

---

Paris, le 09/99

Guillaume BESANÇON  
298, rue Lecourbe  
75015 Paris  
Tel. /fax/répondeur : (0) 1 45 57 55 48  
Tel. portable : (0) 6 11 87 74 22  
E-mail : giom@online.worldnet.fr

## *Gardien du Donjon*

*Un scénario Salle–Monstre–Trésor qui risque de modifier la vision qu’avaient vos joueurs des bons vieux Donjons.*

*Pour joueurs expérimentés, de niveau 1 à 15, de moralité bonne.*

Durée de jeu : 4 à 8 heures.

**Laissez vos joueurs cogiter et reposez–vous un peu. Cette fois–ci, les rôles sont inversés. Vous pouvez parier qu’après ce scénario, vos joueurs seront plus cléments avec les monstres qu’ils rencontreront!**

### Introduction:

La Mine gnome de Murudub est la source de ragots et de racontars des plus intrigants. On dit qu’un nouveau filon diamantifère viendrait d’y être découvert et que les Gnomes en extrairaient des pierres d’une grosseur et d’une pureté telle qu’on en n’a jamais vu à travers toute l’histoire de l’Empire.

Vos aventuriers seront sans doute attirés par ces bruits et se mettrons d’eux–mêmes en marche vers Murudub. Si ce n’est pas le cas, ils peuvent être contactés par un recruteur gnome dans la ville où ils se trouvent.

### Arrivée à la Mine.

Sur le chemin de la Mine, les aventuriers croiseront quelques convois de marchandise (principalement de la nourriture) qui ravitaillent Murudub.

Au bout de quelques jours de marche, ils arrivent en vue d’une falaise d’une trentaine de mètres de hauteur. Elle est percée de diverses ouvertures.

L’entrée de la Mine se fait à une dizaine de mètres de haut (la hauteur d’une maison à trois étages). C’est à ce niveau que les Gnomes ont trouvé une couche géologique assez tendre pour commencer à

creuser leurs galeries. On y monte par un treuil entraîné par un moulin à eau alimenté par une cascade.

La porte principale est ouverte de dix heures du matin à seize heures. Si les personnages arrivent de nuit, ils doivent camper au pied de la falaise et attendre le lendemain. L'entrée est constituée d'une petite terrasse où se trouvent 4 gardes et un prêtre gnome appelé Nordine (Cf. Le Temple, (3)). Les aventuriers sont aussitôt interrogés et leurs alignements détectés. Puis ils sont conduits auprès de Nimbus, capitaine de la Milice, qui leur proposera aussitôt de les engager.

### Capitaine Nimbus vous parle:

Le Capitaine Nimbus s'adresse en Commun aux aventuriers. Lisez leurs d'une voix rocailleuse ce petit discours:

“C'est un job facile que je vous propose là, mes braves. Ca va pas vous fatiguer, et y a pas trop de risques. Vous savez que certains de mes gars ont commis quelques indiscretions sur le nouveau filon qu'on a trouvé. Qu'est ce que vous voulez, nous les Gnomes on aime bien discuter, c'est dans notre nature, j'vous l'dis, j'pourrais écrire un bouquin là-dessus. Bon, tous ces diamants, ça va pas tarder à attirer la racaille, moi j'vous l'dis; alors on aurait besoin de gens du métier, comme qui dirait, des gens qu'ont de l'expérience; vot' bouleau, ce sera de fortifier un peu nos bons vieux tunnels et d'organiser la garde. On vous paie une pièce d'or sonnante et trébuchante par jour, nourris, logés, blanchis. Ca vous va?”

Les Gnomes sont extrêmement avares et marchanderont la moindre pièce de cuivre aux aventuriers. Si les joueurs demandent une meilleure solde, le Capitaine leur servira d'horribles grimaces, comme si on lui arrachait les tripes. “Ah, mais vous êtes horribles. Vous n'avez pas de coeur. Extirper ainsi l'or de pauvres gnomes qui travaillent jours et nuits sans relâche pour extraire quelques misérables gemmes d'un sous-sol ingrat? Vous nous prenez pour des rois. Non, vous m'en demandez trop. Vous m'écartelez. Vous voulez notre ruine?”

Par contre, ils proposeront sans mégoter la moitié, voir la totalité, du butin trouvé sur d'éventuels agresseurs.

### Un job tranquille

« *Engagez-vous, rengagez-vous, qu'il disait* »

Les joueurs devront aménager le souterrain sans déranger la vie et l'organisation de la Mine. Les gnomes mettent à cette fin 10 artisans à leur service et tous les outils nécessaires.

Un artisan travaille à la vitesse suivante:

- creuser et étayer: 7m<sup>3</sup>/semaine.
- construire un piège, un mécanisme: 1 à 2 /semaine.
- porte légère: 3 /semaine (probabilité de défoncer la porte: 100%)
- porte blindée, avec serrure: 2 /semaine (probabilité de défoncer la porte: dépend du groupe, voir plus bas les caractéristiques des assaillants)
- camoufler une porte: 1 /semaine.

En cas d'attaque, les artisans surpris dans leur travail se défendront avec acharnement.

**Gnomes mâles, guerriers** niv. 0. PV 3. CA 10. Dégâts 1D6. TACO: 20. Moral 15.

De plus, il y a en permanence **8 gardes**, plus le capitaine. Aux joueurs d'établir les postes et les tours de chacun.

**Les gardes: Guerriers** niv. 1. PV 8. CA 4 (cottes de maille, boucliers). Dégâts: 1D6 (épée courte) ou arbalète légère. TACO: 20. Moral:16.

**Capitaine Nimbus:** Guerriers niv.6. PV 40. CA 2 (armure de plates, bouclier). Dégât: 1D6+1 (épée courte magique+1). TACO modifié: 14. Moral: 19.

En cas d'attaque, et sauf instructions contraires des Personnages Joueurs, le Capitaine Nimbus restera dans les salles 16 et 17 pour protéger son Prince et son Trésor.

### Description du complexe souterrain

« *Hé hi, hé ho, on rentre du bouleau* » (Chanson de mineurs)

Le complexe peut être divisé en trois parties:

1°) Au-dessus, le niveau de commandement, où se trouve le quartier général du Prince Galipou VII. A ce niveau, toutes les galeries sont ornées de frises, les piliers sont richement sculptés. Les portes ont toutes de lourds battants en bois de chêne recouvert bronze forgé. Les serrures en sont assez compliquées. Un groupe qui voudra défoncer l'une d'elle mettra au moins une dizaine de minutes (soit 10 rounds).

Les Gnomes n'autorisent pas l'accès de ce niveau aux personnages qui ne sont pas d'alignement bon.

2°) Le niveau d'accès, où vivent les Gnomes en temps normal. C'est par là que les joueurs sont arrivés le premier jour. Ce niveau est constitué de couloirs voûtés d'une hauteur de 1m50 à 2m. Les salles sont bien éclairées par des torches nombreuses. Pour ne pas être gênés, les gnomes n'ont pas mis de portes à ce niveau.

3°) Tout en dessous se trouve la Mine en elle-même, accessible uniquement par un puits de plus de 50m de profondeur. C'est un dédale inextricable de couloirs de 1m10 de hauteurs.

## Le plan

**1 – La plate–forme sur la falaise.** C’est par là qu’arrivent normalement les aventuriers. Un treuil permet de remonter une nacelle dans laquelle peuvent prendre place une douzaine de Gnomes. La porte des souterrains est fermée magiquement. Il faut prononcer “Je suis l’ami des petits” en langage gnome (“Yo i ou amigou del misquino”) pour l’ouvrir.

**2 – Entrée.** Ici sont stockées de nombreuses denrées. Il y a beaucoup d’allées et venues. **Norbert le magasinier** s’y trouve en quasi–permanence (caractéristiques: cf. Gnome mâle standard, § L’attaque).

Les gnomes exigeront qu’un des aventuriers y monte la garde, mais les joueurs peuvent négocier pour organiser leur défense autrement.

**3 – Le temple.** Très lumineux, richement décoré, il renferme une dizaine de statues en métal précieux valant au moins 2000 P.O. chacune. Les murs sont peints de couleurs vives. C’est par les fenêtres que pénétrera le premier groupe d’orcs. Leur premier souci sera d’en neutraliser les occupants, par exemple avec un sort de sommeil, afin que l’alerte ne soit pas donnée.

Nordine le Prêtre y officie le soir et le matin.

**Nordine:** clerc niv. 3. PV 12. CA 10. Dégât 1D4 (bâton). TACO: 20. Il a en permanence sur lui un bâton de soin avec 12 charges. Sorts: niv 1: *soin, passage sans trace*. niv 2: *connaissance des alignements*. Morale: 19

Nordine se trouve le jour sur la corniche de l’entrée (2) d’où il surveille les allées et venue. La nuit, il dort dans la chambre des gardes (4).

**4 – Chambre des gardes.** Les gardes y passent leurs journées à boire et à jouer aux dés, sauf si les personnages leur donnent des instructions précises. C’est là aussi que résident les joueurs. Les gardes: voir caractéristiques ci–dessus.

**4 bis– Echauguette.** Les gardes surveillent par là les environs et peuvent tirer à travers les meurtrières sur d’éventuels agresseurs. La discipline s’est un peu relâchée. Les gardes ne sont pas particulièrement vigilants et souvent éméchés. Les personnages joueurs auront intérêts à y remettre un peu d’ordre.

**5 et 5 bis– Salle commune.** Il y a dans chacune d’elle une trentaine de femmes en permanence. Les enfants iront s’y réfugier en cas d’attaque. Dans chaque salle se trouvent des cheminées et un puits d’aération menant à la surface, au sommet de la falaise. Une rivière souterraine, que les Gnomes appellent “le caniveau”, passe par ici. Les attaquants éviteront ces salles sans intérêt.

Les femmes tenteront de se dérober à toute mêlée et les enfants n’ont aucune valeur combative.

**Femmes Gnomes.** Niv 0. PV 2. CA 10. TACO: 20. Dégâts: 1. Moral: 4.

**7 – L’entrée de la Mine.** Dans cette belle salle à la voûte en ogive se trouve le puits qui descend à la Mine. Un treuil mû par deux pauvres poneys permet de remonter le minerai. Deux autres poneys actionnent une roue à godets qui évacue l’eau de la mine. Les Gnomes descendent, eux, par des échelles en bois. Le puits fait une cinquantaine de mètres de profondeur avec de nombreux paliers.

**8 – Escalier.** Dans cette salle majestueuse se trouve un escalier à double hélice en dentelle de pierre. Il monte au niveau de commandement.

**9 – Latrines.**

### **10 – Chambre de Nitnit le Dresseur.**

Nitnit le dresseur. Guerrier niv 1. PV 2. CA 8 (cuir). Dégât 1D4 (fouet). TACO: 20. Moral: 15. Capacités en dressage.

Une porte secrète, non révélée aux Personnages Joueurs, mène dans un antique réseau de catacombes oubliées où les Gnomes enterrent leurs morts. Nordine le Prêtre en a formellement interdit l'accès. C'est par cette porte que pénétreront les elfes noirs (voir plus loin, L'attaque). *Elle ne doit évidemment pas apparaître sur le plan fourni aux joueurs.*

Si les Aventuriers découvrent cette porte, les gnomes leur interdiront de la franchir, et un certain effroi est visible dans leurs quand ils en parlent. Si malgré tous, les Personnages s'y risquent, ils seront attaqués par toute sorte de Morts Vivants des plus désagréables.

**11 – Ménagerie.** Les Gnomes y élèvent deux ours des cavernes. Ils sont agressifs, sauf envers Nitnit le dresseur, mais fuiront à la première blessure.

**Les ours.** DV 3. PV 15. CA 8. Dégât:1D4, 1D4 (pattes), 2D8 (morsure). Si les deux pattes touchent, l'ours écrase son adversaire et double les dégâts. TACO: 17. Moral: 6.

**12 – Cellier.** Quantité de bière, de vin et d'eau vie se trouve là, ainsi qu'un petit alambic.

**13 – Vide.** *Vraiment vide.*

**14 – Antichambre du Prince Galipou VII.**

**15 – Chambre du Prince Galipou VII.**

Le Prince est en fait un grand Mage. Il gère son petit peuple en bon père de famille, de façon pragmatique. La chambre est remplie d'objets d'art en pierre, de miroirs et de trophées de chasse.

**Prince Galipou VII.** Mage niv 5. PV 11. CA 10. Moral 19. Anneau de Téléportation (20 charges). Sorts: niv 1: *servant invisible, charme-personnes, alarme, missile magique.* niv 2: *détection de l'invisibilité, or des fous.* niv 3: *vitesse.*

Il n'interviendra que si les personnages sont en difficulté.

**17 – Chambre du Capitaine Nimbus.** Voir caractéristiques plus haut.

**16 – Rien.**

**18 – Salle du Trésor Princier.**

Il est interdit aux aventuriers d'y résider.

Huit coffres de tailles diverses sont rangés là. Ils contiennent respectivement 2000 Pièces d'Argent, 1000 Pièces d'Or, 6000 Pièces d'Or, 20 diamants valant 1000 P.O. chacun, 200 diamants de 200 P.O. chacun, 6 diamants de 4000 P.O. chacun, 2 diamants roses de 7000P.O. chacun et un diamant très pur de 50.000 P.O.

En cas de disparition d'une partie de ces richesses, les Gnomes s'en prendront violemment aux aventuriers.

**19 – Salle du trône et des cérémonies.** Elle est généralement vide. C'est par là que pénétrera le deuxième groupe d'orcs.

Donnez aux joueurs une copie de la carte ainsi qu'une description de ses habitants. Laissez-les cogiter une petite heure afin qu'ils organisent la défense du complexe souterrain. Profitez-en pour lire la suite du scénario.

L'attaque:

« *Que le grand Crik me Croque !* » (Cri de guerre orc)

Le jour, en cas d'attaque, sauf disposition spéciale des joueurs, les Gnomes seront répartis suivant leurs occupations habituelles. Il y a en tout une soixantaine de gnomes mâles qui se trouvent dans la mine, en plus des personnages décrits ci-dessus. Les femmes et enfants sont dans les salles communes, en 5 et 5 bis. Les salles sont vides en général, sauf là où les joueurs ont placé des gardes ou des artisans.

Les joueurs, sauf organisation contraire, se trouveront dans la salle de garde (4), à part un qui se trouvera aux latrines.

En cas d'alerte, les mineurs peuvent remonter du puits en salle 7, au rythme d'un par round.

Les Gnomesses et les enfants, sauf s'ils sont acculés, éviteront les combats, mais peuvent donner l'alarme.

La nuit, les mineurs reviennent dormir dans les salles communes.

**Gnomes mâles, guerriers** niv 0. PV 3. CA 10. Dégâts 1D6. TACO: 20. Moral 15.

Les orcs descendent en rappel le long de la falaise. Ils arrivent le soir à une heure où les mineurs ne sont pas encore remontés.

Les elfes noirs passent par d'antiques souterrains connus d'eux seuls et arrivent par la porte secrète en 10. Ils arrivent de nuit.

Pendant l'attaque, tirez le moral d'un groupe à chaque fois que la moitié de ses membres est hors de combat. Considérez que les déplacements des Gnomes sont plutôt désordonnés, et que les groupes se déplacent environ d'une pièce par round.

Les attaquants utiliseront au mieux leurs sorts, objets magiques, potions et parchemins. Enfin, si les aventuriers et les gnomes ont définitivement pris le dessus, le chef des attaquants tentera de s'éclipser: il fera un très bon "grand méchant" que les aventuriers se feront un plaisir de rencontrer à nouveau lors d'un prochain scénario.

Si les personnages sont de niveau 1:

« *C'est l'année de l'orc, alors on va pas se priver* » (Zorg haranguant ses troupes).

Le bruit de la richesse nouvelle des gnomes a fait le tour des montagnes avoisinantes. Elle a fait aussi fantasmer, voire parfois même réfléchir les hordes de non-humains qui hantent la région.

Zorg, le chef haï mais craint d'une troupe de pillards orcs, a décidé de se faire une réputation et une fortune en dévalisant le repaire des gnomes...

Quinze jours après l'arrivée des aventuriers, un commando d'orcs descend en rappel de la falaise et débarquent par les ouvertures de la paroi dans le Temple (salle 3). Ils n'hésiteront pas, par exemple, à égorger des enfants afin d'éviter qu'ils ne donnent l'alarme.

Leur stratégie globale est de se rendre le plus vite possible à la salle du trésor, et éventuellement de bloquer la remontée des gnomes du puits de mine. Les orcs ne combattent pas sans chef. Si les personnages arrivent à tuer le leader du groupe, les autres se rendront.

Si un combat tourne mal pour les orcs, Yog le Mage lancera un nuage puant pour les séparer de leurs adversaires, le temps de se soigner.

En groupe, ces orcs ont 3 chances sur 10 de trouver les portes secrètes ou de détecter les pièges. Ils ont 8 chances sur 10 d'arriver à défoncer une porte blindée.

Ces orcs sont chaotiques mauvais. Le moral des orcs est de 15.

Décrivez bien les orcs aux joueurs afin qu'ils comprennent qu'ils n'ont pas à faire à du tout-venant.

**Yog**, un Mage grand et décharné. Il est vêtu d'une robe rouge ostensible. Niv 5. CA 9 (Cape de protection magique, +1 en classe d'armure et jets de protection, Valeur en Points d'Expérience: 1000 XP). PV 10. Dégât 1D4+1 (Dague magique+1. Valeur en Points d'Expérience: 400 XP). TACO modifié: 18. Valeur en Points d'Expérience: 420 XP.

En l'absence de Zorg (voir plus bas), il prend la direction du groupe. Il hurle les ordres, restant à l'arrière.

Sorts utiles: niv 1: *Sommeil* (il l'utilisera sur des gardes), *chute de plume*. niv 2: *frapper*, *nuage puant*. niv 3: *clairvoyance*.

Possessions: Un parchemin avec *Force Fantasmagorique* (Valeur en Points d'Expérience: 100 XP), un autre avec *Compréhension des Langues* (100XP), *Saut* (100 XP) et *Invisibilité* (200XP).

Composante de sorts (crottin de chacal, eau de vie de topinambour, plumes d'aigles, araignées vivantes...). Une potion de soin (Valeur en Points d'Expérience: 200 XP). 7 Pièces d'Or et 122 Pièces d'Argent. Si ses compagnons meurent tous, il se rendra invisible et sautera de la falaise avec chute de plume.

**Azrûl le Bègue**, un Voleur niv 5. Il a l'air fourbe, vicieux et particulièrement sûr de lui. En mêlé, il approche de ses adversaires en jonglant avec son épée courte et en sifflant. CA 7 (armure de cuir magique+1. Valeur en Points d'Expérience: 500 XP). PV 23. Dégât 1D6+poison (le poison fait 1 Point de Dégât par round pendant 1D6 round). TACO: 18. Valeur en Points d'Expérience: 420 XP.

Pourcentages modifiés : Crocheter serrure : 30%. Trouver/Désamorcer les pièges : 30%.

Mouvement silencieux : 20%. Se cacher dans l'ombre : 15%. Ecouter : 35%. Grimper aux murs : 40%.

Possessions: une fiole de poison contact comme celui qu'il a déposé sur son épée (1 dose), 212 P.O. Il s'écartera du groupe pour tenter de rapiner de-ci de-là ou d'attaquer ses adversaires de dos.

**Sursur**, un Chaman, vêtu d'un simple pagne et d'une collection de gri-gris maudits constitués de petits ossements. Clerc niv 4. CA 9 (Anneau de protection +1, Valeur en Points d'Expérience: 1000 XP). PV 15. Pas d'armes. Valeur en Points d'Expérience: 175 XP.

Sorts utiles: niv 1: *malédiction*, *blessure mineure*. niv 2: *silence*, *détection des trésors*.

Possessions: Parchemin avec 3 sorts de *soin mineur* et un *dissipation de la magie* (Valeur en Points d'Expérience: 500 XP). Un autre parchemin avec *Ralentissement du poison* (200 XP). Un autre avec *Eloignement des insectes* (niv 4) (400 XP). Une potion de soin (Valeur en Points d'Expérience: 200 XP). Une fiole avec un antidote universel (Valeur en Points d'Expérience: 200 XP). 351 Pièces d'or.

**Onk**, un guerrier bête et méchant niv 3. CA 5 (cuir clouté). PV 24. Dégât 1D6 (massue). TACO: 18. Valeur en Points d'Expérience: 65 XP.

Il emmène toujours avec lui un rat dressé qui se juche généralement sur son épaule, un heaume surmonté d'un crâne de bouc, 40 pièces de cuivre et 15 pièces d'argent.

Si les personnages ne sont pas d'un niveau supérieur à 1, leur travail s'arrête là, ils sont ensuite remplacés par d'autres mercenaires plus musclés !

Si les personnages sont de niveau 2 à 3:

« *Les montagnes n'étaient plus très sûres, une malédiction s'était abattue sur les villages du petit peuple gnome. Cette malédiction s'appelait Zorg.* » (ex- « Chroniques des Princes Gnomes »)

Zorg, un chef orc brutal mais rusé, dirige une bande de pillards opérants dans les montagnes alentours. Il n'aime rien de plus que la couche de crasse épaisse qui le recouvre et il n'a qu'une peur, c'est l'eau.

S'il apprend que des mercenaires aguerris protègent le réseau souterrain des gnomes, il prendra lui-même le commandement de l'assaut. Une bonne baston avec des adversaires à sa taille ne l'a jamais rebuté. Il est hideux, puant, musculeux et tous les gnomes doivent réussir un jet de moral ou s'enfuir à sa vue.

**Zorg le Crasseux**, un énorme Guerrier ventru niv 6. PV 51. CA 2 (cotte de maille+3, Valeur en Points d'Expérience: 1500 XP). Dégât 1D8+2 (une énorme hache à deux mains+2, Valeur en Points d'Expérience: 800 XP). TACO modifié: 13. Valeur en Points d'Expérience: 650 XP. Possessions: 100 Pièces d'Argent, anneau de résistance au feu (1000 XP), anneau d'invisibilité (1500 XP).

*Si les personnages sont de niveau 4 à 6:*

*« Dans ma troupe, y a pas de jambes de bois » (ex.-« Mémoires posthumes » de Zorg le Crasseux)*

Un deuxième groupe d'orcs arrivera simultanément dans la salle du trône (en 19). Ils se précipiteront probablement sur le trésor (en 18) pendant que l'un d'eux fera le guet. En groupe, ces orcs ont 1 chance sur 10 de trouver les portes secrètes ou de détecter les pièges. Ils ont 9 chances sur 10 de défoncer les portes blindées.

Ce groupe est constitué de **10 guerriers** d'élite niv 4. CA 5 (cottes de maille). PV 25. Dégât 1D8 (sabres) ou 2-5 (arbalètes). TACO: 17. Valeur en Points d'Expérience: 120 chacun. Ils possèdent tous une potion de guérison (Valeur en Points d'Expérience: 200 XP chacune) et 1D100 P.O.

Ils sont dirigés par **Ogle le Borgne**, un vieux lieutenant de Zorg, guerrier niv 5. CA 5. PV 30. Dégât 1D8+1 (Epée longue +1, +2 contre les lanceurs de sorts et les créatures enchantées, Valeur en Points d'Expérience: 600 XP). TACO modifié: 15. Valeur en Points d'Expérience: 270. Possessions: Potion de détection de trésor (qu'il boira dès qu'il rentrera dans les souterrains), une potion de lévitation (Valeur en Points d'Expérience: 250 XP), un Philtre du Bègue Balbutieur, un Elixir de Folie.

Si les personnages sont de niveau 7 à 10:

« *Chez les elfes pourpres, ce sont les femmes qui portent la culotte* » (raillerie de Nains Ténébreux)

1D4 jours plus tard, un groupe d'elfes noirs s'introduira subrepticement en 10, via les catacombes dont ils connaissent une entrée cachée qui communique avec d'antiques souterrains au plus profond de la montagne. Les elfes noirs possèdent une infravision à trente mètres. Ils peuvent tous utiliser une fois par jour les sorts de *lumières dansantes, faerie fire, ténèbres, lévitation, connaître les alignements et détection de la magie*. Ils bénéficient tous d'un bonus de +2 aux chances de sauvegarde contre la magie. Ils subissent un malus général de -2 en pleine lumière (sous l'effet d'un *lumière éternelle*, par exemple).

En groupe, les elfes noirs ont 7 chances sur 10 de trouver une porte secrète ou de détecter les pièges. Ils ont 5 chances sur 10 de défoncer les portes blindées.

Ce groupe a un moral de 18. Ses membres sont tous justes mauvais.

Ils pénétreront discrètement, leur but étant de trouver et d'éliminer les gardiens (les Personnages Joueurs en l'occurrence), puis de bloquer les gnomes dans les salles communes et dans leurs appartements respectifs afin de piller tranquillement le trésor princier. Dans les combats, ils s'acharneront en priorité sur les femmes, les elfes, les paladins, les nains et enfin sur les lanceurs de sort.

Jouez ces elfes avec une grande subtilité. Ils se rendront invisibles (invisibilité à 3m) pour surprendre les aventuriers et Elvira et Manillan lanceront des sorts à distance. Si les aventuriers s'approchent, ils tomberont sur les combattants, Elfinolim et Jizilim, encore invisibles, qui barreront le passage. Aux premières blessures, ils disparaîtront à nouveau (invisibilité, téléportation) pour réapparaître là où on ne les attend pas.

S'ils sont acculés, ils tenteront de négocier. Si les aventuriers les laissent partir, en échange d'un objet magique chacun par exemple, ils reviendront probablement tenter de les récupérer lors d'un prochain scénario.

Le groupe est composé de:

**Elvira la Maudite.** La meneuse du groupe est Magicienne/Prêtresse niv.10. PV: 18. TACO modifié: 20. CA 8 (dextérité). Résistance à la Magie: 70%. Valeur en Points d'Expérience: 33 000 XP.

Sorts de Mages utiles: niv 1: *main brûlante, sommeil, charme*. niv 2: *toile d'araignée*. niv 3: *invisibilité à 3m, touché vampirique, boule de feu*. niv 4: *invisibilité améliorée, mur de feu*. niv 5: *cône de froid, téléportation*.

Sorts de Clercs utiles: niv 1: *soin (3x)*. niv 2: *résistance contre le feu, contre le froid, détection des pièges, paralysie*. niv 3: *détection des trésors*. niv 4: *guérison des blessures sérieuses, bâton/serpent*. niv 5: *insect plague, blessure critique*,

Comme toute prêtresse elve noire qui se respecte, elle peut lancer en plus *clairvoyance, détection des mensonges, suggestion et dissipation de la magie* une fois par jour.

Elle utilisera son sort de charme sur un Gnome qui ira donner aux joueurs des indications fallacieuses sur la situation .

Elle porte un anneau maudit qui lui donne une force de 3, ainsi qu'un diadème valant 15 000 Pièces d'Or. Elle est vêtue de bottes (Valeur en Points d'Expérience: 1000 XP) et d'une cape elfique (1000 XP). Son livre de sort est protégé par des runes explosives.

**Manillan le Corrupteur.** Magicien niv. 10. CA 6 (dextérité). PV: 22. Dégât: 1D4+1 (Dague +1 urticante: la douleur provoquée par cette dague est telle que la personne touchée ne peut plus

entreprendre d'action durant 1D4 rounds. Un personnage bon ne peut utiliser ce genre d'armes. Valeur en Points d'Expérience: 1000 XP). TACO modifié: 16. Résistance à la Magie: 70%. Valeur en Points d'Expérience: 18 000 XP.

Sorts de Mage utiles: niv 1: *charme, projectile magique, frapper, chute de plume*. niv 2: *invisibilité*. niv 3: *ralentissement, E.S.P.*. niv 4: *bouclier de feu, malédiction*. niv 5: *transmutation de la pierre en boue, téléportation*.

Il détient 50 P.O., un livre de sort et trois potions de guérison (Valeur en Points d'Expérience: 200 XP chacune).

**Efinolim le Parfumé**, un elfe particulièrement ambitieux, dont les intrigues ont fini par agacer Lolth, déesse–araignée des elfes noirs. Lolth lui a envoyé une malédiction qui le condamne à pourrir lentement en dégageant une odeur insupportable. Il se parfume atrocement pour tenter d'en couvrir les effluves et se maquille pour cacher les effets de la pourriture qui le ronge.

Efinolim cherche désespérément des pierres précieuses et des âmes pures à offrir en sacrifice à sa déesse afin de rentrer à nouveau dans ses grâces.

Efinolim: guerrier niv. 11. PV: 58. CA -1 (dextérité et armure de plates+3, Valeur en Points d'Expérience: 1500 XP). Dégât 1D8+3 (épée longue intelligente +3, Valeur en Points d'Expérience: 3000 XP). 3 attaques/2 rounds. TACO modifié: 7. Résistance à la Magie: 72%. Valeur en Points d'Expérience: 19 000 XP.

L'épée d'Efinolim s'appelle Lim. Elle est d'alignement Juste Mauvaise. Elle possède une Intelligence de 12 et un Ego de 3. Elle est avide d'or et de richesses et peut détecter les métaux précieux dans un rayon de 7m une fois par jour.

Efinolim détient deux potions de guérison (Valeur en Points d'Expérience: 200 XP chacune), une potion d'invisibilité (250 XP), une bourse avec 17 P.O. et une corde d'escalade elfique (1000 XP).

**Jizilim le Fourbe**. Voleur niv. 12. PV45. CA 2 (dextérité et armure de cuir+2, Valeur en Points d'Expérience: 1000 XP). Dégât 1D6+4 (épée courte magique +4, +6 contre les nains, Valeur en points d'Expérience: 3000 XP). Résistance à la Magie: 74%. Valeur en Points d'Expérience: 18 000 XP.

Pourcentages modifiés : Crocheter serrure : 80%. Trouver/Désamorcer les pièges : 70%.

Mouvement silencieux : 65%. Se cacher dans l'ombre : 51%. Ecouter : 68%. Grimper aux murs : 72%.

Il possède un anneau de résistance au froid (1000 XP), une potion de poison par ingestion létale type J(jet de protection réussi: 20 pts de dégât, raté: mort), une potion de guérison (200XP), des outils de voleurs, un arc court avec 20 flèches à pointes d'argent, une bourse avec 450 P.O., deux bagues ornées de rubis et de saphirs valant 5000 P.O. chacune et de la corde.

#### Si les personnages sont de niveau 11 à 15:

« *On ne réveille pas une elve pourpre qui dort* » (ex. – « *Vie et survie des explorateurs de souterrains et autres pilleurs de tombe* », par Aroun le Maudit)

Pour corser un peu l'affaire, les elfes noirs sont menés par Yamina la Dévastatrice, dont le nom et le visage devrait évoquer quelque chose chez tout personnage elfe. Elle est en effet à l'origine de la corruption et de la destruction de nombreuses communautés elfiques.

La légende de son existence remonte à de nombreux siècles et tout le monde était persuadé qu'elle avait définitivement disparue dans les entrailles de la Terre. En réalité, ses compatriotes, jaloux de son influence auprès de Lolth, l'enchaînèrent dans un cachot durant de nombreuses années.

Espérant partager ses connaissances magiques et sa puissance, Elvira l'a délivrée récemment grâce à un fin jeu d'intrigues et de complots.

**Yamina**, Magicienne/Prêtresse/Guerrière niv 16. CA 4 (cotte de maille +1, Valeur en Points d'Expérience: 500 XP). PV: 71. TACO modifié: 4. Dégâts: 1D8 (épée longue). 2 attaques par round. Résistance à la Magie: 80%. Valeur en Points d'Expérience: 77 000 XP.

Sorts de Mages utiles: niv 1: *main brûlante, sommeil, charme, missile magique (2x)*. niv 2: *toile d'araignée (5x)*. niv 3: *touché vampirique (4x)*. niv 4: *invisibilité améliorée (2x), mur de froid, mur illusoire, malédiction*. niv 5 : *cône de froid (3x), téléportation, passe-muraille*. niv 6: *globe d'invulnérabilité, éclaire en chaîne, brouillard mortel*. niv 7: *retour de sort, doigt de la mort*. niv 8: *labyrinthe*.

Sorts de Clercs utiles: niv 1: *soin (7x)* . niv 2: *résistance contre le feu, contre le froid, détection des pièges, paralysie (4x)*. niv 3: *détection des trésors*. niv 4: *guérison des blessures sérieuses (4x), bâton/serpent, poison*. niv 5: *insect plague, blessure critique (3x)*. niv 6: *Guérison, barrière de lame*. niv 7: *creeping doom*.

Elle peut en plus lancer *clairvoyance, détection des mensonges, suggestion et dissipation de la magie* une fois par jour.

La tactique préférée de Yamina consiste à surprendre ses adversaires grâce à une invisibilité améliorée, sans avoir oublié de se lancer tous les sorts de protection désirables, puis à les attaquer au contact avec *touché vampirique* et enfin les achever avec des *blessures critiques*.

Comme elle vient d'être délivrée d'une longue captivité, elle a très peu de possessions. Elle porte juste une cotte de maille magique, son livre de sorts, quelques composantes et le bagage standard d'une aventurière.

### Débriefing et Expérience:

*"X.P., X.P., nous voulons des X.P." ( ex. – "Astérix chez les Gobelins", Argot Editeur.)*

Les joueurs gagnent des points d'expérience pour chaque ennemi tué, mais aussi pour ceux mis en déroute, puisque c'est le but de ce scénario.

Attribuez aussi des X.P. pour chaque bonne initiative des joueurs, en particulier si leur système de défense était au point.

Si aucun Gnome n'est mort, attribuez 500 X.P. par joueur pour la première vague d'orc, 2000 X.P. pour la deuxième et 5000 X.P. pour la vague elve.

Idem si le trésor princier des gnomes n'a pas été entamé.

### Fin de l'épisode

*« Oyez, oyez, la chanson, braves gnomes,  
Des aventuriers téméraires,  
Qui au risque de trépasser  
Repoussèrent les elfes pourprés  
Jusque dans les entrailles de la terre »*

Si les aventuriers parviennent à repousser les assauts successifs des agresseurs, ils seront chaleureusement remerciés par les Gnomes qui organiseront un grand banquet en leur honneur. Ils offriront à chacun un diamant valant 1000 P.O. monté en pendentif. Leur bravoure fera l'objet de chansons de gestes chantées dans les auberges du Petit Peuple des Gnomes et ils seront éternellement les bienvenus dans les villages troglodytes gnomes de la région.