

LA TÊTE DANS LE DONJON V SOUS LA MONTAGNE



Un fanzine à parution 1d14uelle de l'association imaJn'ère, Le Belvédère,
Tournebride, 49123 INGRANDES – LE FRESNES SUR LOIRE

Rédaction : Sébastien Juguet, Cividul Vereli, Jean-Hugues Villacampa

Illustration de couverture : Ronald Bousseau

Illustrations intérieures : Fritz Lang, Ronald Bousseau, Valentin Painvin

Mise en page : Romain Mallet

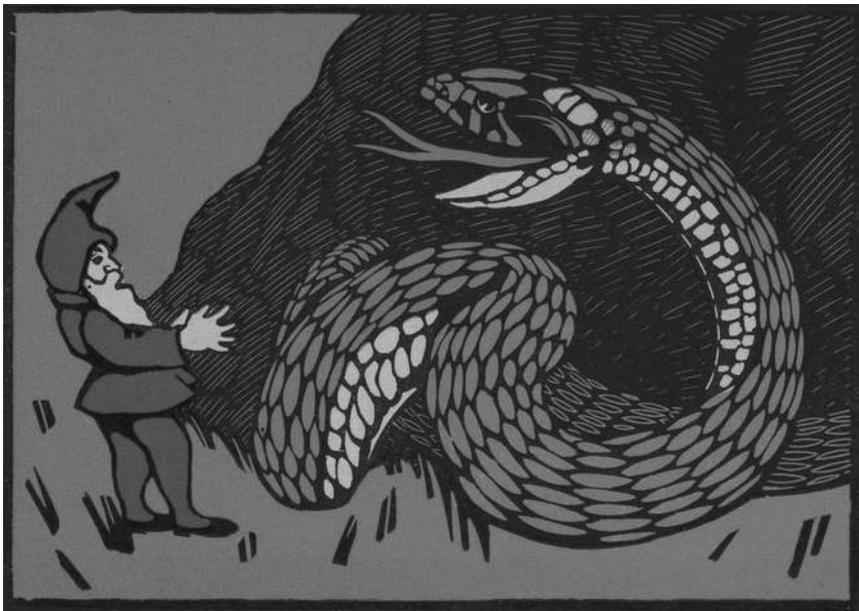
SOMMAIRE

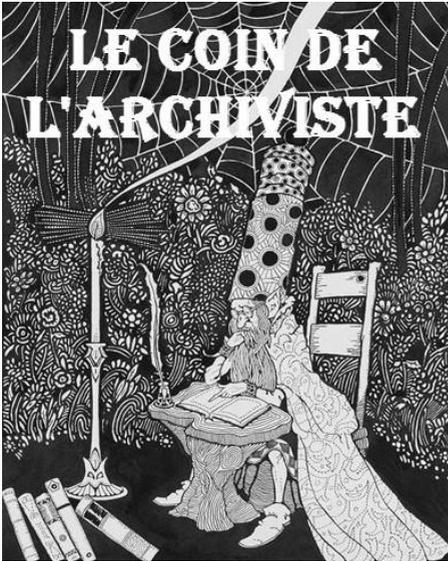
Le coin de l'archiviste par Jean-Hugues Villacampa - page 3

Le Labyrinthe de la Mort par Sébastien Juguet – page 8

Le dragon squelette de la mine aux champignons : scénario pour DUNGEON

CRAWL CLASSICS par Cividul Vereli - page 10





Cette chronique est dédiée à Anne Vétillard qui nous a quittés le 1^{er} avril de cette année et que j'aimais bien, malgré mes taquineries à son endroit.

Je vous ai dit que j'avais œuvré dans le jeu de rôles ? Et voilà, personne ne suit... Je vous racontais dans le N°3 que j'avais vécu deux aventures à pleurer (de rire) en jeux de rôles en arrivant sur Paris et je ne vous ai raconté que celle de l'AJT. Bon, comme je suis un amour (si ! Je connais au moins une personne qui le disait ! Une pensée pour toi Maman...), je vous la raconte. J'allais de temps à autre à *L'Œuf Cube* et je rencontre Didier Guisérix en discussion avec une jeune femme, il me voit me fait signe et me présente Anne Vétillard. Mais si, la dame qui a écrit le jeu de rôles *Légendes de la table ronde*. On cause et elle me

propose de venir jouer chez elle une partie de *Légendes celtiques* et que je peux venir avec un autre joueur.

Je prends avec moi Christophe, un autre commercial de la boîte de com' dans laquelle je bosse et qui fait du théâtre, un gamin de 20 ans (j'en ai 27 – oui, j'ai eu 27 ans !). On arrive Boulevard Malherbes (chap chap) et... On passe par l'entrée de service, on se tape six étages à pied et on rentre dans son immense cuisine où trône une baignoire (je ne frime pas trop, dans mon appartement à Aubervilliers j'avais la douche dans la cuisine – ce qui est pratique pour rincer la vaisselle !). Une autre grande pièce où se trouvent les trois autres joueurs : un des créateurs de *Légendes celtiques* (chais plus lequel) et le barbare déchaîné de *Casus Belli* et un autre monsieur.

On tire les persos, je prends une sorte de voleuse, et le barbare choisit un druide pour les soins : trois choses me restent de cette partie : 1° l'initiative où Anne jouait avec des épingles à tête colorée dans un cube de polystyrène pour savoir qui agissait, 2° une charge de sanglier blanc à qui je colle un coup d'épée critique, mon Christophe fait de même mais se fait blesser et l'autre sanglier là se casse comme si de rien n'était. Le druide s'approche de Christophe qui a une blessure modérée (foutu sanglier) tente un soin et le met en blessure grave, retente un soin et le met en blessure critique, on lui dit d'arrêter avant de

tuer notre pote. C'est le seul truc qu'il ait fait de toute la partie 3° On rencontre un être féérique et là paf ! Anne se met à parler en elfe, puis sort une flûte de Pan et commence à en jouer. On se regarde avec Christophe, et en mode « C'est pas qu'il est tard, mais on s'emmerde », nous prenons habilement congé.

Reprenons. Je rentre dans les locaux d'Excelsior qui, outre *Casus Belli*, abritent *SVM Mac*, *Jeux & Stratégie*, etc... Je finis par entrer dans les bureaux de *Casus* où outre une charmante secrétaire, se trouvent confinés dans deux bureaux, la commerciale qui vend de la pub, compagne d'un haut responsable d'Excelsior et Jean-Marie Noël le maquettiste ! Mais oui, le Jean-Marie Noël qui était au *Dice Hard* ! Que le monde tout ça... Et, se levant à mon entrée, le sieur Didier Guisérix. Dieu vivant charismatique du monde du jeu de rôle français, devenu rédacteur en chef de *Casus* ! Dans un coin, le nez rivé à son ordinateur, Pierre Rosenthal, l'encyclopédie vivante du jeu de rôles (fin des années 90). On papote une bonne heure, je visite la ludothèque du journal (une pièce complète remplie à ras bord) et j'achète deux demi-verticales à la commerciale (de la pub donc des pages de droites en colonnes) superbement réalisées par mon compère Jacques. Je repasserai souvent dans les bureaux de *Casus*, et me lierai d'amitié avec Didier mais

qui ne peut pas être ami de Didier Guisérix, on se demande...

Bon ce n'est pas tout ça, mais il n'y a pas que *Casus* dans la vie, il y a aussi *Backstab* et *Lotus Noir*, les deux magazines montés par les compères Hervé Loiselet et Guillaume Gilles-Naves. J'en ai parlé ailleurs, j'espère que vous suivez ! Les deux cocos avaient précédemment monté la maison d'édition *Halloween concept* qui a eu son heure de célébrité avec des jeux de rôles comme *Polaris* de Philippe Teissier, *Shaan* d'Igor Polouchine, ... des CCG (jeux de cartes à collectionner) comme *Intervention Divine* de Croc inspiré par son JdR *In Nomine Satanis - Magna Veritas*, et de jeux de cartes pas à collectionner comme la traduction *Il était une fois* superbement illustré par Florence Magnin et Sophie Mounier et entre autres *Crôa!* d'Igor Polouchine (encore lui) et *Pirates des Caraïbes* par Timbre Poste (cordialement détesté par la sphère du CCG pour ses combos pourries).



Bref qu'à cela ne tienne, on balance la pub à gogo. Reste à trouver le vendeur, justement Hugues qui est docteur/ingénieur en bio est à la ramasse et cherche refuge auprès d'amis. Il jouait beaucoup avec nous à Montpellier à *AD&D* et *l'Appel de Cthulhu* et faisait jouer *Traveller* qui m'a beaucoup aidé dans ma carrière commerciale quand je suis arrivé à Paris. Je crois que nous n'avons eu qu'un seul combat où la moitié de l'équipe s'est faite émincer par des lasers... Il loge chez moi les premiers mois et entame sa carrière de vendeur à *Phénomène J.*

Je vais avec lui la première matinée quand tout à coup, l'escalier retentit du pas de notre premier client. Débarque un monsieur l'air un peu ahuri tenant deux énormes sacs à la main dont il sort des jeux divers qu'il pose sur le comptoir. Une fois les tas faits, il nous regarde l'air interrogateur. Nous aussi pour le coup.

- Vous m'en prenez combien ?
- Nous ne rachetons pas de jeux !
- Bin, on est bien chez *Boulinier*, non ?
Je réfléchis vite (ça m'arrivait parfois dans ma jeunesse), nous rachetons les jeux du quidam et devenons des vendeurs de jeux d'occase en plus du reste. Ce sera la grande force de *Phéno*. *L'Œuf Cube* et *StarPlayer* nous imiteront avec une année de retard : trop tard.

Cela fait six mois que nous sommes installés, ça ne se passe pas trop mal. Nos relations excellentes

avec *Wizards of the Coast*, *Asmodée*, *Halloween Concept* et notre grossiste nous permettent d'assurer comme des pros. C'est un peu fatigant mais ça tient.

Quand le 1^{er} février 1997 Philippe Dupré débarque avec une tête de cocker triste et dépressif, je m'inquiète : « *Boulinier* entre en redressement judiciaire ». Damned ! En même temps, la famille *Boulinier* était très généreuse avec ses membres, trop manifestement. « Les frangins ne voient pas bien comment expliquer votre présence dans leurs murs. Vous devez partir ». Argh ! « Et on a combien de temps ? » « Tout doit être vide à la fin du mois » Re-Argh. En plus le mois de février ! Même pas bissextile ni rien ! Les *Boulinier* à peu de frais surmonteront le redressement quelques mois plus tard.

J'utilise les quelques réseaux à ma disposition et la réponse vient de la FA (*Fédération Anarchiste*, bande d'ignorants !). Mon ami Vincent est libraire avec un autre ami de la FA dans une librairie anglaise dont je ne me souviens plus le nom. Ça ne marche pas, le commerce va fermer et il me propose de prendre rendez-vous avec le gérant propriétaire du bail. Oui, mais c'est placé comment ? « Tu verras » me répond mon facétieux, c'est 23 rue Jean de Beauvais. Pour les non parisiens, cette adresse est située en plein cœur du Quartier Latin. La boutique se trouve localisée le long d'un square bordé du Collège de

France, de la Sorbonne et de la rue des écoles qui joint *Jeux Descartes* école à *L'Œuf Cube*, les deux plus grosses boutiques parisiennes donc c'est parfait !

Je rencontre donc le gérant le lendemain et on bavasse. Il retourne à Reims. « Ah bon ? Vous êtes de Reims ? » lui glissè-je ? « Oui, vous connaissez ? » « J'ai fait ma prépa à Clémenceau (un des gros lycées de la ville) et ma compagne est de Ludes » « Elle s'appelle comment ? » « Ginette Duchemin^[1] », ses yeux s'élargissent de stupeur « La blonde doctorante en immuno magnifique ? » « Bin voui ». Donc il la connaît et on cause chiffon et Champagne (Ludes c'est *Canard Duchêne*) et c'est OK. Je lui file 5 000 balles (des francs encore à l'époque) pour sa magnifique vitrine de verre qu'Arnaud Cuidet détestera tout le long de notre séjour du fait d'être chargé de la nettoyer toutes les semaines et me donne le numéro des proprios de l'immeuble et là je panique un peu : c'est l'association des *prêtres ouvriers de France*. Damned, des prêtres et le jeu de rôles, je peux vous dire qu'à l'époque, ça craignait !

Qu'à cela ne tienne, je téléphone dans la foulée et rendez-vous est pris pour le lendemain. Le monsieur qui m'accueille a l'air très gentil, il a le triple de mon âge, il me fait m'installer et « Qu'allez-vous vendre dans votre boutique ? ». Paf ! J'étude un peu, j'explique « Des jeux où on joue des personnages qui ont

des aventures » « Du jeu de rôles, quoi ! » « Oui », il n'a pas l'air traumatisé. Je négocie le prix du loyer qui est trop élevé, sûrement pour ça que la boutique d'avant s'est plantée. J'obtiens un -20%, j'essaie -30, vous me connaissez, et le prêtre qui n'est pas un perdreau de l'année m'explique que si je trouve ça trop cher, il trouvera sûrement un autre commerçant que ça intéresse à ce prix. Bon, OK pour - 20% !

PHÉNOMÈNE J'

Ça Déménage !!!

ET POUR FETER ÇA : 5 À 10% DE REMISE SUR TOUTE LA BOUTIQUE

JEUX NEUFS & JEUX D'OCCASION
sur place ou par correspondance

**JEUX DE RÔLES & DE SIMULATION
WARGAMES, JEUX DE PLATEAU
JEUX DE CARTES, TRADING CARDS
FIGURINES ET ACCESSOIRES**

Nous rachetons comptant à la boutique, jeux de rôle, wargames et jeux de plateau. La carte Club Phénomène J' donne droit à des réductions, des promotions spéciales et à de nombreux autres avantages. Renseignez-vous à la Boutique.

**23 Rue Jean de Beaulvais
75005 PARIS**

Un porche, une boutique de chaque côté et cinq étages dessus, tout en brique, où les prêtres ouvriers ont une cantine incroyable au premier, les autres étages étant des chambres pour accueillir les prêtres de passage. La boutique possède deux grandes salles, une petite au fond qui deviendra mon bureau et une cave chargée d'étagères posées sur des murs en parpaings dans toute la surface. Les prêtres ont une cave où, derrière des grilles, ils mettent leur pinard six étoiles et leurs bouteilles d'1L de Valstar (on les aidait régulièrement à descendre les bouteilles). Des grilles, car les différents couloirs environnants sont des passages vers les catacombes parisiennes.

La vitrine de la boutique est protégée par un énorme rideau de fer qui s'ouvre mécaniquement (traduire à la manivelle) et inmanquablement, tous les matins les vendeurs entourent celui qui remonte le rideau en tapant dans leurs mains et en chantant « Cargo de nuit » d'Axel Bauer.

Le déménagement se fait non sans mal... Il n'y a pourtant pas loin de la place Saint Michel à La Sorbonne mais bonjour la galère. On travaille la façade. Jacques en profite pour nous faire notre logo définitif et banzaï fin février on ouvre et nous allons vivre des années épiques (mais ce sera pour la prochaine fois...)

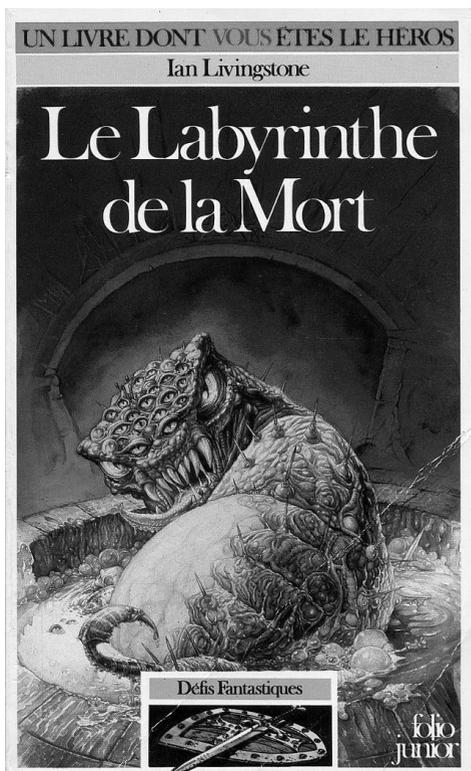
▣ Les noms (et prénoms) ont été changés

Jean-Hugues Villacampa



IAN LIVINGSTONE

LE LABYRINTHE DE LA MORT



Ce sixième tome de la collection des *Défis Fantastiques* présente un dédale plein de pièges en tout genre, soit un des mécanismes ludiques chers à l'auteur Ian Livingstone. Beaucoup de ces pièges

sont vraiment sadiques et très durs. J'en veux pour exemples ceux (presque) indétectables du grand Bouddha aux yeux d'émeraude, de la pièce aux insectes gardiens d'un bijou (scènes magnifiquement illustrées d'ailleurs par Ian McCaig) et cetera, au point d'en faire des scènes bijoux. Tomberez-vous dans les pièges tendus par l'auteur ? Il est à savoir qu'il faut mettre la main sur de précieux bijoux, les vrais pas les faux, et ce, au nombre de trois, pas un de moins, pour sortir vivant du labyrinthe et mériter la récompense de 10 000 pièces d'or promises pour cet exploit !

Le parcours qu'on emprunte quelque temps avec le barbare Thom, l'un de nos concurrents auquel on s'allie, jusqu'à une arène contrôlée par un des Maîtres de l'Épreuve du labyrinthe, n'est qu'un des très bons moments émaillant cette aventure (trop) relevée ! L'extrême difficulté se pose notamment au sujet de la fin lorsque le héros doit se battre avec des méchants d'anthologie aux statistiques super élevées alors qu'on est normalement à ce stade de l'aventure avec des scores d'endurance et de chance proches de zéro. Il est à croire que le Baron Sukumvit, concepteur du labyrinthe, veut réellement la mort de tout challenger qui le tente parce qu'il est impossible d'y survivre logiquement. Le décèmètre présent dans *Le Tombeau des Maléfices*, septième tome de la série *Quête du Graal*, aurait pu figurer ici en annexe de jeu.

La pilule est dure à avaler concernant l'indigeste second labyrinthe de la mort, *L'Epreuve des Champions*, vingt-et-unième des *Défis Fantastiques*, frisant le mauvais remake avec sa difficulté titanesque, les bons chemins qu'il faut prendre pour faire une moisson d'objets vitaux, les différents niveaux à donner le tournis, qu'on se dit en cours de lecture que trop c'est trop ! Le charme des souterrains disparaît dans le second labyrinthe à la différence du premier qui oppresse beaucoup mieux le héros. On se sent non pas perdu mais sur nos gardes, car à tout moment le danger guette dans un décor à rendre claustrophobe. Et, le lecteur notera que plus il progresse, plus le labyrinthe devient mortel.



La fin de l'aventure, avec le lutin dont il faut se défier à l'instar du leprechaun de la fameuse saga horrifique, réserve une surprise, et il nous arrive de compatir pour des créatures rencontrées qui sont obligées d'être des servants du labyrinthe, mais pour quelle récompense ? On aurait aussi aimé que le Baron Sukumvit ait un rôle plus marqué, car le paragraphe final est de fait bien court pour clore cette aventure que je qualifie de haute en couleurs et dramatique, à la condition de faire certaines rencontres en sus de l'alliance d'un temps avec Throm le barbare. Sinon, il aurait été bienvenu d'avoir plus de Maîtres de

l'Épreuve car ils ne sont pas légion : un nain, un lutin dans une moindre mesure. Et c'est bis repetita dans *L'Epreuve des Champions*, m'étant posé la question de savoir si la sorcière qu'on y voit aurait pu endosser le rôle de Maître de l'Épreuve en ayant participé à la mise en place de pièges magiques.

C'est donc un incontournable tous LDVELH confondus, malgré une fin exagérément difficile. Un DF qui livrera tous ses secrets si on tient une carte des lieux, chose essentielle ici pour définir quelle victorieuse route prendre, et qui sait aider le prochain aventurier à se risquer dans Le Labyrinthe de la Mort sans avoir à (trop) tricher aux dés.

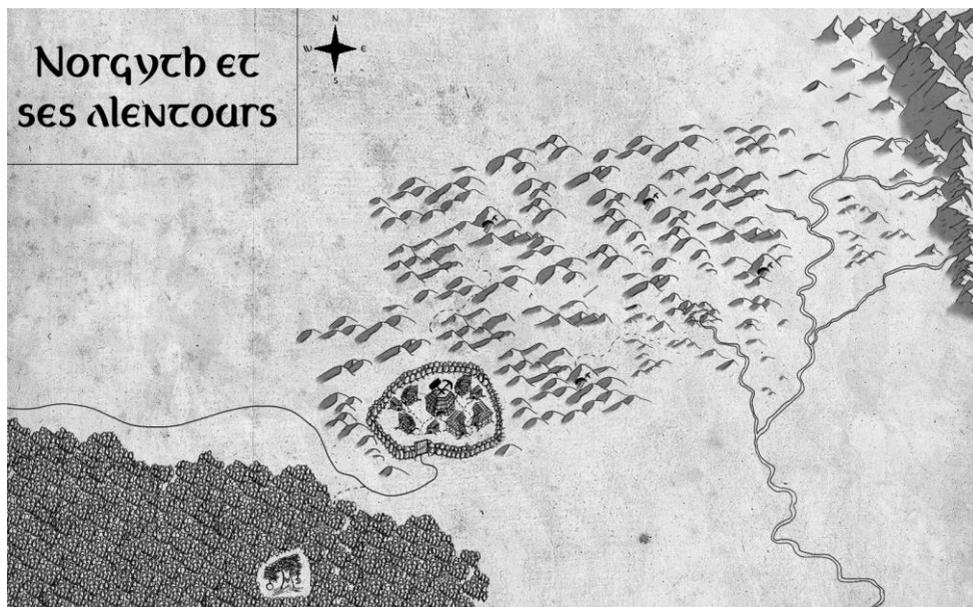
Et pour les personnes désireuses d'en savoir plus sur la conception de ce labyrinthe, mentionnons l'Aventure dont Vous êtes le Héros *Le retour vers Fang* de Tholdur. Ses 214 paragraphes permettent d'incarner un des PNJ prisonniers du labyrinthe, qu'on a pour mission de faire s'échapper en le faisant remonter vers l'entrée par des passages déjà empruntés par le héros initial et d'en savoir plus sur les coulisses de l'endroit comme si nous étions dans une sorte de "télé-réalité" sans les écrans pour les spectateurs restés au dehors. Quant au véritable Maître de l'Épreuve, Sir Ian Livingstone, il reviendra au dédale avec *The Dungeon on Blood Island*, dont on attend la traduction chez Gallimard.

Sébastien Juguet

LE DRAGON SQUELETTE

DE LA MINE AUX CHAMPIGNONS

Cette aventure de découverte pour DCC RPG convient pour 4 à 6 aventuriers de niveau 1. Elle se déroule au nord d'Aereth, au pied des montagnes d'Ul Dominor.



A quelques kilomètres au nord du village nain de Norgyth, une mine est abandonnée. Les filons de Mithril y sont taris depuis des décennies. Une tribu de gobelins, les Ombrefonges, s'est installée depuis peu dans la mine. Ils y ont découvert des cavernes remplies de champignons aux propriétés magiques, dont certains hallucinogènes, et comptent en faire commerce. Leur chef, Slykx, un shaman, possède une pierre magique qui permet de lancer des sorts mineurs (lumière, lévitation, etc...). Dans un des boyaux inexplorés de la mine, les gobelins ont également découvert le squelette intact d'un dragon mort depuis des siècles.

Slyx a imaginé un stratagème pour faire fuir les habitants de Norgyth afin d'exploiter tranquillement la mine. A la tombée de la nuit, la tribu des gobelins déambule dans les champs proches du village avec le squelette du dragon, porté sur des bouts de bois (un peu comme les animations pour le nouvel an lunaire). Le shaman utilise sa pierre magique pour rajouter des effets inquiétants : lumières rouges dans les yeux, éclairs électriques, sons terrifiants. L'objectif est d'apeurer les villageois en leur faisant croire à la présence d'une dracoliche, une créature morte-vivante monstrueuse et maléfique.

Il y a une dizaine de jours, une troupe constituée de 4 soldats et d'un sergent de la milice, les Sentinelles de Norgyth, est partie investiguer. Ils ne sont pas revenus et ont été capturés par les gobelins. Le chef du village, Fargal, a donc décidé de faire appel au conseil des clans nains pour résoudre ce problème de dragon squelette. Chacun des sept clans a choisi un de ses meilleurs éléments pour cette mission. Ce sont les héros de l'aventure.

LE VILLAGE DE NORGYTH

Norgyth est un village de nains robustes et travailleurs, niché dans les collines qui s'étendent aux pieds des montagnes. La bourgade compte environ 500 âmes (472 nains, 25 humains, 3 elfes, et 8 halfelins). Fargal dirige le conseil des Anciens de cette communauté. Les maisons de Norgyth sont taillées dans la pierre, leurs façades ornées de sculptures complexes représentant des scènes de légendes naines. Les toits sont recouverts de lourdes tuiles d'ardoise. Un mur de pierres entoure le village.

Au centre se dresse la Grande Halle, un bâtiment imposant où se tiennent les assemblées et les banquets. C'est là que le Conseil des Anciens se réunit et que les nains célèbrent leurs victoires et leurs fêtes avec des tonneaux de bière naine et des rôtis de sanglier.

La sécurité est assurée par les Sentinelles, une milice de guerriers nains qui patrouillent les murailles et les passages souterrains, veillant à ce que le village reste un havre de paix. La milice est constituée de 6 soldats, 2 sergents (Delrim et Orhild) et un capitaine (Gimrak). Orhild est la fille aînée de Fargal. C'est elle qui guidait la troupe partie investiguer sur les apparitions de la dracoliche.

Tout juste tolérés, les trois elfes du hameau vivent dans la forêt avoisinante. Ce sont des druides qui veillent sur un sanctuaire ancestral, dédié à Ildavir, déesse de la nature. Ils viennent deux à trois fois par mois s'approvisionner au village.

Dans le village, les joueurs peuvent entendre les rumeurs suivantes (1d10) :

TABLEAU 1 RUMEURS DU VILLAGE DE NORGYTH

1	On dit que le dragon squelette, le dracoliche, est l'esprit vengeur d'un ancien roi nain, revenu pour récupérer son trône.	Fausse
2	Le chef Fargal cache un secret familial lié à la mine abandonnée ; certains disent que son ancêtre a maudit le lieu.	Fausse
3	Des lumières étranges ont été aperçues dans le ciel au-dessus de la mine la nuit dernière. Des esprits, peut-être ?	Vraie : des lumières ont été aperçues, mais ce ne sont pas des esprits, juste des effets de la magie de Slykx.
4	Un ancien artefact nain est caché quelque part dans la mine, et il pourrait être la clé pour contrôler la dracoliche.	Fausse
5	Les Sentinelles de Norgyth ont découvert quelque chose de précieux et ont choisi de disparaître plutôt que de le partager.	Fausse
6	De la pierre était extraite de la mine abandonnée. Ces pierres servaient à la construction des sarcophages royaux... Le lieu a été abandonné à la suite d'une sordide histoire impliquant un nécromant. Cette partie de la mine est depuis envahie par des squelettes et des morts vivants.	Vraie pour les pierres servant aux sarcophages. Fausse pour l'histoire du nécromant et des morts-vivants.
7	Il y a un passage secret dans la mine abandonnée qui mène à un monde souterrain peuplé de créatures inconnues.	Vraie : les gobelins sont arrivés par ces souterrains en cherchant d'autres cavernes à champignons.
8	Les enfants du village affirment avoir des petites créatures à la peau verte près de la mine abandonnée du nord.	Vraie : ce sont des gobelins qui ont été aperçus.
9	On raconte que boire l'eau de la source proche de la mine au nord donne des visions de l'avenir, mais personne n'a jamais pu le prouver.	Presque vraie : une des sources est contaminée par les champignons qui donnent des visions, mais pas de l'avenir.
10	La légende dit que le dragon squelette est amical et enseigne la magie à ceux qui l'approchent avec respect.	Fausse : le dragon est mort.

SUR LES TRACES DU DRAGON

A leur arrivée au village, les aventuriers sont réunis avec le conseil dans la Grande Halle. Fargal leur résume la situation. Certains des nains ont même commencé à préparer leur départ de Norgyth.

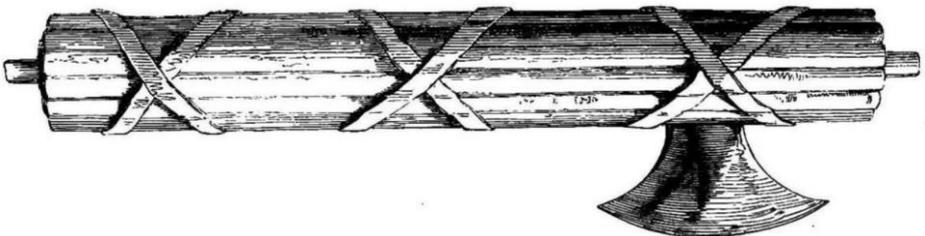
Sur le lieu des dernières apparitions du dragon, dans les collines, de nombreuses traces de pas mènent les joueurs à la mine abandonnée. Ce sont les traces de petites créatures humanoïdes. Les PJ observateurs peuvent suivre leur piste (test d'intelligence DD 8).

Outre les traces de pas qui ne sont pas celles d'une dracoliche, d'autres indices mènent à la véritable nature des apparitions du dragon squelette. Les gobelins ont laissé des plumes utilisées pour décorer leurs bâtons. Des feux de camps récents avec de la nourriture de piètre qualité (des limaces grillées et des serpents à la broche) sont également visibles. Enfin, en cherchant bien (test d'intelligence DD 13), les personnages peuvent trouver des traces de la lutte avec la patrouille des Sentinelles. Il y a eu un blessé parmi les miliciens, et sous un buisson gît le corps d'un goblin, une hache naine encore plantée dans son crâne. Les guerriers nains peuvent reconnaître l'arme d'Orhild, la sergente qui dirigeait la troupe.

Si les PJ attendent jusqu'à la nuit, ils peuvent apercevoir l'étrange rituel de l'apparition du dragon squelette, ou plutôt du squelette du dragon, porté par les gobelins. S'ils attaquent les gobelins, ils sont quinze, accompagnés de Slyx le shaman et de Smugrit, l'un de ses deux lieutenants. Dès le début des hostilités, le shaman prendra la fuite dans une zone de ténèbres créée par sa pierre magique. Les gobelins survivants fuiront également dès que Smugrit sera à terre.

Gobelins (15) : Init -1 ; Att morsure -1 corps à corps (1d3) ou petite lance (1d6) ; CA 12 (armure de cuir) ; DV 1d6-1 : 4 ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; AS : infravision 18 m ; JS Vig -2, Réf +1, Vol -2 ; AL L.

Smugrit (Hobgoblin) : Init +2 ; Att épée +2 corps à corps (1d8+2) ou fouet +2 corps à corps (1d6 + enchevêtrement si jet de sauvegarde de Réflexes DD 14 raté) ; CA 14 (armure d'écailles) ; DV 1d8+2 : 7 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : infravision 18 m ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1 ; AL L.



LA MINE ABANDONNEE

Les PJ vont devoir procéder à l'exploration de la mine et découvrir les grottes aux champignons. Il leur faudra également éviter les pièges mis en place par les gobelins.

La tribu des gobelins : les Ombrefonges

Les gobelins sont organisés de manière assez stratégique pour exploiter les ressources minières et se protéger contre les intrus. La tribu comporte une trentaine d'individus. Voici quelques détails sur leur organisation.

Hiérarchie : Slykx, le shaman, dirige la tribu avec une poigne de fer, aidé par ses deux lieutenants hobgobelins Karvix et Smugrit, qui supervisent les différentes zones de la mine. Karvix se bat avec un trident et Smugrit avec une épée. Ils manient tous les deux un fouet qu'ils utilisent soit sur leurs ennemis, soit sur les gobelins récalcitrants à l'effort.

Division du travail : Certains gobelins sont chargés de la cueillette des champignons magiques, tandis que d'autres sont responsables de la défense et de la mise en place des pièges. De jour, il y a une quinzaine de gobelins dans les zones 3, 6 et 7. De nuit, ils ne sont que deux patrouilles de 5 gobelins au total (2+3).

Patrouilles : Des groupes de 2 ou 3 gobelins patrouillent régulièrement pour surveiller les entrées de la mine et les passages souterrains.

Zones de vie : Ils ont aménagé des zones de repos où ils stockent leur nourriture et les champignons récoltés dans les grottes. De jour, ils sont 7 dans la zone 2 et 8 dans la zone 4. De nuit, ils sont 25 dans la zone 4.

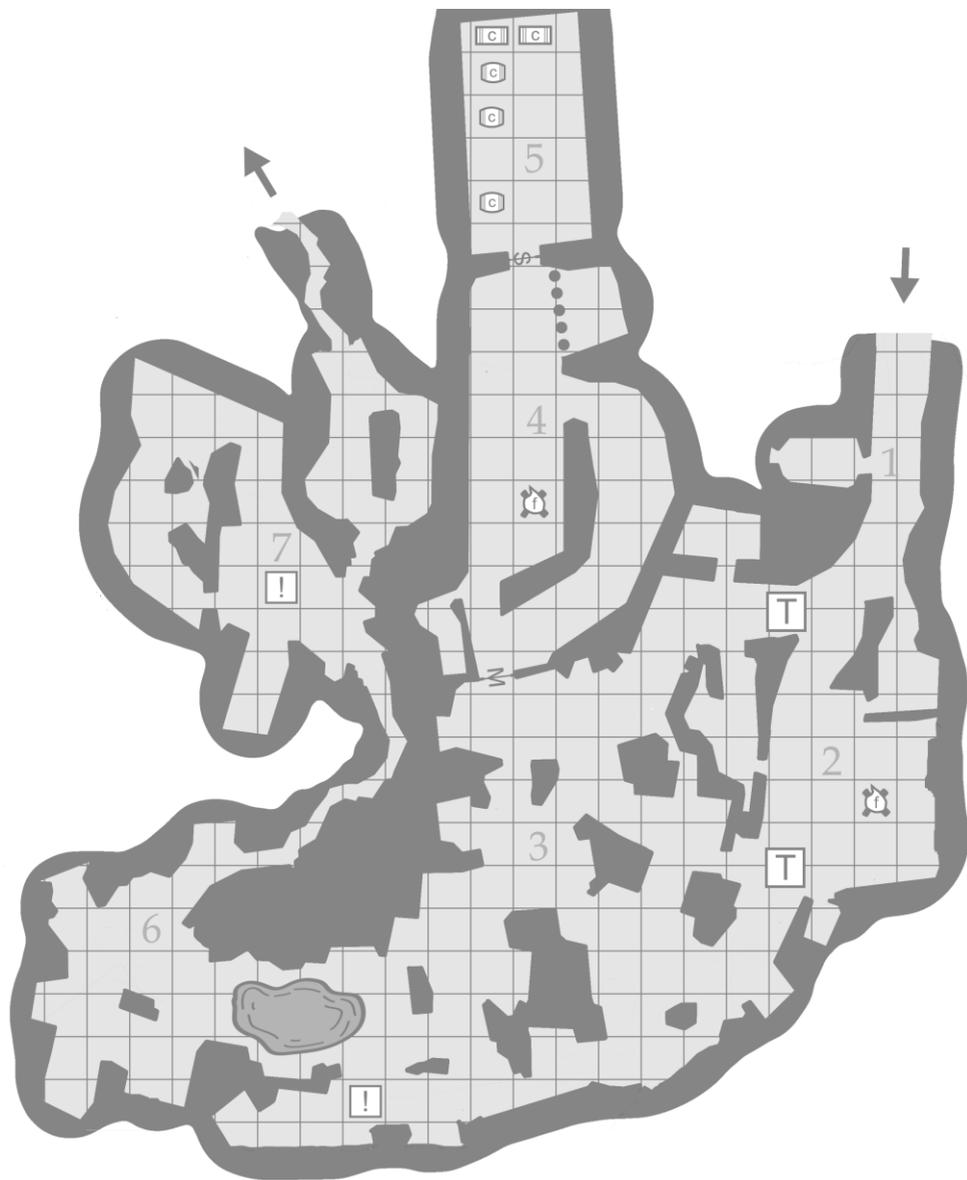
Communication : Ils utilisent des sifflements et des signaux lumineux pour communiquer à distance dans les tunnels sombres.

Karvix (Hobgobelin) : Init +2 ; Att Trident +2 corps à corps (1d10+2) ou fouet +2 corps à corps (1d6 + enchevêtrement si jet de sauvegarde de Réflexes DD 14 raté) ; CA 14 (armure d'écailles) ; DV 1d8+2 : 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; AS : infravision 18 m ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1 ; AL L.

Slykx le Shaman : Init +1 ; Att Dague +1 corps à corps (1d4+1) ; CA 13 (cuir clouté) ; DV 1d6+1 : 5 ; Mvt 6m ; Act 1d20 ; infravision 18 m ; JS Vig +1, Réf +1, Vol +1 ; AL L.

La pierre lunaire de Slykx lui permet de lancer, chaque jour, 5+1d6 fois le sort « Tour de Magie » (p. 159 du livre de règles), 3+1d4 fois « Mains brûlantes » (page 147) et 1+1d3 fois « Couleurs Dansantes » (page 138). Ce sont ces sorts qu'il utilise pour donner un aspect terrifiant au squelette du dragon. Test d'incantation : 1d20+5. Une fois par mois, l'objet lui permet aussi de lancer un sort plus puissant d'illusion.

La Mine aux Champignons



Porte magique



Passage secret



Grille



Illusion



Piège



Danger



Feu de camp



Tonneau



Coffre

Zone 1 - Entrée : Une pente douce mène sous terre. A l'entrée, sur la droite, dans une petite pièce, deux gobelins sont stationnés de jour comme de nuit et gardent l'accès à la mine.

Zone 2 - Le Grand trou : Cet espace souterrain est ouvert à l'air libre. Sur les murs, beaucoup de végétation. L'endroit est utilisé par les gobelins comme un lieu de vie. Des bâches et des peaux sont tendues entre les murs pour protéger de la pluie, couvrant environ un quart de la zone. Sous un abri en bois est installée une cuisine sommaire. C'est ici qu'ils préparent leurs repas et qu'ils stockent les quelques gibiers chassés dans les environs. Dans des paniers, des limaces et des serpents attendent d'être grillés.

Pour accéder aux autres zones de la mine, il faut éviter l'un des deux pièges (repérés « T » sur le plan). Sur la gauche, c'est une fosse cachée sous des tapis de mousse. Elle est remplie de pieux : JS Ref DD 10 pour éviter la chute qui inflige 2d6 points de dégâts. Dans la continuité de la pente, c'est un filet suspendu prêt à capturer quiconque passe en dessous. JS Ref DD 15 pour éviter d'être pris dedans, car le déclenchement du piège actionne une clochette située près de l'entrée de la **zone 4**.

Le squelette du dragon et les bâtons qui servent à le porter et l'animer sont stockés sous une bâche dans cette zone.

Zones 3, 6 et 7 - Les Cavernes aux champignons : Dans ces zones, les nains exploitaient le filon de Mithril. Depuis leur départ il y a plusieurs décennies, des champignons aux propriétés diverses s'y sont développés. Dans les zones marquées d'un « ! », on trouve des champignons dangereux (numérotés 4 et 6 dans la table ci-dessous).

Entre les **zones 3 et 6**, une mare souterraine s'est formée avec le temps. L'eau s'infiltré depuis la surface et s'écoule plus profondément. Elle ressort dans une source au pied des collines. Cette eau est contaminée par les champignons de la Confusion à proximité (voir numéro 6 dans la table ci-après). Boire de l'eau de cette mare ou à la source dans les collines provoque les mêmes effets. Les gobelins de la tribu des Ombrefonges ne boivent que cette eau et ne sont pas sujets à ses effets. Les prisonniers des Sentinelles en ont bu et sont incapacités à cause de cette contamination.

A l'extrémité de la **zone 7**, un passage descend vers des grottes plus profondes. C'est par là que les gobelins sont arrivés il y a quelques mois.

Aux deux entrées des cavernes aux champignons (**zone 3**), les Ombrefonges font sécher des champignons. Une fois séchés et ingérés, ils provoquent pour la plupart de puissantes hallucinations. Des dizaines de paniers en sont remplis. Les Ombrefonges comptent les vendre à d'autres tribus souterraines. Les PJ pourraient découvrir des gobelins ayant consommé ces champignons hallucinogènes, ce qui les rend imprévisibles et dangereux (1 chance sur 3 pour que les gobelins rencontrés soient sous cet effet). Dans de rares cas, les champignons 16

provoquent des vomissements et des diarrhées fulgurantes (1 chance sur 30 d'être immédiatement incapacité pour les gobelins, y compris en combat). Un goblin incapacité perd immédiatement son action et doit réussir un JS Vig DD 10 pour agir de nouveau.

Les champignons séchés confèrent un bonus de +2 en Force et 1d4 PV en plus.

TABLEAU 2 LES CHAMPIGNONS FRAIS DE LA MINE DE NORGYTH

		Couleur	Effet
1	Champignon Lumineux	Blanc	Émet une lumière douce et constante. Utile pour éclairer les zones sombres sans attirer l'attention.
2	Champignon Siffleur	Jaune	Lorsqu'on le presse, il émet un sifflement aigu qui peut distraire ou désorienter les créatures aux alentours.
3	Champignon Élastique	Orange	Peut être étiré et utilisé comme une corde solide et flexible.
4	Champignon Explosif	Rouge avec des taches jaunes	Réagit violemment à l'impact, créant une petite explosion. À manipuler avec précaution.
5	Champignon de la Clairvoyance	Bleu	Confère une vision améliorée dans l'obscurité et permet de voir à travers les illusions mineures.
6	Champignon de la Confusion	Rouge avec des taches vertes	Provoque une désorientation temporaire et des hallucinations légères chez celui qui le consomme.
7	Champignon de la Lévitiation	Violet	Permet à l'utilisateur de flotter quelques centimètres au-dessus du sol pendant un court instant (1d6+2 rounds).
8	Champignon du Sommeil	Rose	Induit un sommeil profond et réparateur, mais peut être utilisé pour endormir un ennemi. JS de Volonté 10 pour résister.
9	Champignon de la Vitesse	Bleu avec des taches rouges	Augmente temporairement la vitesse de déplacement de celui qui le consomme. Confère un bonus de +3 mètres par round
10	Champignon de la Force	Marron	Donne une force surhumaine pour une durée limitée, mais peut entraîner de la fatigue après coup. +4 en force pendant 2d6 rounds, puis -4 pendant 1d4 tours.

Zone 4 - L'Antre des Ombrefonges : L'accès à cette zone est protégé par un mur illusoire lancé par Slykx grâce à sa pierre magique. Réussir un JS Vol DD 12 permet de déceler l'illusion. Si les personnages sont discrets à l'approche de cette zone et qu'ils n'ont pas été repérés, ils peuvent aussi entendre les bruits de l'autre côté du mur (test d'intelligence DD 8).

Cette zone sert de dortoir aux Ombrefonges. Une prison a été aménagée dans le fond de la pièce. Les cinq soldats des Sentinelles y sont retenus. Ils sont amaigris et affaiblis depuis leur capture il y a une dizaine de jours. Ils sont cependant vivants, mais Orhild est souffrante en raison de blessures.

Dans cette pièce, Slykx s'est aménagé un trône. Il adore s'y asseoir et jouer à lancer des sorts avec sa pierre.

Si un combat final s'engage contre la tribu de gobelins et leur chef, Slykx utilisera cet objet magique.

Zone 5 - Tonneaux et coffres cachés : Des tonneaux et des coffres sont cachés derrière un astucieux mur coulissant, non découvert par les gobelins. Les nains, grâce à leur talents souterrains, ont une chance sur deux de découvrir l'existence de cette cache. Les tonneaux contiennent de la vieille gnole datant du temps de l'exploitation de la mine. Les coffres contiennent 5d10 pièces d'or et 4d12 pièces d'argent. On y trouve également de beaux objets en mithril (3 poignards et 4 anneaux).

EPILOGUE

Après un combat acharné, les héros nains parviennent à vaincre Slykx et sa tribu de gobelins. La pierre magique du shaman est détruite, mettant fin à la terreur et à la peur du dragon squelette dans le village. Les Sentinelles de Norgyth sont libérées.

De retour au village, les héros sont accueillis en triomphe. Fargal organise une fête en leur honneur dans la Grande Halle. Sur la façade de celle-ci, les tailleurs de pierre commencent à graver le récit de l'aventure. Les villageois, soulagés et reconnaissants, célèbrent la bravoure et la détermination des héros. Leur exploit devient une légende, racontée de génération en génération, inspirant courage et unité parmi les nains.

Civodul Vereli

Ce fanzine vous est distribué lors de la soirée DIG HARD organisée par l'association imaJn'ère et le site Troglodytes & Sarcophages de Doué-la-Fontaine, dans le cadre de l'exposition le *Royaume sous la montagne*. Numéro 6 au prochain évènement !



Porképi-copies



Les photocopies aux bons prix

A côté de GEMO

Près de Carrefour St Serge

02 41 32 37 58

For 17, Dex 12, Con 16, Int 2, Sag 13, Cha 5