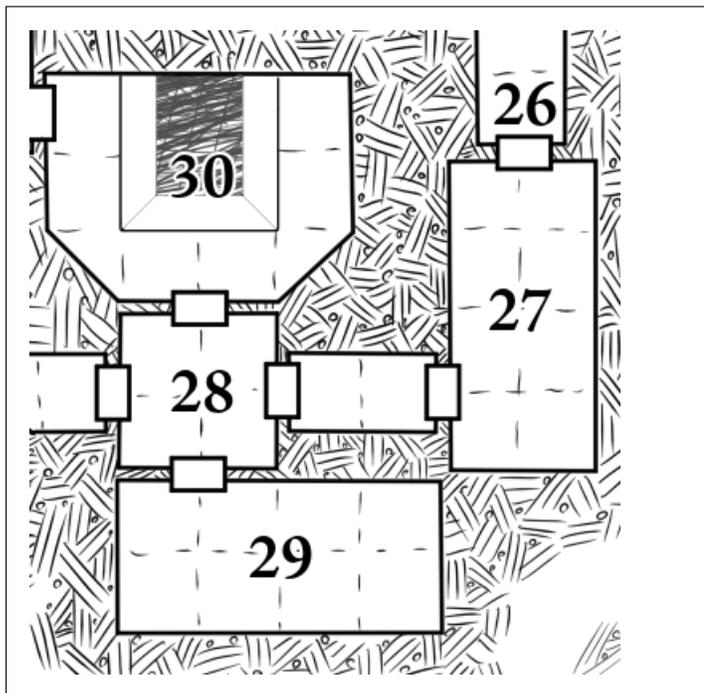
Un long couloir en pente descendant vers le sud. Une *Gelée Squelette* (2 DV, MORAL 12, ATQ 1d4 [Plaquage]) s'y trouve. Elle est attirée par le bruit.

25 : Fosse Piégée

Cette salle a un faux sol fait de fines dalles de pierre. Une corniche large de 30 cm le long des murs est sûre, mais tous les autres carreaux ne sont soutenus que par des bâtons et fines barres de métal. Tout PJ posant le pied dans la zone centrale doit réussir un premier jet de sauvegarde d'esquive ou subir 1d6 dégâts de chute, puis un second ou être transpercé pour 1d6 dégâts par les pics au fond. Les fausses dalles sont aisées à identifier ; il en manque même une.

La fosse contient plusieurs squelettes d'humains normaux, ainsi qu'un anneau d'or valant 2 PO. Les gobelins remplacent les dalles chaque jour : ils utilisent le piège pour capturer leurs proies.

Leçon : *vérifiez le sol.*



26 : Couloir

Un étroit passage s'écartant du couloir principal, menant à une porte close. Le verrou s'est corrodé avec le temps et peut être ouvert aisément.

27 : Salle des Esclaves

L'air est chaud et vicié. Un sifflement se fait entendre au sud. Cette salle était utilisée pour emprisonner les esclaves. Des entraves de fer prennent la poussière au sol. Les entraves sont enchantées pour se verrouiller aux jambes de quiconque s'approche d'elles à moins de 30 cm. Leur métal rouillé s'effrite et peut être aisément brisé avec un test de Force.

Leçons : tous les pièges ne sont pas mortels. Prenez garde aux *monstres errants* et *retards superflus*.

28 : Dôme

Un grand dôme avec une porte de fer verrouillée sur le mur sud. La clef est au cou du Basilic (p. 14). La porte n'est pas bloquée magiquement, mais l'amocher suffisamment pour libérer un passage prendrait des heures, voire des jours, même à plusieurs. Une porte de pierre brisée mène vers l'ouest.

29 : Salle du Trésor

La salle (29) contient... ce que vous avez envie de mettre au fond de votre donjon : un combat contre un boss, un objet rare, des montagnes de trésors, des accroches scénaristiques, des escaliers vers les étages inférieurs... C'est là. Au strict minimum, la pièce devrait renfermer au moins 200 PO de trésors divers et variés.

30 : Fosse Sacrificielle

Une flamme éternelle au fond d'une fosse profonde de 5 m aux parois en pente. Le feu est alimenté par du gaz naturel acheminé depuis une antique mine perdue dans les tréfonds. Un chemin large de 60 cm borde le trou. Des os carbonisés couvrent le fond. L'air est vicié, mais n'est pas dangereux pour qui se trouve à l'extérieur de la fosse. Les créatures à l'intérieur, quant à elles, doivent réussir un jet de sauvegarde à chaque round ou subir une baisse temporaire de 1d6 points de Constitution. Les PJ inconscients glissent jusqu'à la flamme puis subissent 2d6 dégâts de feu par round.

Des coulures d'or sont visibles autour de la flamme et quelques pierres précieuses couvertes de carbone (50 PO en tout) scintillent dans la lueur orangée du feu. Tous les sacrifiés n'étaient pas pauvres.

Leçons : certains dangers sont *invisibles*.

31 : Hall Gardé

Deux statues de gardes hommes-serpents aux coins sud d'un grand hall. Ces sculptures sont incroyablement réalistes, et bien plus fines que tous les autres reliefs de la tombe. Il s'agit d'hommes-serpents pétrifiés, placés ici en guise de punition. S'ils sont dé-pétrifiés, ils entrent dans une rage noire pendant 10 minutes, puis sombrent dans le désespoir. Les statues peuvent se vendre 50 PO chacune dans une grande ville, ou 10× plus à un mage capable de reconnaître leur véritable nature.

Leçons : cherchez des *explications* à ce qui semble *incongru*.

32 : Salle d'Invocation

Une salle longue et étroite bloquée par un monceau de débris (boucliers cassés, épées tordues, chandeliers, branches d'arbres...). Dégager la porte prend 30 minutes et cause un terrible vacarme. À l'intérieur, la pièce s'avère être une ancienne chambre d'invocation. Elle contient un succube (p. 12) invoqué par les hommes-serpents pour répondre à leurs questions sur les enfers abyssaux. Il paraît sous la forme d'un ou une jeune botaniste de la race du premier PJ qu'il aperçoit, et de sexe approprié. Il prétend avoir été capturé par les gobelins et gardé prisonnier. L'entrave à son pied est une illusion, tout ce dont il a besoin pour s'échapper est que quelqu'un franchisse le cercle de confinement (couvert de poussière et quasi-impossible à déceler) le retenant ici.

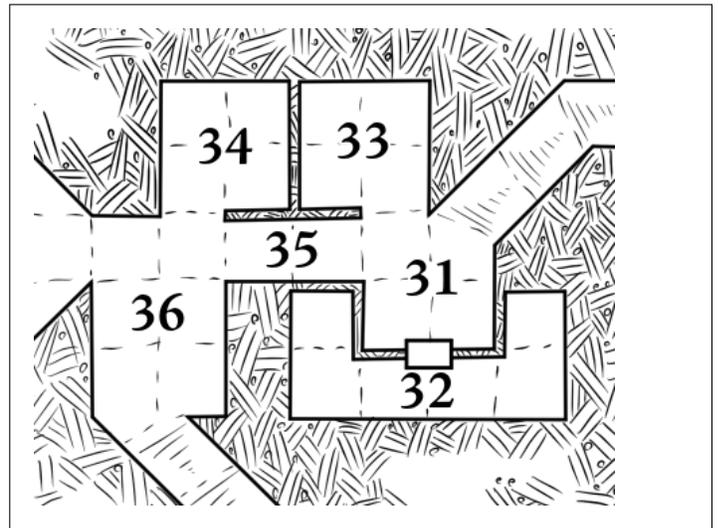
La pièce contient également un petit autel, 2 bols en or valant chacun 15po, une dague magique +1, et un serpent de pierre sinueux qui réagit à la détection de la magie. Ce dernier sert à ouvrir la porte de **46 : la Salle du Trône** (p. 10). Le succube n'est pas hostile envers les PJ, mais il tente d'en isoler un pour l'embrasser afin de recharger ses réserves et s'échapper (Jet de sauvegarde contre la mort, perte permanente de 1d6 PV et points de constitution en cas d'échec, puis vieillissement de 1d10 ans si la cible survit ; +10 au jet de sauvegarde si le succube l'aime). Son nom véritable (Baltoplate) figure sur un parchemin en salle **15 : Sacristie** (p. 3). Il terrifie les gobelins. Xiximantre (p. 13) perçoit sa véritable nature, mais il suppose que les aventuriers sont déjà au courant. Il est immunisé à la pétrification et très très doué pour esquiver. Il fuit immédiatement tout conflit. S'il en est réduit à marchander pour sa vie ou liberté, il peut proposer de détecter les poisons, révéler d'anciens secrets ou tuer n'importe quelle personne mortelle que les PJ peuvent nommer. Il est patient et fourbe, mais tient toujours parole.

Leçons : certains monstres ont des *objectifs secrets*. Il y a des *illusions*. Ne vous laissez pas *isoler*. Ne faites pas de *bruit*.

33 : Autel

Une alcôve contenant un autel dédié à l'un des nombreux dieux à tête de cobra des hommes-serpents. La statue est percée à sa base de deux trous assez larges pour laisser passer un bras humain. Elle ne peut être soulevée, mais il est facile de remarquer qu'elle a du jeu, et pivote aisément. N'importe quel effort, inspection ou action la tourne légèrement. L'orienter de 90° en sens anti-horaire libère un gaz empoisonné (1d6 dégâts dans un nuage de 9 m de diamètre). En sens horaire, par contre, de l'or (2d100 + 10 PO) se déverse, ricochant sur le sol. Quelques pièces roulent jusqu'en **35 : le Corridor Piégé**.

Leçons : les statues cachent des *trésors*. Certains pièges se répètent dans leur logique.



34 : Zone de Repos des Prêtres

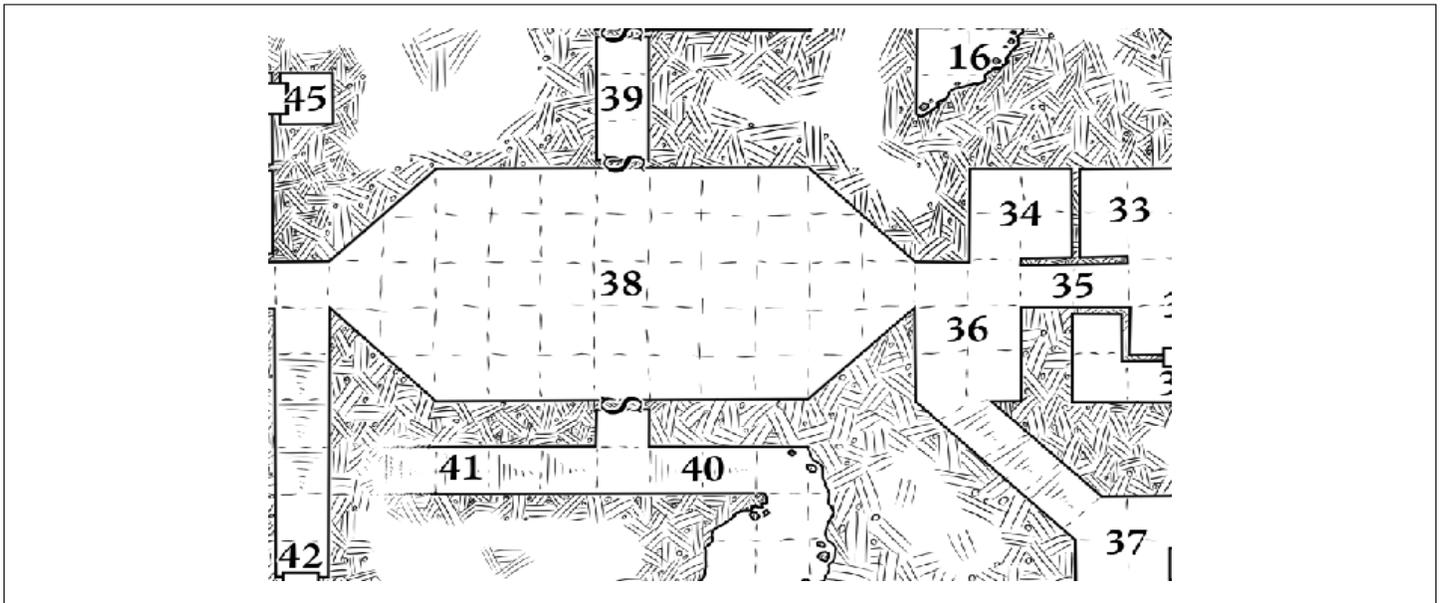
Était utilisée par les prêtres hommes-serpents pour se reposer et méditer. La porte a pourri sur place il y a plusieurs siècles de cela. À l'intérieur, 3 œufs de pierre et 5 oreillers de soie maculés de sang, désagrégés en haillons depuis longtemps et réduits en lambeaux par les gobelins. Les œufs sont magiques : s'ils sont enduits de sang de mammifère frais, ils émettent une douce chaleur et peuvent être utilisés comme bouillottes. Une couche de sang est suffisante pour garder l'œuf chaud pendant 8 heures. Elle peut être essuyée après application.

Leçon : certains objets magiques sont *conçus pour la vie quotidienne*.

35 : Corridor Piégé

Ce corridor est piégé. Le plafond est segmenté tel l'œsophage d'un serpent. Des bandes de dalles serpentent au sol. Marcher sur l'une des dalles surélevées active 4 pendules tranchants qui surgissent du plafond. Les PJ doivent réussir un jet de sauvegarde pour esquiver ou subir 1d6 dégâts. Pendant les 3 rounds suivant l'activation, tout déplacement sur la zone dallée requiert un autre jet de sauvegarde pour esquiver. Les PJ restant immobiles ne sont pas blessés. Si un PJ rate son jet, il subit 1d6 dégâts et ne peut se déplacer ce round-ci. Au quatrième round, tout le piège s'effondre en un amas de pierre, lames et ressorts, causant 2d6 dégâts à tous les PJ présents dans la zone.

Leçons : les pièges ne sont *pas toujours fiables*. Mettez-vous rapidement à l'abri du danger. Inspectez le sol.



36 : Vestibule

Des tentures partiellement pourries jonchent le sol, qui est gravé de figures géométriques. Quiconque se colle au mur ouest ne peut être vu par le Basilic (p. 14). Un couloir en pente descend vers **37 : la Fosse Piégée**.

37 : Fosse Piégée

Une fosse piégée identique à celle de **25 : la Fosse Piégée** (p. 6). Les hommes-serpents tenaient particulièrement à empêcher que leurs sacrifices ne s'échappent vers le reste de la tombe. La fosse ne contient rien d'intéressant.

38 : Hall du Basilic

Une vaste pièce creusée à même la roche, parsemée de piliers brisés (8 en tout, en deux rangs, de chaque côté du hall). Le plafond se perd dans les ténèbres, des chauves-souris y nichent. Le sol est jonché de morceaux de statues brisées, dont des chauves-souris, araignées et gobelins taillés avec une incroyable précision.

Le Basilic (p. 14) se tapit dans l'obscurité. Une épaisse chaîne de fer le relie au plafond, l'empêchant de quitter le hall.

Leçons : certains monstres ont des *attaques non-conventionnelles*. *Coopérez* pour vaincre la créature, ou *évitéz-la tout bonnement*. *Tendez l'oreille* pour identifier les menaces.

39 : Passage Secret

Un étroit tunnel de roche menant de la salle des statues **17 : Soldats d'Argile** (p. 4) au **38 : Hall du Basilic**. La porte côté hall était originellement impossible à déceler, mais le temps a effrité la mosaïque la recouvrant, en révélant le contour.

Leçons : les donjons contiennent des *boucles* et *rac-courcis*.

40 : Passage Secret

Ce passage est caché derrière une autre porte secrète, cette fois-ci intacte et ardue à déceler. Elle est du même type que **39 : Passage Secret**, et située exactement en face, ce qui pourrait permettre à des joueurs malins de la localiser rapidement. À l'intérieur, bien que les murs soient lisses et soigneusement taillés, le sol est encombré de débris gobelins et l'air chargé d'un relent immonde.

41 : Escalier

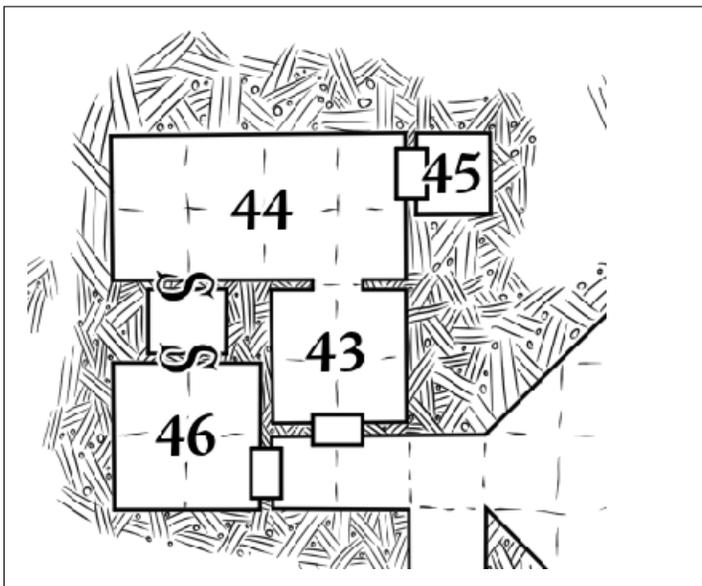
Un escalier menant jusqu'à la surface, sous les racines d'un arbre. Une créature de taille humaine peut se faufiler, mais dégager un passage plus large requiert des haches et du temps.

Leçons : les donjons contiennent des *boucles* et *rac-courcis*. Les monstres font partie d'un *écosystème*.

42 : Porte en Cylindre

Un cylindre de roche taillé d'une alcôve assez large pour abriter deux personnes. Imaginez un barillet avec une encoche. Il pivote dans les deux sens si on le pousse. Dans le sens anti-horaire, l'alcôve arrive face à des lances jaillissant de la roche pour transpercer les occupants (1d6 dégâts par personne par round jusqu'à avoir pivoté à nouveau). En sens horaire, elle donne sur une idole de pierre portant deux bols en or valant 10 PO chacun. Avec un demi-tour complet, elle s'ouvre sur **47 : le Terrier Gobelin** (p. 11).

Leçons : certains pièges obéissent à une *logique* à déterminer. Envoyez quelqu'un *en reconnaissance*.



43 : Antichambre de Xiximantre

Cette antichambre est taillée à même la roche de façon segmentée, telle l'œusophage d'une créature titanesque. Des lampes magiques violacées sont incrustées dans les murs. Xiximantre (p. 13) est un antique sorcier homme-serpent, dément et immortel. Il ressemble à un corps humain desséché (muni de crocs) greffé sur une queue de serpent au niveau de la taille. Il porte les haillons d'une robe de mage, ses yeux ne sont que deux points rouges. Il s'agit de quelqu'un de raisonnable, qui gratifiera les aventuriers d'un « Bonjour, bipèdes. », s'ils pénètrent son antre. Xiximantre a besoin de créatures vivantes, de préférence intelligentes, des sorciers dans l'idéal. Il les distille pour élaborer ses potions. Xiximantre, bien qu'amoral, n'est ni malpoli ni violent. Il croit fermement être sur le point de faire une découverte révolutionnaire. Il croit aussi que la ville des hommes-serpents s'étend toujours à la surface, que la tombe est pleine de prêtres et que les aventuriers sont, sans aucun doute, des touristes barbares en visite. Si des preuves du contraire lui sont présentées, il entre dans une rage folle.

44 : Réserve à Ingrédients

Des barils d'antiques herbes et poudres côtoient des fûts d'acide et d'eau croupie. Une fiole contient du safran en poudre (200 PO), tandis qu'une petite bouteille renferme 1d10 graines d'une espèce de plante à présent disparue (30 PO chacune auprès d'un fermier ambitieux ou collectionneur). Xiximantre ne cédera rien de son stock à moins d'obtenir en échange des ingrédients d'encore plus grande rareté ou valeur. Rien de ce que le groupe peut trouver dans la tombe n'est susceptible d'éveiller son intérêt.

C'est également là que Xiximantre garde ses victimes. Six oubliettes de pierre munies de couvercles de bronze sont incrustées dans le sol telles des cuves à vin. Des rangées de seringues, forceps et instruments tranchants couvrent l'un des murs. Les fosses contiennent présentement 1d10 Gobelins Fongiques (1 DV, MORAL 7, ATQ 1d6 [Épée ou Dents]) en piètre état, entassés dans la même oubliette.

45 : Laboratoire à Potions

Éprouvettes alchimiques, verrerie poussiéreuse et étagères luisantes de magnifiques flacons. Xiximantre n'autorisera pas les PJ à y accéder à moins qu'ils n'acceptent de devenir ses apprentis (ou victimes). Ses potions les plus puissantes prennent des décennies à élaborer. Il est prêt à échanger ses concoctions contre des créatures vivantes, sorts, ingrédients rares et apprentis. Il n'acceptera ni monnaie ni trésors. Si les aventuriers transportent ouvertement des objets pillés dans la tombe, cela éveillera ses soupçons et il tentera de les empoisonner, capturer ou manipuler.

Outre un assortiment de potions aléatoires (1d10 + 10 potions), ses étagères comportent :

1. 2 potions de mutation de sort ;
2. 1 potion d'immortalité modérée (1d100 + 20 années de vie naturelle supplémentaires) ;
3. 1 potion de poison indétectable (goût de potion lambda mais tue (pas de jet de sauvegarde) en 1 minute) ;
4. 2 potions de soin.

Leçons : usez de *diplomatie*. Il est possible de *négoçier* avec certains ennemis. Il est envisageable de *faire du troc* à l'intérieur d'un donjon. Vous pouvez *trahir vos amis* pour gagner en puissance.

46 : Salle du Trône

La gigantesque porte trônant à l'extrémité du **38 : Hall du Basilic** (p. 9) est faite de serpents de pierre entremêlés. L'un d'eux est manquant, il est en **32 : Salle d'Invocation** (p. 8). S'il est remis en place, la porte glisse silencieusement hors du passage, révélant une salle du trône (46) en pierre rouge ornée d'or et miroirs. Les 8 miroirs de la taille d'une main dressés sur des présentoirs en bois peuvent être vendus pour 10 PO chacun dans une grande ville. Le trône vaut 250 PO mais nécessite les efforts combinés d'au moins 3 personnes pour être soulevé. Quiconque s'y assoit doit réussir un jet de sauvegarde contre le contrôle mental ou être pris d'un désir de souveraineté et conquête.

Xiximantre (p. 13) dispose dans son antre d'un passage secret vers la salle du trône, mais il ne l'a pas utilisé depuis plusieurs siècles. L'entrée côté trône est cachée derrière une tenture pourrissante. Celle donnant sur l'antre se situe derrière une pile de caisses. Le passage est tapissé de poussière. Si les PJ l'utilisent, le sorcier sera surpris, ainsi que furieux s'ils ne parviennent pas à donner une excuse plausible.

Leçons : tous les passages secrets ne sont pas sûrs. Les salles des donjons sont *liées*. Le trésor est *parfois encombrant*.

47 : Terrier Gobelin

Cette salle fait partie du Terrier Gobelin. Il s'agit d'une grotte basse (1,5 m de plafond). Les pièces composant cette section se sont effondrées il y a plusieurs siècles, avant d'être excavées par les gobelins. Dans celle-ci, ils stockent des plumes, chiffons et bols de graisse. Une fouille consciencieuse des débris couvre un PJ jusqu'au cou de guano et carapaces de scarabées, mais révèle 2d6 couteaux d'argent (valant 1 PA chacun) et un bracelet de laiton tordu (aucune valeur).

48 : Fosse de Génération de Gobelins

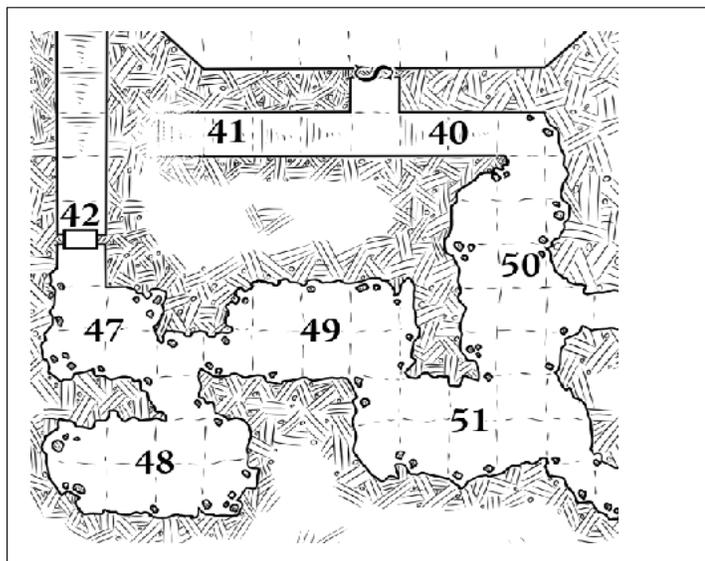
Le passage vers cette salle est haut que de 60 cm. Celle-ci contient la fosse de génération de gobelins, une horrible mixture de champignons, cadavres d'animaux et poches gonflées de déjections. Un jet de sauvegarde contre la nausée est nécessaire pour ne pas fuir de dégoût. La fosse réincarne les âmes des gobelins fongiques morts, c'est l'une des expériences ratées de Xiximantre (p. 13), censée apporter l'immortalité. Aucun trésor ici, mais tant que cette salle n'est pas incendiée, le nombre de gobelins dans le donjon sera toujours « beaucoup trop de gobelins ».

Leçons : il est *difficile de vider* un donjon. *Le feu est utile.*

49 : Salle du Trône Gobeline

La plupart du temps, cette salle contient 1d6 (explosif sur un 6) Gobelins Fongiques (p. 13) mangeant des chauves-souris, se battant ou vénérant leur roi actuel. S'ils n'ont pas trouvé récemment de créature vivante à couronner, ils se contentent d'une idole sculptée en boue et brindilles. La couronne gobeline est faite de bâtons et couverts tordus. Ils possédaient autrefois une vraie couronne, mais ils l'ont égarée.

Leçons : usez de *diplomatie* et *ruse*. Les gobelins *prennent en tenaille* et profitent de l'obscurité pour poignarder à tout-va. Il y a *toujours plus de gobelins*.



50 : Fermes Gobelines

Les gobelins plantent ici tout et n'importe-quoi pour voir si ça pousse. Des plantes malades pourrissent dans le noir, aux côtés d'or, armes et doigts enterrés. Passer cette salle au peigne fin permet de mettre à jour 2d10 PO, un rubis valant 30 PO et la Couronne des Rois Serpents. Les matériaux constituant cette dernière valent 300 PO à eux seuls. Elle est composée de 8 petits serpents d'or et platine entremêlés, aux yeux d'émeraude et dents de diamant. La couronne est également magique : quiconque la porte sans être un homme-serpent doit réussir un jet de sauvegarde contre la peur ou passer une heure à marmonner et gémir d'effroi. Si cet état perdure trois heures consécutives, l'effet devient permanent. Rien ne se produit si le jet est réussi. Les apothicaires et sorciers expérimentés peuvent identifier les champignons bleus poussant ici comme des concombres des donjons, capables de guérir la pétrification en 1d6 jours une fois coupés en rondelles et frottés contre la peau.

Leçons : cherchez des *trésors* dans des *endroits inattendus*. Les gobelins sont de *piètres fermiers*.

51 : Dortoir Gobelin

Cette salle n'a pas de fonction particulière, mais 1d6 (explosif sur un 6) Gobelins Fongiques (p. 13) s'y trouvent de nuit, et 3d6 + 10 (explosifs sur chaque 6) de jour. Ils sont endormis dans les deux cas, mais se réveillent 2 rounds après que les PJ aient causé un bruit significatif dans une pièce adjacente. Ils sont presque invisibles parmi les débris.

Leçons : *faufilez-vous discrètement* pour éviter vos ennemis. Le donjon *change* entre le jour et la nuit.

52 : Salle de Garde des Gobelins

Une salle partiellement effondrée utilisée par les gobelins pour stocker des armes. Elle contient 2 fourches, une pile de couverts en argent (20 PO) et des douzaines de bâtons affûtés. Un Gobelins Fongique (p. 13) fait le guet. Il manie un large balai qu'il utilise pour tenir éloignées les Gelées Squelettes (p. 13). Si les PJ entrent par le **28 : Dôme** (p. 7) en ouvrant la porte de pierre à moitié cassée, il les repousse de son balai en râlant. S'ils arrivent du **51 : Dortoir Gobelin**, il s'enfuit en hurlant.

Leçons : vos ennemis ont probablement une raison pour utiliser des armes atypiques. Pourchasser un gobelin dans le noir est tout sauf plaisant.

Monstres

Pudding noir

Localisation : 14 – Tombe de Franbinzar (p. 3)

Statistiques : comme un pudding noir

Apparence : 100 kg de mélasse noire

Désirs : nourriture, nourriture prise au piège

Peur : feu

Armure : comme une armure de cuir

Dés de Vie : 5

Déplacement : $\frac{1}{4}$ base

Moral : 12

Dégâts : 1d6. En cas de contact prolongé (immobilisé ou absorbé), 3d6

Ne subit aucun dégât de la part des armes contondantes.

Le pudding noir peut cibler tous les PJ adjacents à chaque round, effectuant un jet d'attaque classique pour chaque. S'il piège un PJ, il commence à l'absorber, causant 3d6 dégâts par round. Les armes de métal ou bois utilisées pour frapper un pudding noir ont 10% de chances de se dissoudre.

Fragments de Momie

Localisation : 11 – Atrium des Tombes (p. 3)

Statistiques : comme des Griffes Rampantes

Apparence : bras noircis et décomposés, avec des doigts acérés

Désirs : étrangler des choses, occire les vivants

Armure : comme une armure de cuir

Dés de Vie : 2

Déplacement : $\frac{1}{2}$ base

Moral : 12

Dégâts : 1d4 en tapant, 1d6 en étranglant

Ils se tortillent, grimpent votre corps et tentent de vous étrangler.

Le Gardien Cobra de Pierre

Localisation : 19 – Arène du Gardien Cobra de Pierre (p. 5)

Statistiques : comme un ogre en armure lourde

Apparence : un chevalier de pierre vêtu d'une armure sculptée. Une de ses mains manie une imposante épée dentelée. L'autre est libre au début du combat.

Désirs : protéger le reste de la Tombe des Rois Serpents et tuer les intrus.

Armure : comme une armure de plates

Dés de Vie : 6

Déplacement : normal

Moral : 12

Dégâts : voir « Attaques » ci-dessous

Attacks : Chaque round, le Gardien Cobra de Pierre peut appliquer une de ces trois stratégies :

1. **Appel du Bouclier.** Le Gardien appelle à lui un des boucliers couvrant les murs de l'arène. Celui-ci cause 1d6 dégâts (jet de sauvegarde pour esquiver) à chaque créature sur sa trajectoire. Le Gardien porte le bouclier de sa main libre, gagnant +1 en défense. Le bouclier peut être sacrifié selon les règles habituelles (réduction d'1d12 dégâts et destruction du bouclier).
2. **Bond et Impact.** Le Gardien bondit à travers les airs puis plonge jusqu'à 1,5 à 6 m de sa position initiale. Il n'atterrit pas directement sur une cible, mais toute créature adjacente subit 1d4 dégâts à moins de réussir un jet de sauvegarde. Chaque créature subissant des dégâts est projetée au sol.
3. **Double Taillade.** Le gardien donne un coup de taille à deux cibles avec son épée. Elles doivent toutes deux se situer du même côté (devant, côté gauche, côté droit ou derrière) et être adjacentes au Gardien. Le Gardien effectue une attaque normale contre chaque cible séparément, causant 1d8 + FOR dégâts s'il touche.

La salle est conçue pour que les PJ puissent prendre le Gardien en tenaille, fuir (il est trop imposant pour emprunter l'escalier), le pousser dans le gouffre ou passer en courant en espérant qu'il ne les suive pas (ce qu'il fera, du moins jusqu'à ce qu'il ne puisse ni les voir ni les entendre). Les boucliers muraux peuvent également être utilisés par les PJ.

Succube (Baltoplate)

Localisation : 33 – Autel (p. 8)

Statistiques : comme un succube

Apparence, Désirs : voir p. 8

Armure : comme une armure de plates + bouclier

Dés de Vie : 8

Déplacement : Normal, peut se téléporter de 3 m une fois par round.

Fuit tout combat, refuse de s'y risquer. Ne revient pas ensuite.



Squelettes

Localisation : 6 – Fausse Tombe Royale (p. 2) et 13 – Tombe de Sparamantur (p. 3)

Statistiques : comme un squelette

Apparence : Squelette humain muni de crocs et d'une arme rouillée. Couvert de bracelets.

Désirs : protéger le reste de la Tombe des Rois Serpents et tuer tout intrus.

Dés de Vie : 2 (ou 3 dans le cas de Sparamantur)

Déplacement : normal

Moral : 12

Dégâts : 1d6, par crocs ou épée (1d8 avec une hache)

Ne subissent que la moitié des dégâts infligés par les armes perçantes ou tranchantes.

Ils craquent et cliquettent, meurtriers et implacables.

Gobelins Fongiques

Localisation : Terrier Gobelin, Monstre Errant

Statistiques : comme des gobelins, mais en plus gluants.

Apparence : pâles et rabougris, avec d'énormes têtes ovales pleines de dents et deux petits yeux rouges beaucoup trop près l'un de l'autre. Leur texture évoque une purée de pommes de terre à la colle blanche. Ils portent sur eux des couverts de table.

Désirs : un roi, à manger, des choses qui brillent, encore à manger

Armure : aucune

Dés de Vie : 0 (1 PV)

Déplacement : normal, escalade à la même vitesse

Moral : 7

Dégâts : 1d6, par glaive, dents, griffes ou couverts

Initialement, les gobelins ne sont pas hostiles, ils cherchent seulement à couronner quelqu'un Roi des Gobelins. Ils suivent loyalement leur roi jusqu'à la pleine lune, puis l'assaillent, le traînent jusqu'à un autel au sommet d'une colline et l'éventrent. Ils balbutient un dialecte gobelin cliquetant et limité. Ils sont aisément corrompibles. Ils tentent d'avertir le groupe au sujet du Basilic (p. 14), mais ignorent l'existence du **39 : Passage Secret** (p. 9) et ne connaissent rien des niveaux supérieurs : le Gardien Cobra de Pierre leur empêche d'y accéder. La nuit venue, ils utilisent les **41 : Escaliers vers la Surface** (p. 9) pour se faufiler jusqu'à l'extérieur. Si le groupe tue des gobelins ou agit de manière hostile envers eux, ils fuient, puis s'apprêtent à tendre une embuscade, la première d'une longue série.

Ils sont sournois et patients. Ils peuvent grimper (lentement) aux murs, et surprendre les aventuriers en leur plongeant dessus. Ils utilisent des seaux d'eau pour éteindre les torches, des cordes pour emmêler les combattants, et les pièges déjà présents au sein du donjon pour estropier et diviser le groupe. De nuit, ils n'hésitent pas à harceler le campement, arracher les jambes des chevaux à coups de dents et voler tout ce qui brille. À moins que la **48 : Fosse de Génération de Gobelins** (p. 11) ne soit incendiée, le nombre de gobelins dans le donjon sera toujours « beaucoup trop de gobelins ». Les gobelins fongiques sont des rats de laboratoire parvenus à s'échapper. Bien que Xiximantre (p. 13) ne s'oppose pas à ce qu'on les lui rende, ils ne lui sont pas d'une grande utilité.

Gelées Squelettes

Localisation : 24 – Couloir (p. 6), Monstre Errant

Statistiques : comme un squelette particulièrement faible qui serait complètement immunisé aux dégâts. Toute attaque qui devrait normalement causer 4 dégâts ou plus les projette d'1,5 m en arrière à la place.

Apparence : Un squelette couvert de mucus orange. Immortel et quasiment indestructible.

Désirs : écraser des crânes et créer plus de gelées squelettes

Armure : comme une armure de cuir

Dés de Vie : 2, mais avec des PV infinis. Il est impossible de réduire leurs PV par dégâts, magie, feu, acide, prière, insultes bien ou mal senties, ni même par le toucher de la Mort elle-même. Ils sont trop abrutis pour vivre, et trop stupides pour mourir.

Déplacement : $\frac{1}{2}$ base, mais peuvent marcher sur les murs s'ils sont bloqués.

Moral : 12

Dégâts : 1d4, généralement en prenant la tête de la cible en étau.

Solutions : fuir, les faire pétrifier par le Basilic (p. 14), les précipiter dans le gouffre, les attacher, les enfermer dans une salle, les précipiter en **25 : Fosse Piégée** (p. 6) ou **37 : Fosse Piégée** (p. 9)...

Il y a 4 gelées squelettes dans le donjon. Si le groupe les immobilise toutes les 4, retirez-les de la **Table des Monstres Errants** (p. 6). Au bout d'un certain temps, ils finiront toujours par sortir des fosses et se libérer des cordes. Toute créature vivante tuée par une gelée squelette se transforme en une nouvelle gelée squelette en 10 minutes. Les gobelins fongiques sont immunisés.

Xiximantre

Localisation : 43 – Antichambre de Xiximantre (p. 10)

Statistiques : comme une liche

Apparence : Buste humain desséché enroulé dans une toge en lambeaux, et queue de serpent squelettique. Charmes et amulettes pendent à son cou. Deux yeux rouges, brûlant telles des aiguilles de feu. Deux crocs acérés. Toujours poli.

Désirs : êtres vivants, sorts, ingrédients rares pour potions

Armure : comme une armure de plates + bouclier

Dés de Vie : 10

Déplacement : 1,5× base

Moral : 12

Dégâts : 1d6, par crocs ou griffes

Lorsqu'il entre en furie, l'aura de magie et folie ancestrale de Xiximantre oblige tous les témoins à réussir un jet de sauvegarde contre la peur pour ne pas fuir. C'est un mage effroyablement puissant, il a 1 chance sur 6 d'éviter complètement un sort le ciblant. De plus, il est immunisé aux sorts de contrôle mental, et perce automatiquement les illusions, bien qu'il prenne un malin plaisir à faire semblant de se laisser abuser. S'il évite un sort, il a 50% de chances de le réfléchir vers le lanceur originel.

Sorts Typiques : mur de feu, rayon affaiblissant, projectile magique ×3, ténèbres, brouillard, doigt de mort ×2, sommeil ×2. Ajoutez autant de sorts horribles et uniques que permis par le système.

Le Basilic

Localisation : 38 – Hall du Basilic (p. 9)

Statistiques : comme un wyrm ou dinosaure

Apparence : un gigantesque lézard octopède à tête crocodilienne aplatie et pleine de dents. Il a des œillères de bronze vissées dans le crâne et un collier autour du cou, juste devant sa première paire de pattes.

Désirs : nourriture, chaleur et liberté.

Armure : comme une armure de plates

Dés de Vie : 7

Déplacement : 1,5× base

Moral : 8

Dégâts : voir « Attaque » ci-dessous

Le basilic est enchaîné au plafond du **38 : Hall du Basilic** (p. 9). Il peut se mouvoir librement, mais pas quitter le hall. Huit piliers en ruine peuvent servir de couverture, et permettent de ralentir la bête si sa chaîne s'enroule autour d'eux. Le basilic n'est capable de voir que ce qui est directement devant lui, mais son odorat est quant à lui excellent. Lorsque les PJ pénètrent dans le hall, il attend, humant l'air, puis les contourne dans l'obscurité pour se rapprocher d'eux. Dès qu'il repère une proie isolée, il la fixe du regard pendant un round, puis charge.

Regard du Basilic (Passif)

Si le basilic se contente de jeter un coup d'œil à une créature, le seul effet est une légère sensation de pression. S'il la fixe pendant un round, les membres de la cible deviennent lents, pesants, et gris. Ses pensées s'engluent et ralentissent. Si elle réussit un jet de sauvegarde contre la Pétrification, elle peut bouger. Sinon, elle reste là où elle se trouve, et subit une pénalité de -4 à la défense. L'effet prend fin dès que le basilic détourne le regard. Si le basilic passe un second round à fixer la cible, celle-ci doit réussir un nouveau jet de sauvegarde contre la Pétrification, ou être changée en pierre. En cas de réussite, elle reste cependant fixée sur place, comme décrit ci-dessus. Le basilic ne peut fixer que les cibles directement devant lui, à moins que ses œillères ne soient ôtées. L'effet a une portée de 6 m. Plusieurs cibles peuvent être impactées si elles sont particulièrement proches les unes des autres. Les jets sont effectués au début de chaque round, avant que l'initiative ne soit déterminée. L'effet n'est pas réfléchi par les miroirs.

Conditions d'Anéantissement

À moins que le basilic ne soit intégralement brûlé, dissous dans l'acide ou isolé de toute pierre, tout rocher quelconque en contact avec le cadavre de la créature a une chance sur six chaque année de devenir un œuf de basilic, qui éclora dans 1d6 ans. Ce phénomène ne produit jamais plus d'un unique œuf. En un an, le basilic réincarné grandit jusqu'à 120% de sa taille initiale, pour tant est qu'il soit bien nourri. Il se rappelle de ses précédentes vies. Presque personne n'est au fait de cette aptitude de la créature à la résurrection, mais un vieux mage apprenant le récit de cette exploration quelques années plus tard pourrait bien en avertir les aventuriers, dans un accès de panique.

Attaques

Chaque round, le basilic met en œuvre une de ces trois tactiques :

1. **Charge.** Le basilic charge en priorité les cibles partiellement pétrifiées, mais lorsqu'il est aveuglé ou énervé, il se précipite sur presque tout ce qui passe à portée. Il se déplace au double de sa vitesse normale, en ligne droite, nonobstant les piliers, jusqu'à percuter la cible. Il peut maintenir son regard pétrifiant durant une charge. Il s'agit d'une attaque normale, avec un jet d'attaque classique. À l'impact, les cibles de pierre se brisent puis sont dévorées. Celles de chair subissent 1d8 + 2 dégâts et sont projetées au sol. De plus, si la cible ignorait la présence du basilic dans la salle, elle doit effectuer un jet de sauvegarde contre la terreur.
2. **Frénésie Saurienne.** S'il est encerclé ou menacé, le basilic se débat sauvagement. Toutes les créatures dans un rayon de 1,50 m subissent 1d6 dégâts et doivent réussir un jet de sauvegarde pour esquiver, ou être projetées au sol. Le basilic ne peut fixer aucune cible du regard ce round-ci.
3. **Coup de Queue.** Le basilic ne supporte pas d'être pris de flanc. Tout en faisant mine de se concentrer sur autre chose, il fouette la cible de sa queue. Il s'agit d'une attaque normale, avec un jet d'attaque à -2. Si elle est touchée, la cible subit 1d8 + 2 dégâts et est projetée sur 3 m dans une direction aléatoire. Dans le cas contraire, elle subit malgré tout 1 dégât. La bête peut maintenir son regard sur une autre cible durant cette attaque.



Comportement du Basilic

- **Affamé (par défaut)** : se mouvant lentement dans l'obscurité, humant l'air, cherchant à identifier une proie isolée. Il se tient sur ses gardes, prêt à frapper si le groupe déclenche le piège du **35 : Corridor Piégé** (p. 8) ou ouvre la porte du **39 : Passage Secret** (p. 9).
- **En digestion (si repus)** : lové dans un coin, dos au mur, la tête relevée et paré à réagir. 3 chances sur 6 d'être endormi.
- **Curieux (si repus)** : humant l'air, dodelinant de la tête pour éviter de pétrifier quelque chose par accident. Il peut reconnaître ceux qui l'ont nourri à l'odeur. Il s'agissait après tout d'un lézard apprivoisé, il a appris à ne pas mordre la main qui le nourrit.
- **Content (si repus)** : ne se comporte ainsi que s'il peut situer tous les occupants de la pièce, de vue ou à l'odeur, qu'aucun d'eux ne l'a meurtri, qu'au moins l'un d'eux l'a nourri, et que personne ne se déplace trop vite. Il s'approche et révèle son cou, le pressant contre la cible pour réclamer des grattouilles. Il frémit et trépigne de plaisir si on lui en donne.
- **Rage (si effrayé ou blessé)** : bondit en arrière de 3 m, dresse la queue et charge une cible dans le même tour. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre la terreur.

Informations Complémentaires

Le basilic est repu pour un mois après avoir dévoré 30 rations de voyage, 2 humains normaux, 1 cheval ou 6 gobelins fongiques. Dans cet état, il n'a qu'une chance sur 6 de prendre en chasse des créatures traversant le **38 : Hall du Basilic** (p. 9). Le reste du temps, il se repose dans un coin de la pièce, mais cherche tout de même à pétrifier quiconque s'approche à moins de 6 m. Les œillères de bronze sur la tête du basilic peuvent être fermées intégralement si quelqu'un est assez courageux pour grimper sur le dos de la créature afin d'en ajuster le mécanisme. Lorsque cela arrive, le basilic peut cependant toujours chasser, à l'odorat.

La clef de la **29 : Salle du Trésor** (p. 7) est logée sous le collier du basilic. Xiximantre (p. 13) a complètement oublié l'avoir rangée ici. Le basilic se prend d'affection pour quiconque gratte pour lui les écailles usées et brisées sous son collier. S'il est occis, ses glandes salivaires contiennent l'équivalent de 2 potions de « Transmutation de la Pierre en Chair ». La créature ne mange pas vraiment de pierre : la pétrification n'est qu'un moyen d'empêcher ses proies de fuir, ainsi que de les stocker pour consommation future.

Les mages et alchimistes accordent une grande valeur aux yeux du basilic (30po chaque). Son squelette pierreux peut se revendre 100po, ou 30po pour la tête seule. Vivante, la bête peut s'échanger contre 1000po dans une ménagerie, voire le double si elle est domestiquée : toute armée peu scrupuleuse (n'importe laquelle, donc) exulterait à l'idée de disposer d'un basilic apprivoisé utilisable contre ses opposants.

Combattre le Basilic

Ce combat est conçu pour enseigner les leçons suivantes :

Tout d'abord, soyez malins. C'est une pièce gigantesque dans laquelle une chaîne tinte faiblement dans l'obscurité. Il ne s'agit pas du Salon de Thé des Rois Serpents : quelque chose se trame. Donnez des indices au groupe, et voyez de quelle manière les PJ réagissent. S'ils longent les murs et se meuvent hâtivement en silence, ils pourraient très bien ne même pas avoir à rencontrer le basilic.

Deuxièmement, travaillez en équipe : si le basilic fixe une cible, frappez-le et il pourrait être assez distrait pour vous prendre en chasse, laissant à votre allié une chance de s'échapper. Si l'équipe ne coordonne pas ses efforts, la bête les isolera et pétrifiera un par un.

Troisièmement, fuyez. Il n'y a aucun trésor ici, juste un gigantesque lézard affamé : rien n'oblige à le combattre.

Quatrièmement, trouvez ce que veut la créature. Il ne s'agit pas d'un boss de jeu vidéo : vous pouvez négocier, dans une certaine mesure. Amenez un cheval pour le nourrir. Attirez des gobelins dans sa direction. Le basilic n'a aucun trésor : il est le trésor. Récompensez le groupe pour avoir réfléchi en termes d'écologie et réalisme, plutôt que de dégâts par round.

Cinquièmement, soyez discrets : faufilez-vous jusqu'à lui, grimpez dessus et muselez-le d'une corde.

Index des Salles

Niveau 1

1 : Hall d'Entrée

12×1 – 37×3×3 m

La lumière du soleil en atteint l'extrémité.

Sent la poussière. Plus froid qu'à l'extérieur.

Fines racines au plafond, roche taillée grossièrement.

2 : Tombes des Gardes

1×1 – 3×3×2,5 m

Sent la poussière et le vieux bois, avec un léger relent acide.

Roche taillée grossièrement, fresques de serpents entrelacés.

Un cercueil de bois orné de gravures de scènes de bataille.

Statue → amulette [1 PO], gaz empoisonné.

3 : Tombe d'Érudite

2×1 – 6×3×2,5 m

Sent la poussière et le tissu putréfié

Roche taillée grossièrement, fresques de serpents bondissants.

Un cercueil de bois orné de gravures abstraites.

Statue → amulette [1 PO], gaz empoisonné.

4 : Tombe de Sorcier

2×1 – 6×3×2,5 m

Sent la poussière et le tissu putréfié

Roche taillée grossièrement, fresques de serpents bondissants.

Un cercueil de bois orné de gravures macabres.

Statue → amulette [1 PO], gaz empoisonné.

5 : Porte / Marteau

Porte de pierre, s'ouvre vers le hall, barrée.

Soulever la barre active le marteau.

6 : Fausse Tombe Royale

4×7 – 12×21×3 m

Sent la poussière, l'os et le moisi

Roche taillée grossièrement, fresques délitées de paysages.

Trois cercueils de bois le long du mur Nord, un plus large que les autres, peints avec des hommes serpents endormis.

Cercueils → 3 Squelettes (p. 13)

7 : Faux Temple

2×2 – 6×6×3 m

Sent fortement le moisi

Filet d'eau le long du mur.

Hideuse idole de pierre → passage secret visible

Niveau 2

8 : Passage Secret

3×1 – 9×3×2 m

Sent fortement le moisi, la crasse et la pierre humide.

Roche taillée finement, mais gâchée par des fissures causées par l'eau. Flaques au sol.

9 : Hall aux Statues

7×2 – 21×6×5 m

Sent le moisi et la pierre humide. Un mince filet d'eau coule vers l'est.

Six statues. L'extrémité du hall est plongé dans les ténèbres.

1ère statue côté nord → passage secret

10 : Salle de Garde Secrète

3×2 – 9×3×3 m

Au bout d'un couloir de 3×1m – 9×3m.

Sent le bois pourrissant et le tissu putréfié.

2× guisarme, icône religieuse en argent [5 PO]

11 : Atrium des Tombes

6×6 – 18×18×5 m, octogonal

Sent le réglisse et la décomposition.

Bassin d'eau sombre de 2×2 – 6×6×3 m au centre.

Bassin → Fragments de Momie (p. 12), [trésor]

12 : Tombe de Xisor le Vert

2×2 – 6×6×3 m, au Nord-Ouest

Porte de pierre, piège foudroyant à l'entrée.

Sent les épices d'embaumement et l'ozone (probablement).

3 cercueils de pierre → 2 corps, [trésor, 10 PO]

13 : Tombe de Sparamantur

2×2 – 6×6×3 m, au Nord

Porte de Pierre, passage totalement obstrué par des débris.

Odeur de poudre d'os. Martèlement audible.

Après avoir déblayé les débris → Squelette (p. 13), [10 PO]

14 : Tombe de Franbinzar

2×2 – 6×6×3 m, au Nord-Est

Sent le goudron et la décomposition.

Porte de pierre, gravures obscènes à l'intérieur.

Cercueil de pierre → Pudding Noir (p. 12), [2 PO]

15 : Sacristie

2×2 – 6×6×3 m, au Sud-Est

Sent le bois pourrissant. Nuages de poussière.

Plein de parchemins, icône religieuse d'or et émeraude [20 PO]

16 : Tombe Inachevée

2×1 – 6×3×2,5 m, au Sud

Outils au sol, salle à moitié creusée.

17 : Soldats d'Argile

4×2 – 12×6×3 m, au Sud-Ouest

Vieille argile, air froid. Regards sinistres.

Dix-huit statues d'argile inanimées, en trois rangs de six.

Sous la statue au Sud-ouest → passage secret

18 : Escaliers

5×1 – 15×3×3 m, à l'Est

Air froid et silence total.

Porte en pierre ornée de fines gravures. Descend vers les profondeurs.

Le troisième escalier est piégé.

19 : Arène du Gardien Cobra de Pierre

6×6 – 18×18×9 m, octogonale

Froid, murs couverts de boucliers.

Gardien Cobra de Pierre (p. 12) au centre de la salle

20 : Gouffre et Chemin

1×7, se perdant dans la roche au Nord, 1×17 vers les patelles au Sud

Froid, sombre et terrifiant. Chemin glissant. Guano de chauve-souris et bourrasques étranges.

21 : Patelles des Donjons

Obstacle. Sent l'acide et la viande pourrie.

Niveau 3

Table des Monstres Errants page 6

22 : Porte de Pierre

24 m au sud de 19 : L'Arène du Gardien Cobra de Pierre

Même piège que 5 : Porte / Marteau, marteau basculant vers l'extérieur.

23 : Salle Cérémonielle

2×3 – 6×9×3 m

Sent les champignons séchés et la poussière.

Bancs, pâtisseries, fontaine asséchée. Délicates gravures.

Sol → copeaux d'or [1 PO]

24 : Couloir

1×4 – 3×12×3 m

Sent légèrement l'acide.

Bruits de claquements humides. Descend en pente douce vers le sud.

Couloir → 1 Gelée Squelette (p. 13)

25 : Fosse Piégée

2×2 – 6×6×3 m

Air froid, dalles abîmées, certaines cassées.

Fosse piégée. Corniche de 30cm en bordure de la salle.

Fosse → squelettes normaux, anneau [2 PO]

26 : Couloir

1×2 – 3×6×3 m

Porte de pierre verrouillée. Verrou corrodé, il n'en reste que de la poussière.

27 : Salle des Esclaves

2×4 – 6×12×3 m

Air chaud et vicié. Sifflement constant au sud-est.

Piège à menottes au sol. Entraves rouillées le long des murs.

Taches de sang et roche usée.

28 : Dôme

2×2 – 6×6×6 m

Air chaud et vicié. Sifflement constant au nord

Sur le dôme, des fresques d'hommes-serpents triomphants.

Portes sur chaque mur. Épaisse porte de fer verrouillée au sud. Porte de pierre brisée à l'est. Porte de pierre entrouverte vers le nord.

29 : Salle du Trésor

4×2 – 12×6×6 m (variable)

Porte de fer verrouillée. La clef est au cou du Basilic (p. 14).

Contient tout ce que le MJ jugera bon de mettre au fond d'un donjon. [200 PO au moins]

30 : Fosse Sacrificielle

4×3 – 12×9×6 m

Air vicié, flamme orangée vacillante, projections de gaz.

Une fosse de 2×2 – 6×6m, occupe le centre de la salle, accolée au mur nord. Flamme et air empoisonné au fond → gemmes [50 PO]

31 : Hall Gardé

2×2 – 6×6×3 m

Sent la poussière, faible cliquetis de chaîne dans le lointain.

Roche taillée avec une grande finesse.

2 statues d'hommes-serpents (pétrifiés) aux coins sud-ouest et sud-est → [trésor] potentiel.

32 : Salle d'Invocation

4×2 – 12×6×3 m, en forme de U

Odeur de vieux vin, papier brûlé et pourriture fongique.

Une énorme pile de débris bloque la porte. Prend 30 minutes à déblayer, bruyant.

Succube (p. 12), autel → 2 bols en or [15 PO chacun], dague magique +1, serpent de pierre (clef de 46 : Salle du Trône).

33 : Autel

2×2 – 6×6×3 m

Sent légèrement l'acide.

Statue menaçante à tête de cobra. Peut pivoter.

Sens anti-horaire → *gaz empoisonné*.

Sens horaire → [2d100 + 10 PO].

34 : Zone de Repos des Prêtres

2×2 – 6×6×3 m

Odeur de sang desséché depuis une éternité, de tissus pourrissants et de champignons défraîchis.

Porte de bois brisée.

Coussins déchiquetés, trois œufs magiques en pierre.

35 : Corridor Piégé

2×1 – 6×6×3 m

Sent la poussière.

Dalles de pierre serpentant au sol, sillons au plafond évoquant la gueule d'un serpent.

Les dalles surélevées activent un *pendule tranchant*. Après 4 rounds, le piège s'écroule.**36 : Vestibule**

2×3 – 6×9×5 m

Sent le tissu pourrissant. Tintement ténu de chaîne à l'ouest.

Tentures, dallage à motifs géométriques. Se plaquer au mur ouest permet de se cacher du Basilic (p. 14).

37 : Fosse Piégée

2×2 – 6×6×3 m

Air chaud, dalles abîmées au sol, certaines brisées.

Fosse piégée. Corniche stable de 30 cm le long des bords de la salle.

Fosse → rien.

38 : Hall du Basilic

11×5 – 34×17×15 m

Air stagnant, tintement de chaîne, respiration à peine perceptible.

Basilic (p. 14) 8 piliers de roche, certains détruits.

Statues de pierre (araignées, gobelins, chauve-souris) détruites et parsemant le sol. Mosaïques d'hommes-serpents triomphants sur les murs.

39 : Passage Secret

1×4, 3×12×1,5 m

Air stagnant, nuages de poussière.

La porte devrait être invisible mais la mosaïque la cachant est endommagée. Mène en **17 : Soldats d'Argile**.**40 : Passage Secret**

1×1, 3×3×1,5 m

Air aigre, pourriture fongique.

Intact, caché par une mosaïque. Sol couvert de crasse fongique, poussière, brindilles et gravier.

41 : Escalier vers la Surface

10×1, 2,5 m de hauteur sur la plus grande part Terreux, humide. Émerge entre les racines d'un arbre.

42 : Porte en Cylindre

Au bout d'un corridor de 1×6 – 3×18m, en pente

Peut accueillir deux personnes. Sens anti-horaire → *piège à lance*. Sens horaire → autel avec 2 bols en or [10 PO chaque].180 degrés → **47 : Terrier Gobelins****43 : Antichambre de Xiximantre**

2×2 – 6×6×5 m

Lampes magiques violacées, relents âcres, étranges vapeurs et chair putréfiée. Bas-reliefs de pierre noire. Mille odeurs. La reptation de Xiximantre (p. 13).**44 : Réserve à Ingrédients**

4×2 – 12×6×5m

Lampes magiques violacées, épices, fruits secs. Barils, caisses, cerueils, flacons, bottes d'herbes. Six oubliettes, dont une contenant 1d10 Gobelins Fongiques.*Passage secret* derrière les caisses.**45 : Laboratoire à Potions**

1×1 – 3×3×3 m

Lampes magiques violacées, bouillonnement, vapeur, flamme, toiles d'araignées, poussière et reflet de potions en flacons.

Porte de fer verrouillable. À peine assez de place pour travailler.

46 : Salle du Trône

2×2 – 6×6×6m

Sent la poussière et les copeaux de métal.

La porte est faite de serpents entremêlés. L'un est manquant, en (32). Roche rouge, miroirs et poussière. Murs décorés d'écailles joliment gravées. 8 miroirs [10 PO chaque], trône [250 PO]. *Passage secret*.**47 : Terrier Gobelins**

2×2 – 6×6×1,5 m

Empeste le graillon, les champignons, la pourriture et l'humidité.

Chuchotis. Sol couvert de scarabées. Des détritrus jusqu'au mollet.

Lie → 2d6 couteaux d'argent [1 PA chaque]

48 : Fosse de Génération de Gobelins

4×2 – 12×6×1,5 m

Pestilence fongique, animaux pourrissants, gobelins à demi formés.

Le passage n'est haut que de 60 cm. Jet de sauvegarde contre la nausée. Spectacle répugnant.

49 : Salle du Trône Gobeline

3×2 – 9×6×2 m

Chuchotis, bruits de scarabées écrasés.

Trône, couronne, roi actuel, crasse.

1d6 (explosif) Gobelins Fongiques (p. 13)**50 : Fermes Gobelins**

2×4 – 6×12×1,5 m

Plantes en putréfaction, puanteur du fumier, spores de champignons.

Des détritrus jusqu'aux genoux. Sol inégal. Doigts, armes et or enterrés. Champignons omniprésents.

Lie → [trésor, 2d10 + 330 PO]

51 : Dortoir Gobelins

5×2 – 15×6×1,5 m

Crasse, pourriture fongique, chuchotis dans les ténèbres.

Statues grossières de boue et bâtons.

Nuit → 1d6 (explosif) Gobelins FongiquesJour → 3d6 + 10 (explosifs) Gobelins Fongiques.

Invisibles parmi les débris.

52 : Salle de Garde des Gobelins

2×2 – 6×6×1,5 m

Pourriture en train de sécher, mêlée à l'air vicié venu de la **30 : Fosse Sacrificielle**.1 Gobelins Fongique (p. 13) de garde, avec un balai.

Crédits

Écrit par **Skerples**
(coinsandscrolls.blogspot.com)

Illustrations par **Scrap Princess**
(monstermanualsewnfrompants.blogspot.com)

Carte par **Janon**, alias « Pervy Molesto the Goat-Fiddler »

Maquette et édition par **David Shugars**
(nthdecree.blogspot.com)

Traduction française par
Whidou (www.whidou.fr)
Matthieu B (www.cestpasdujdr.fr)
Bruno Bord (www.jehaisleprintemps.net)

Testé par **un nombre *surprenant* de gens**. Ils sauront se reconnaître. Si vous avez mené ce donjon et m'avez envoyé un message, je l'ai lu. Merci.

Encouragements de nombreuses personnes, particulièrement **Arnold K.** (goblinpunch.blogspot.com).

Continuez à être bizarres.



Licence

Cette œuvre est sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA

Vous pouvez le redistribuer gratuitement, l'adapter à votre propre système, le modifier, l'imprimer et le mettre à disposition dans votre boutique ou association de jeux locale. Vous ne pouvez juste pas le vendre contre de l'argent, et vous devez créditer les auteurs, y compris pour les illustrations.