

Le Repaire du Dragon Rouge – Manuel du Donjon pour le MJ

Le repaire du Cartel du Dragon Rouge comprend la boutique d'ingrédients magiques « Les cheveux en 4 », qui sert de couverture à leur trafic, ainsi que les galeries souterraines du quartier Sud-Est de Glargh, qui sont leur principale base d'opérations. Les chemins d'accès aux souterrains se présentent sous la forme de trappes au sol. Il existe deux entrées qui ne sont pas condamnées : la première se situe dans la boutique, la seconde derrière la Guilde des Tailleurs, dans un coin discret entre deux bâtiments. Ce chemin n'est surveillé que par deux SENTINELLES DU DRAGON ROUGE habillés en miliciens, mais un examen plus attentif déterminera que ce sont des déguisements. La boutique n'est ouverte que de 9 heures à 19 heures, et la sortie de derrière n'est pas verrouillée le jour. Le magasin est en permanence surveillé par Wolx « le Caméléon », qui a pris la place du propriétaire de la boutique depuis longtemps tué, et joue son rôle à la perfection. Vin « l'Assassin sublime » se fait passer quant à elle pour une cliente régulière.

Les autres entrées peuvent être déverrouillées depuis l'intérieur des souterrains. Elles débouchent respectivement à l'arrière du Club d'Alchimie, près d'un Magasin d'équipement et sous les gradins sud du Stade, endroits relativement peu fréquentés. Les trappes sont bloquées par un système composé d'une *Calé en fer*, d'un *Ressort* et d'un *Cadenas* assez simple à crocheter ou briser (sur une épreuve AD ou FO réussie). Il est possible de récupérer ces éléments pour les utiliser ultérieurement avec la compétence BRICOLO DU DIMANCHE.

Note : les coffres et portes qui nécessitent une clé spéciale pour être ouverts ne peuvent être crochétés ou bien forcés, ni même déplacés — sauf indications contraires (voir chapitre *Les Coffres* en bas du manuel).

Glargh Sud-Est : La boutique « Les cheveux en 4 »

- (1) La partie **Magasin** est meublée avec diverses étagères où sont rangés un exemplaire de chaque ingrédient dont le prix est en-dessous d'1 PO. Derrière le comptoir se tient WOLX, jouant le rôle du vendeur. VIN se tient en retrait parmi les étagères et se fait aussi discrète que possible. Tant que les joueurs se font passer pour des clients, tout se passe bien, mais s'ils révèlent qu'ils sont à la recherche du Cartel, Wolx engagera le combat sans hésitation. Vin tentera de prendre les aventuriers à revers pour en frapper un dans le dos avant de se battre aux côtés de son compagnon. Wolx possède sur lui la *Clé de Fer*, et Vin une dose de poison *Scorpinio*. Le couloir situé derrière le comptoir mène aux parties privées de la boutique, et à la sortie arrière.
- (2) Ici se trouve la **Salle des archives** de la boutique. Une chandelle trône sur le bureau, et la *clé de la réserve* est rangée dans l'un des tiroirs. Dans la bibliothèque sont classées les factures et ventes des dix dernières années, ainsi que deux livres : *Le Manuel des insolites ingrédients* et *La marmite joyeuse de Barnabé*. Dans la poubelle, un document relatif à une commande d'ingrédients et daté de l'année passée est roulé en boule.
- (3) La **Chambre du propriétaire**. Les aménagements sont spartiates : un lit simple avec une *Couverture classe*, une douche et une table de chevet sur laquelle on peut trouver du *Shampooing de base*, une *Lampe à huile* pleine et aussi un *Briquet*. Le coffre peut être ouvert avec la *Clé en Fer* trouvée sur Wolx « le Caméléon ».
- (4) La porte de la **Réserve** s'ouvre grâce à la clé dans le bureau de la Salle des archives, mais la serrure se crochète facilement (sur épreuve AD réussie). On peut trouver dans les containers quelques ingrédients dont le prix est en-dessous de 5 PO, ainsi qu'un *Chaudron de mage*, un *Alambic d'alchimiste*, un *Étui à fioles renforcé* et 3 *Potions de soin effet majeur* dans l'armoire. Le passage qui mène à l'Entrée secrète du repaire apparaît sous forme d'un mur escamotable dissimulé derrière une caisse de stockage vide. Une épreuve INT réussie est nécessaire pour détecter l'interrupteur, une dalle dépassant légèrement du mur qu'on peut pousser.
- (5) Un groupe de 3 MERCENAIRES DU DRAGON ROUGE et d'un MAGE DE COMBAT DU DRAGON ROUGE sont attablés en train de jouer aux cartes dans l'**Entrée secrète du repaire**. Ils attaquent à une quiconque n'appartient pas au Cartel. La trappe au bout de la salle secrète mène à leur base souterraine. L'échelle qui s'y trouve descend vers les profondeurs obscures et peu rassurantes d'un large couloir...

Glargh Sud-Est : Le repaire du Cartel

- (1) RÉGIS, SCRIMSHAW et 2 MERCENAIRES DU DRAGON ROUGE sont occupés ici à ranger les caisses de l'**Entrepôt n°1**. Bien sûr, ceux-ci sont tout à fait hostiles vis-à-vis des personnes qui n'ont rien à faire dans leur repaire, c'est-à-dire les aventuriers. On peut trouver dans les caisses quelques ingrédients dont le prix ne dépasse pas 8 PO. Dans les cages du fond sont enfermés un LOUP-GAROU et un TROLL GÉANT. Scrimshaw possède la *Clé en Acier*, et Régis garde sur lui une *Bague d'agilité +1* et un *Antidote retardateur*.
- (2) Un fil presque invisible au sol déclenche des tirs d'arbalètes dissimulées dans les murs. Si quelqu'un déclenche le piège, les deux premiers aventuriers seront touchés. Dégâts : 1D+4. Le piège ne peut être détecté qu'en examinant attentivement le sol ou les murs (épreuve INT -2, sauf si équipés de torches ou de lampes).
- (3) GATOLB, XERXES, une SENTINELLE et un MAGE DE COMBAT DU DRAGON ROUGE gardent l'**Entrepôt n°2** et la trappe de la sortie Est. Dans la cage sont retenus des CHAPICHAPOS MALÉFIQUES. Les caisses contiennent des ingrédients similaires à ceux de l'Entrepôt n°1. Gatolb possède la *Clé de Laiton*.
- (4) Ce coffre est un piège dans un piège : il a été placé là spécifiquement pour tromper un éventuel intrus. Le coffre n'est pas verrouillé, et si les aventuriers tentent de l'ouvrir, un DARD EMPOISONNÉ est projeté depuis un trou dissimulé à l'avant du coffre sur l'aventurier qui se tient juste devant lorsqu'il soulève le couvercle (voir dans la *Table des Rencontres*). Une épreuve INT réussie est nécessaire pour le détecter. Pensant qu'ils ont évité le piège, les intrus prendront la *Fausse relique en mousse* (Objet inutile) sans une seconde détection des pièges. Mais ce faisant, un levier de poids se déclenche et une grille qui surgit derrière eux les emprisonne. Dans le même temps, des trappes au sol s'ouvrent, laissant entrer un groupe de 5 RATS PESTEUX et de 3 RATS GÉANTS affamés qui se jettent sur les imprudents aventuriers. Pour ouvrir la grille, il faut reposer la fausse relique en mousse dans le coffre, ou quelque chose ayant un poids équivalent.
- (5) Ce croisement n'offre pas beaucoup de choix. Sur la gauche, un éboulement a condamné l'accès à cette galerie. Si quelqu'un tente de déblayer le passage, il devra esquisser une soudaine chute de pierres (sur une épreuve AD réussie) ou bien encaisser 8 dégâts. Le chemin en face n'est pas plus engageant : des escaliers humides et glissants descendent vers l'obscurité (épreuve AD-4 ou glissade jusqu'en bas, occasionnant 5 BL). Au bout des marches, les aventuriers sont confrontés à une lourde porte en fer complètement rouillée, et où les dernières traces de passages semblent dater de très longtemps. Le seul moyen d'entrer est de donner des coups répétés dedans pour la débloquer et l'ouvrir (il faut avoir au minimum 16 en Force et réussir une épreuve FO-2).
- (6) Pour ouvrir la porte de l'Arsenal, les aventuriers ont besoin de la *Clé en Acier* trouvée sur le Général du Cartel, Scrimshaw « le Berserker ». Derrière la porte, un escalier descend et semble mener à une autre salle.
- (7) Deux SENTINELLES et 1 MERCENAIRE DU DRAGON ROUGE surveillent en permanence l'**Arsenal**. Dans les caisses, un petit nombre d'Armes et protections de qualité moyenne et correcte, ainsi que de la Poudre noire des gobelins. Le coffre du fond nécessite la *Clé de Laiton* prise sur Gatolb pour être déverrouillé.
- (8) Il s'agit du **Dortoir**. Les membres du Cartel se rendent ici pour dormir et souffler un peu. ARROW prépare avec un MERCENAIRE DU DRAGON ROUGE ce qui semble être son prochain vol sur la table du fond, et deux MAGES DE COMBAT DU DRAGON ROUGE rêvisent visiblement des sortilèges assis sur leur lit. Et ils n'apprécient pas d'être dérangés par des intrus. Près de la table, il y a un *Fût de bière de bonne qualité d'1 litre*, ainsi qu'une caisse qui contient 5 *Rations complètes de voyage*. Arrow possède sur lui la *Clé en Argent*, et les mages laissent tomber une *Potion de mana noire* plus une *Potion de mana rouge*. Sur leur lit, on peut trouver un exemplaire du *Compendium des Ordres Néfastes, Tome 1* caché dans les draps.
- (9) Cette partie du donjon n'est pas gardée : aucun risque de croiser ici une sentinelle, un mercenaire ou un mage. La **salle de la machinerie** est remplie de tuyaux d'où s'échappent des jets d'eau gelée ou brûlante. Une sortie donne sur l'arrière du Club d'Alchimie (on peut aisément deviner à quoi sert toute cette installation). En grimpant sur les tuyaux, il est possible d'atteindre une grille en hauteur qui donne droit sur une Conduite d'entretien (avec une épreuve AD réussie sans être déstabilisé par les jets d'eau réguliers). La grille rouillée peut être enlevée facilement, et une vanne permet d'arrêter la circulation de l'eau (et d'accrocher une corde).

- (10) La **Conduite d'entretien** n'est pas bien grande, seules deux personnes peuvent s'y tenir côte-à-côte de front. À la bifurcation, 2 CELLULES GÉANTES bloquent la voie aux aventuriers. Il faudra donc les détruire.
- (11) Ici encore, la **Grille rouillée** s'enlève aussi aisément que son homologue précédente. Il n'y a aucun support pour accrocher une corde, mais des briques descellées sur le mur permettent de descendre plus facilement dans le couloir ; ce qui n'empêchera tout de même pas une épreuve AD réussie ou bien 4 dégâts seront occasionnés.
- (12) Le coffre qui contient l'objectif tant recherché fait l'objet d'une surveillance extrêmement rapprochée. Deux GARDIENS DU DRAGON ROUGE sont postés devant, et ne réagissent que s'ils sont attaqués ou si des personnes s'approchent d'eux. Ces combattants redoutables sont des cadavres ramenés à la vie par les pouvoirs de nécromant du Général Stark « le Rouge ». La **Pierre philosophale** se trouve dans le coffre.
- (13) La porte Ouest de la Salle des invocations est piégée par un Claptor de Mazrok ; ce qui est très sadique car comme vous pouvez le constater, la serrure est déverrouillée pour endormir la vigilance des ennemis les plus prudents. Et bien sûr, ce piège fonctionne dans les deux sens. Épreuve INT-3 afin de pouvoir le désamorcer.
- (14) Seule la **Clé en Argent** de Arrow « le Voleur d'azur » permet d'ouvrir la porte Est de la **Salle des invocations**. La pièce en elle-même est à proprement parler immense. STARK se tient dans le Pentacle tracé au milieu de la salle, et avise les aventuriers en disant d'un ton théâtral « Je vous attendais, intrus. À présent, vous allez connaître la véritable puissance du Cartel du Dragon Rouge ! ». Puis il s'entoure d'un champ de protection magique alors que 2 GARDIENS DU DRAGON ROUGE vont au-devant des aventuriers pour les combattre, mais surtout pour laisser à leur maître le temps de préparer son rituel. Une fois les deux combattants hors d'état de nuire, la protection disparaît et Stark « le Rouge » fait apparaître sa plus terrible invocation, le DRAGON ROUGE ANCIEN. Puis Stark et le Dragon attaquent ensemble les aventuriers. Dans le coin Nord de la salle, une échelle mène à la trappe qui ouvre sous les gradins sud du Stade de Glargh. Il est possible de trouver dans les caisses de stockage quelques ingrédients qui ont un prix de 30 PO ou moins. Une LICHE CRUELLE, un HIPPOPOGRIFFE et une VOUIVRE sont enfermés dans les cages. Enfin, près de la porte Ouest, le coffre de gauche peut être ouvert avec la **Clé en Or** obtenue sur Stark. Le second coffre peut seulement être crochété, et sa serrure d'une complexité extrêmement rare nécessite une épreuve AD-5.

Les Coffres

- Coffre de la Chambre (boutique) - nécessite la **Clé de Fer** de Wolx « le Caméléon ».
Récompense : contient une **Pièce d'armure enchantée**.
- Coffre du couloir (repare) - piège.
Récompense : contient une **Fausse relique en mousse**.
- Coffre de l'Arsenal (repare) - nécessite la **Clé de Laiton** de Gatolb « le Renégat ».
Récompense : contient une **Arme enchantée**.
- Coffre gauche de la Salle des invocations (repare) - nécessite la **Clé en Or** de Stark « le Rouge ».
Récompense : lancer un D6. - Sur 1, 2 et 3, contient un **Équipement pour mage de haut niveau**.
- Sur 4, 5 et 6, contient un **Objet exclusif**.
- Coffre droit de la Salle des invocations (repare) - nécessite une épreuve de Crochetage -5.
Récompense : contient le **Butin du Cartel** (pour une valeur de 10263 PO en lingots et pièces, 925 PA et 177 PC).
- Coffre Final (repare) - nécessite de vaincre les deux Gardiens du Dragon Rouge.
Récompense : contient la **Pierre philosophale**.