



LE JEU DU GRAND DONGJON

→ *Arrivée des Gloutons* ←

Livret Univers

Les Chroniques

- Gaïa, le monde
- Le continent des monstres
- La guerre des clans
- L'apparition du Maître du Donjon
- La création des castes
- L'exploration du monde de Gaïa
- Le Grand soulèvement
- La création du Jeu du Grand Donjon
- Les caméras du Jeu du Grand Donjon

Le Royaume

- Le Donjon de Slava
- Le calendrier slavien
- Le Pouvoir dans le Donjon de Slava
 - Le maître du Donjon
 - Les lois éternelles du Donjon de Slava
 - Les 12 castes du Donjon de Slava
 - Symboles des castes
- Les religions du Donjon de Slava
 - Le culte de Zyphus
 - Le culte de la Flamme
 - Le culte du Maître
 - Les autres cultes
- Les langues du Donjon de Slava
- La monnaie du Donjon de Slava
- Armes et Magies
 - La magie et les objets magiques
 - La régulation des armes de guerre
- La population du Donjon de Slava
- Lieux emblématiques du Donjon de Slava
- Les races très rares du Donjon de Slava
 - Dragon
 - Génie
 - Fée
 - Changeforme
 - Les humains
- Les sang-mêlés

Les Festivités

- L'antre des gloutons
- L'élection de la meilleure taverne
- Les tavernes les plus prestigieuses de Slava
- La guerre des tavernes

La rumeur

 L'arène des Gros Bras

 Le Café des Chopes Volantes

 Le Tiki-bar'derie

 Le Palais des Délices

Les Organisations

- Les groupes au sein du Donjon de Slava
- La gazette du Donjon
- La police du Donjon
- Les gobelins des gorges tranchées
- La CGT



Les Chroniques

Gaïa, le monde

On appelle Gaïa le monde qui nous entoure. Gaïa représente tout, la nature, les océans, les continents. On l'appelle ainsi depuis les temps immémoriaux sans réellement savoir l'origine de son nom. Le monde de Gaïa est composé de plusieurs continents et îles, qui sont eux même peuplés par des multiples créatures tel que des humains, gobelins, orques, démons et tant d'autres.

Avec le temps, les créatures ont fondé des civilisations. Certaines se sont effondrées ne laissant que des traces de leur histoire dans les affres du temps. D'autres ont perduré depuis des millénaires et continuent encore aujourd'hui à prospérer.

La magie existe dans le monde de Gaïa, sous des formes différentes et complexes. Elle est régie selon des règles strictes qui sont encore à découvrir. Certaines créatures disposent d'une affinité particulière avec la magie et peuvent la façonner pour réaliser des miracles et des choses au-delà de toute compréhension. Cette magie est responsable d'événements étranges, comme des pierres flottantes, des zones où les morts ne cessent de se reposer ou encore des brasiers qui ne s'éteignent jamais.

Le continent des monstres

Parmi les différents continents qui composent Gaïa, celui des monstres est le plus grand et le plus vaste des continents connus. C'est une immense terre qui contient tous les biomes possibles et imaginables : forêts luxuriantes, déserts arides, montagnes enneigés, mer intérieure, plaine verdoyante ... et tous les climats associés. Un lieu propice aux développements de tous les individus qui le peuplaient.

La guerre des clans

Le continent des monstres est peuplé par de multiples races monstrueuses qui se sont regroupées en clan et qui ont créé des fortes communautés très autonomes. Chacun disposait de sa culture, de ses coutumes, de sa vision du monde et de la magie. Et de ces différences de nombreux conflits surgirent. Des guerres se tenaient entre les différents clans.

Chacun des clans voulait affirmer sa suprématie sur les autres et sur l'ensemble du continent. Des alliances se sont formées et déliées, des massacres ont eu lieu et cela

dura pendant plusieurs millénaires. On appelle cette période de l'histoire du continent la Guerre des clans.

Les écrits disparaissaient vite à cette époque et on ne sait réellement combien de temps a duré cette période très troublée et teintée de sang.

Ce que l'on sait par contre, c'est que la guerre des clans était une escalade de la violence et que les clans étaient prêts à employer des armes et des sortilèges qui auraient bouleversé à jamais tout le continent. Mais l'apparition d'un individu mit fin à cette guerre. Le Maître du Donjon.

L'apparition du Maître du Donjon

Un humanoïde, arborant des habits de mage, apparut sans être affilié à un des clans du continent des monstres. Il était seul. Nul ne sait l'origine du Maître du Donjon. Mais tous savent ce qu'il a réalisé. Ce dernier parcourut l'immensité du continent pour rallier un à un les clans du continent des monstres. Il les rallia sous sa bannière, sous un même idéal. Celui de la paix et de l'unité. Plusieurs décennies plus tard, une nation fut créée avec à sa tête le Maître du Donjon. Et cette nation fut nommée le **Donjon de Slava**.

La création des castes

Lors de la création du Donjon de Slava, le Maître du Donjon créa le système de caste. Douze clans ont été choisis pour représenter les différentes facettes de ce nouveau royaume. Les castes n'ont pas changé depuis leur avènement et elles font en sorte que ce système ne change pas. Les membres de castes dirigent avec le Maître du Donjon de le royaume et disposent de nombreux privilèges.

L'exploration du monde de Gaïa

Une fois que le Donjon de Slava prospéra et que le continent fut exploré de fond en comble par la population grandissante, les slaviens se tournèrent vers les vastes océans qui bordaient leur continent.

Vers l'an **1100 après MD**, les premières grandes expéditions maritimes furent organisées dans l'espoir de trouver de nouvelles terres. Et elles furent couronnées de succès. De nombreuses îles furent découvertes mais également deux continents !

Ces vastes territoires étaient occupés par des monstres sauvages et par des tribus d'individus jamais rencontrés dans le Donjon de Slava : les humains. Mais les territoires ne recelaient pas que des créatures diverses



et variées mais également des ressources nombreuses et rares qui intéressaient les hautes sphères du Donjon de Slava.

Les castes s'impliquèrent dans la conquête des nouveaux continents, et ils asservirent toutes formes de vie. Les lois du Donjon de Slava ne s'appliquent pas en dehors de ses frontières, ainsi les castes pouvaient librement appliquer leurs dominations. Cette période dura un peu plus d'un millénaire et s'arrêta brusquement lors du Grand Soulèvement.

Le Grand soulèvement

Cet événement a eu lieu il y a maintenant 5 siècles (soit environ en **2100 après MD**). Les humains, sur les deux continents colonisés par le Donjon de Slava, ont décidé de mener une guerre sans merci aux monstres de manière générale.

Cette guerre sanglante a été une des plus grandes défaites du Donjon de Slava depuis sa création. Les slaviens du continent des humains ont été rapatriés pour éviter tout massacre inutile et pour les protéger de la folie des Hommes.

Depuis ce conflit, le Maître du Donjon a inscrit une nouvelle loi éternelle, qui consiste à interdire toute sortie du territoire du Donjon de Slava. La caste des Onis Cornus a été missionnée pour patrouiller les frontières du Donjon de Slava pour faire en sorte que personne ne puisse entrer ou sortir.

Le grand soulèvement est une histoire lointaine et les slaviens n'arborent plus de ressentiment envers les humains.



La création du Jeu du Grand Donjon

Peu après le Grand Soulèvement, le peuple du Donjon de Slava était encore marqué par les conséquences de ce conflit. Une grande partie de la population criait vengeance mais le Maître du Donjon en décida autrement.

C'est à ce moment-là qu'il crée le Jeu du Grand Donjon. Ce jeu a pour but de divertir la population et surtout d'apaiser la soif de sang d'une population monstrueuse.

Ainsi, depuis sa création, le Jeu du Grand Donjon s'est imposé comme le jeu le plus célèbre et le plus populaire au sein du Donjon de Slava. Tous les habitants ont déjà entendu parler de près ou de loin. Au fur et à mesure des siècles, ses règles et ses modalités ont évolué. Mais le concept principal reste le même : des individus consentants signent un contrat pour obtenir des récompenses en échange d'une participation active à des épreuves et des défis. Certains restent plusieurs mois, voire même des années tandis que d'autres n'y demeurent que quelques jours. Le nombre et l'origine des participants peuvent varier. Certaines éditions ont accueilli des humains, d'autres des monstres extérieurs au Donjon de Slava.

Le Jeu du Grand Donjon essaie toujours de renouveler l'expérience et de surprendre son public. Le Jeu du Grand Donjon a pour simple but de divertir la population.

Un habitant de Slava utilise le terme "**participant**" pour décrire un joueur du Jeu du Grand Donjon.

Le Jeu du Grand Donjon a tellement d'impact sur la société du Donjon de Slava que des structures ont été créées uniquement pour couvrir cet événement, comme la Gazette du Donjon. Des goodies et du merchandising y prospèrent pendant que des participants s'érigent en stars le temps de leurs aventures. **Les publicitaires** profitent de la popularité du Jeu du Grand Donjon pour mettre en avant leur produit.

Les caméras du Jeu du Grand Donjon

Le Jeu du Grand Donjon est enregistré par des petits monstres que l'on nomme **les camos**. Ce sont des monstres volants avec un unique œil qui seront présents dans la majorité des lieux. Ce ne sont pas des objets de jeu et on ne peut pas normalement les attraper (trop rapide / agile). Tout ce que l'on fait devant une camo sera retransmis un jour. Ainsi, soyez vigilant aux camos et faites des coucou de temps en temps.



Le Donjon de Slava

Ce terme désigne le royaume du Maître du Donjon. Les limites de ce territoire couvrent l'ensemble du continent dans lequel nous nous trouvons. La capitale de ce royaume se nomme **Slava**. Et elle perdure depuis près de 3 millénaires.

Le Donjon de Slava utilise des concepts modernes tels que la publicité et les médias pour propager l'information rapidement. La population peut observer dans des lieux spécifiques une sorte de boule de cristal géante qui fait office de télévision et profiter des émissions, reportages et jeux que le royaume propose. Il existe des entreprises, que l'on nomme des guildes ou organisations, qui disposent d'employés avec des salaires, des droits et des congés. Il existe également des syndicats, protégeant les travailleurs pour lutter contre les abus du patronat ainsi que des associations à but caritatives. La milice se nomme la police et effectue un rôle similaire à la police moderne (les voitures en moins). Il existe des écoles où l'on enseigne à la très grande partie de la population les rudiments de la culture.

Le calendrier slavien

Depuis la création du Donjon de Slava, un calendrier fut créé pour commémorer cette nouvelle ère. Nous sommes actuellement en **2683 après MD**.

Remarque : les mois / jours de la semaine sont les mêmes que ceux de notre monde.

Remarque pour les joueurs des opus précédents : nous sommes environ 500 ans avant les événements des 3 premiers opus.

Le Pouvoir dans le Donjon de Slava

Le Donjon de Slava est dirigé par le **Maître du donjon** qui représente l'autorité suprême.

En dessous du Maître du donjon se trouvent les **membres de castes** qui représentent d'autres facettes du pouvoir et de la société. Ils représentent moins d'1% de la population.

Les membres de castes sont tous au même niveau hiérarchique. Aucune caste ne dispose de plus de pouvoir qu'une autre. Cette non-hiérarchie est source de

nombreux conflits et le Maître du donjon s'efforce de maintenir ce fragile équilibre.

Par la suite se positionne le reste de la population qui emprunte un système hiérarchique de noblesse (comtes, ducs, barons, etc.).

Les membres de castes sont au-dessus des lois qui ne concernent que la population et la noblesse. Un membre de caste peut également posséder un titre : comte, duc, etc. mais il s'agit principalement de titre honorifique.

On obéit à un membre de caste. Car ce dernier peut vous tuer en toute impunité s'il le désire.

Le maître du Donjon

Fondateur du Donjon de Slava, le maître du Donjon est un individu discret. Les apparitions de ce dernier sont rares (une fois tous les 10 ans) et on ne sait quel projet il est en train de préparer pour la grandeur du Donjon de Slava. Une chose est sûre néanmoins, il est **le fondateur** de cette société et veille à la faire éternellement prospérer. Il a créé le système de caste pour déléguer une partie du pouvoir auprès de communautés qui s'investissent positivement au sein du Donjon de Slava.

Tout le monde le respecte, et personne n'ose prononcer son nom sans y ajouter des louanges. Comme une sorte de dieu, la population voue un culte sans faille envers ce dernier. Les membres de castes entretiennent une relation privilégiée avec le maître.

Les lois éternelles du Donjon de Slava

Tout individu se doit de respecter sans réserve l'autorité des castes et du Maître du Donjon. Toute insubordination ou irrespect envers un membre de caste ou le Maître est un crime majeur. Par ailleurs, se faire passer pour un membre de caste est puni par une double mort.

Les frontières du Donjon de Slava sont hermétiquement closes. Personne n'est autorisé à entrer ou sortir.

Il est formellement interdit de créer ou de posséder une carte du continent du Donjon de Slava. Toute tentative de cartographier entièrement le territoire est considérée comme une menace envers la sécurité du royaume.

Il en existe d'autres mais moins connus par le grand public.



Les 12 castes du Donjon de Slava

Le Donjon de Slava est composé de 12 castes. Elles gèrent une partie du royaume et représentent plus ou moins une partie de la population.

Les castes portent un point de vue politique au sein de la société du Donjon de Slava : traditionaliste ou progressiste. Au-delà de ce point de vue, certaines castes ne s'apprécient pas entre elles, comme par exemple les loups garous argentés et les vampires de Belmont.

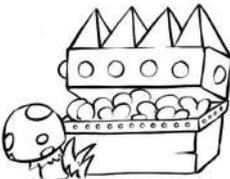
Au-delà des traits physiques uniques des membres de caste, ils sont également reconnaissables à l'aide d'une bague qui porte le symbole de leur caste. Cette bague, généralement dorée, est preuve de puissance au sein du Donjon de Slava.



Les castes du Donjon de Slava sont variées et se partagent différents pans du pouvoir. Les **chevaliers noirs de Zyphus**, morts-vivants, incarnent le dogme religieux tandis que les **succubes infernales** orchestrent le rituel annuel de l'humilité envers la Flamme. Alors que Les **fantômes des châteaux** préservent l'histoire et les connaissances, les **vampires de Belmont** maintiennent le système de castes. Les **gobelins rouges**, ingénieurs sans peurs, et les **sorciers pourpres** coordonnent le progrès et la recherche. Les **loups garous argentés** maintiennent l'ordre, et les **onis cornus** gardent les frontières. **Médusa**, artiste absolu, protège les créatures lézardesques. Élue démocratiquement, la **communauté des Poiffons** gère les lois au Sardinat. La mystérieuse **gilde de l'araignée** contrôle le commerce et le **Gros Zoubir**, un gobelin solitaire, dirige les mines et les impôts.

Symboles des castes

Tout le monde est censé connaître les symboles des castes dans le Donjon de Slava. Ces symboles doivent également être respectés. Porter atteinte à l'un de ces symboles signifie se mettre à dos la caste en question.

	
Vampires de Belmont	Communauté des Poiffons
	
Fantômes des châteaux	Succubes infernales
	
Médusa	Onis cornus
	
Sorciers pourpres	Gobelins rouges
	
Loups garous argentés	Gros Zoubir
	
Gilde de l'araignée	Chevaliers noirs de Zyphus



Les religions du Donjon de Slava

Le Donjon de Slava dispose de plusieurs religions avec des cultes bien spécifiques.

Le culte de Zyphus

Le culte de Zyphus est la religion principale du Donjon de Slava. Cette dernière part de ce postulat : "Toute énergie provient du néant et doit un jour où un autre revenir au néant". Ainsi, même si Zyphus est sacralisé comme un dieu, il ne s'agit en réalité que du nom que l'on donne au néant.

Le culte de Zyphus assure un rôle très important au sein de la population du Donjon de Slava, elle régle la vie des morts vivants du néant. Chaque non-morts sert le néant un temps avant de le rejoindre.

Suivre la voie du néant c'est maîtriser la magie du néant. Pour la population, le culte de Zyphus explique que la mort n'est qu'un retour aux sources. Ainsi la population a un regard différent sur la mort. Ils ne la craignent pas, mais l'acceptent.

Tout le monde ne prie pas Zyphus, cependant tout le monde le craint et le respecte. Car ce dernier peut infliger des malédictions aux individus qui oseraient le blasphémer ouvertement. Nul ne sait comment cela se produit, si c'est l'oeuvre du néant ou d'un chevalier noir. Mais une chose est sûre, il ne s'agit pas d'une rumeur.

Au fil des siècles, le culte de Zyphus s'est implanté dans les rites du quotidien. Ainsi, une messe noire est organisée quotidiennement par les prêtres de Zyphus. Le culte gère également les mariages et les enterrements (et parfois les deux en même temps).

Le culte de la Flamme

Le culte de la Flamme est le second culte le plus répandu dans le Donjon de Slava. Il est dirigé par les succubes infernales, et le rôle du culte consiste à brûler et transformer l'énergie en une force changeante et mouvante : autrement dit chaotique.

La Flamme est une relique légendaire qui permet aux démons de Gaïa de contrôler plus facilement l'énergie du chaos et ainsi être des praticiens naturels de la magie chaotique.

Les cultistes de la Flamme sont majoritairement des démons, mais il existe des sympathisants à ce culte dans tout Slava.

Ce culte gère également le rituel d'humilité annuel qui consiste à faire une offrande à la Flamme. Cette offrande est généralement un don de soi : qu'il soit littéral ou matériel. Tout membre de la population doit se soumettre à ce rituel. Il est normalement impossible de s'y soustraire, car les mères des flammes tiennent scrupuleusement un registre pour savoir qui est en retard, et qui est à jour sur son rituel.

Même si le culte est matriarcal les hommes y sont les bienvenus. Cependant, leurs rôles au sein du culte sont différents et ils ne peuvent atteindre le statut de mère.



Relique de la Flamme dans la cathédrale ardente

Le culte du Maître

Contrairement aux deux autres cultes du Donjon de Slava, le culte du Maître ne dispose pas de prêtre ou prédicateur pour convertir et récupérer de nouveaux fidèles. Le culte s'est créé naturellement au fil des millénaires. Certains individus sont devenus des fanatiques du Maître du Donjon et collectionnent tous les objets qui ont été touchés par ce dernier, ou qui lui auraient appartenu un jour.

Les autres cultes

Il existe d'autres cultes au sein du Donjon de Slava, mais ils restent extrêmement minoritaires face à des religions portées par des membres de castes. Il est de notoriété publique que les cultes majeurs font en sorte de réprimer fortement tout nouveau culte qui souhaitent répandre un nouvel idéal dans le Donjon de Slava.



Les langues du Donjon de Slava

Le Donjon de Slava est peuplé d'une multitude de monstres et, afin d'éviter tout soucis et conflits inutiles liés à des incompréhensions linguistiques, une langue commune a été créée. Nous appelons cette langue le **Slavien** (HRP : le français).

Cependant, même si une langue commune existe, cela ne signifie pas la disparition des langues des monstres. Le goblin, le nain, l'elfe, l'aquatique, le démoniaque sont autant de langues qui existent et sont toujours pratiquées entre les races.

Malheureusement, même si la langue est toujours pratiquée et enseignée dans le cercle familial, les écrits de ces langues sont de plus en plus rares au point qu'on les considère désormais comme des langues anciennes. Il n'est pas rare de voir des tablettes écrites dans une langue ancienne et que seuls certains spécialistes peuvent déchiffrer.

Le Slavien est enseigné à l'école et est obligatoire pour tous les monstres. Néanmoins, n'étant pas votre **langue natale** (c'est-à-dire la langue pratiquée au sein du cercle familial), vous êtes libre de la maîtriser plus ou moins bien.

La monnaie du Donjon de Slava

Le Donjon de Slava utilise une monnaie unique : **les pièces d'âmes**. Ces pièces ont la particularité d'être fait dans un mystérieux métal noir qui – selon les dires – seraient constitué à partir de fragments d'âmes. Les pièces disposent des symboles importants du Donjon de Slava, symbole de Zyphus, des araignées de la guilde des araignées, des âmes errantes et tant d'autres. Seules les castes connaissent l'origine et le secret de la monnaie unique du Donjon de Slava.

Les pièces d'or ne sont plus utilisées par la population à la suite de la découverte des Sorciers pourpres de la transmutation du métal en or. Le **"Jour d'Or"** a failli provoquer un effondrement de toute l'économie du Donjon de Slava ainsi qu'une crise économique et sociale sans précédent. Depuis, il est admis que l'or aurait la même valeur que le métal, et que, par conséquent, ce dernier remplacera le premier. Les anciennes pièces d'or existent encore mais n'ont plus aucune valeur monétaire, à part pour les collectionneurs.

Armes et Magies

La magie et les objets magiques

La magie et les objets magiques sont courants au sein du Donjon de Slava. Un savoir monstrueux qui perdure et qui est à son apogée en ce moment même.

La magie permet beaucoup de choses : comme la téléportation, les lampes sans flammes, des appareils photos, des orbes de vision et les innombrables objets magiques qui circulent librement au sein du Donjon de Slava.

Même si la technologie est avancée, elle est souvent utilisée de paire avec la magie pour créer des objets au-delà du possible.

La régulation des armes de guerre

Avant la création du Donjon de Slava, les clans se livraient une guerre sans merci, et une course à l'armement était en vigueur pour pouvoir terrasser le plus facilement son adversaire. Mais depuis l'avènement du Donjon de Slava, des lois ont été établies pour réguler efficacement les armes de guerres, et les armes de destructions massives.

Ainsi, est considéré comme une arme de guerre toutes armes ou boucliers qui font plus de 65 cm de longueur. Pour pouvoir porter une telle arme, il faut avoir un permis spécifique identifiant l'individu et l'arme (ou le bouclier) en question. Ainsi, tout le monde a le droit de porter une arme pour se défendre, mais seuls ceux disposant d'un permis peuvent disposer de véritables armes pour la guerre. Cette loi est scrupuleusement appliquée dans l'ensemble du territoire et la police veille au grain.

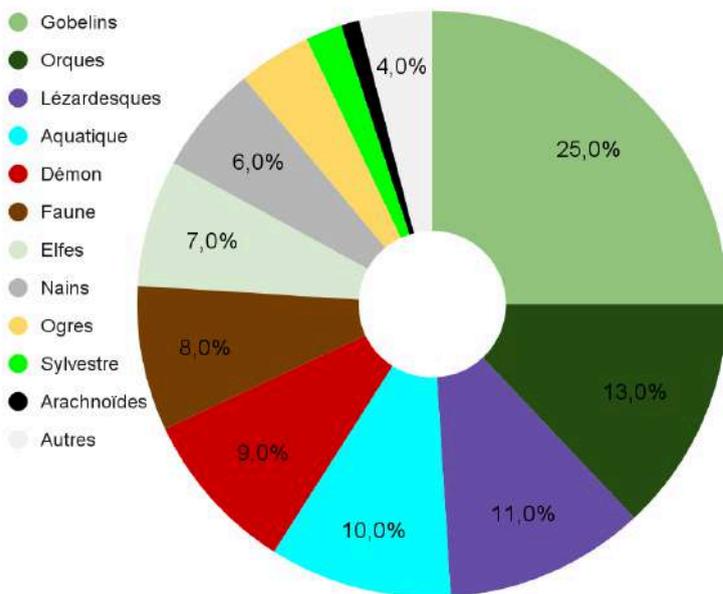
Concernant les armes de destruction massive, elles ont été tout simplement bannies et les créations explosives de la caste des gobelins rouges doit obligatoirement passer par l'aval d'au moins 3 castes pour pouvoir sortir un jour de leurs ateliers déjantés.

Ainsi, les explosifs existent mais ne sont pas plus puissants que de la TNT. Les armes à feu ont été découvertes mais ne sont jamais sorties des ateliers.



La population du Donjon de Slava

Le Donjon de Slava est multiracial. De nombreux monstres différents y vivent et voici une répartition des races les plus représentés :



Comme l'indique le dernier recensement de la population, les slaviens sont presque à 35% des peaux vertes. Mais ces nombres ne représentent pas la répartition observée dans les différents corps de métier du Donjon de Slava.

En effet, il faut rappeler qu'un gobelin ne vit pas autant d'années qu'un nain ou un elfe. Mais malgré leur faible espérance de vie, les gobelins et les orques sont des races qui prolifèrent en temps de paix. Heureusement, les gobelins sont suffisamment inconscients pour effectuer tous les métiers les plus dangereux du Donjon de Slava, ainsi leur population s'autorégule naturellement.

Concernant les morts vivants du néant et les vampires, ils sont rattachés à leur race d'origine. Les morts vivants du néant sont les plus nombreux contrairement aux vampires qui ne sont qu'une poignée. Ces populations de créatures de la nuit sont surveillées de près par des membres de caste.

Quant aux fantômes, il est difficile de bien identifier leur nombre au vu de leur caractère éthéré et de leur discrétion.

Lieux emblématiques du Donjon de Slava

Voici une liste non exhaustive de lieu connu dans le Donjon de Slava :

- **Slava** : la capitale du royaume, une immense cité abritant toutes les communautés de monstre
- **Arène des mille armes** : un colisée se trouvant dans le quartier des gladiateurs de Slava.
- **Aflanfis** : la cité sous-marine des aquatiques se trouvant au plus profond de la grande mare.
- **Savrapolis** : la cité des lézardesques, la seconde plus grandes cités après Slava. Elle se trouve dans le désert écailléux.
- **La cité de cuivre** : La cité des démons. Elle est faite de métal et de flammes aux abords d'un volcan.
- **Le village des PETITS PAINS** : un petit village perdu en forêt remplis de boulanger et pâtisseries d'exception
- **La plaine des ossements** : une plaine remplie d'énergie du néant où les morts ne se reposent jamais.
- **Le bois aux lunes** : un bois où des lunes apparaissent magiquement. Un lieu de prédilection pour les truc-garous.
- **La plaine de sable argentée** : une toundra enneigée avec des lacs gelés et des icebergs.
- **Grande mare** : la mer intérieure du royaume
- **Désert écailléux** : le plus grand désert du royaume.
- **La vallée des saisons** : Une vallée magique où les 4 saisons ont lieu simultanément.
- **Les mines sans fond** : Une zone de carrière où d'innombrables gobelins y travaillent sans relâche.
- **Les îles flottantes** : Une série de morceaux de cailloux flottants où des villages de truc-garou ont réussi à s'installer.
- **Marais de l'agonie** : Célèbre marais très accueillant malgré son terrible nom.
- **Montagnes hurlantes** : Une chaîne de montagnes où le vent mugit continuellement.
- **Savane des petits poneys** : De vaste étendue sauvage, célèbre pour ses centaures nains.
- **La forêt des fées** : Une grande forêt où les elfes et les fées cohabitent ensemble.
- **Les steppes bouillonnantes** : des plaines immenses où les orques ont établi des grandes forteresses.



Les autres races du Donjon de Slava

Parmi la population du Donjon de Slava, il existe d'autres races très connues mais qui sont dans des nombres dérisoires par rapport aux autres races.

Dragon

Les dragons existent et ont un rôle particulier au sein du Donjon de Slava que seuls les castes et le maître du donjon connaissent. Ils sont choyés et protégés par Médusa mais également par la population. On ne sait pas bien à quoi ils servent, mais on explique qu'ils sont bons pour la société, pour l'équilibre, le renouvellement des sols, des richesses, pour la couche d'ozone, etc.



Les dragons ont tous un trésor ! Mais les dragons sont tellement hautains qu'ils ne souhaitent pas avoir le même trésor qu'un autre dragon. Ainsi, chaque dragon collectionne quelque chose en particulier, cela peut aller des chaussettes aux peintures, des livres aux harmonicas, en passant par les photographies de champignons et les gommes au miel.

Génie

Les génies sont des créatures mystiques composées entièrement d'un élément, comme l'air ou les flammes. Ces créatures peuvent être associées à des objets mais elles sont en majorité libres. Les génies sont très rares dans le Donjon de Slava, il n'en existe qu'une petite poignée. Ils sont souvent sollicités pour leur pouvoir de divination et la possibilité de réaliser les souhaits des individus.



Les fées

Petites créatures paisibles et pacifiques, les fées sont des petites êtres (moins de 10 cm) qui vivent en paix dans le Donjon de Slava. Elles sont considérées comme des citoyennes, comme les autres monstres. De par leur petite taille, on peut difficilement entendre leur voix (sauf

si on approche notre oreille près d'elle). A ne pas confondre avec les pixies, des fées maléfiques !

Changeforme

Créatures redoutées et admirées pour leur pouvoir mystique : les changeformes sont des humanoïdes capables de prendre n'importe quelle apparence. On ne sait pas vraiment combien ils sont au sein du Donjon de Slava.

Les humains

Au sein du Donjon de Slava, les humains sont très rares. Ce sont majoritairement des anciens participants qui ont eu le droit de rester ou des actuels participants du Jeu du Grand Donjon. Par chance, les humains parlent également Slaviens même s'ils n'ont pas été élevés dans le Donjon de Slava.

Les habitants du Donjon de Slava n'ont pas d'aversion pour les humains : pour eux c'est une autre race comme les autres en sein du Donjon de Slava.



Les sang-mêlés

On appelle ainsi les enfants des couples dont le père et la mère sont de races différentes. Ces derniers sont très rares dans le Donjon de Slava, car leur espérance de vie est très faible. Rares sont les sang-mêlés qui survivent à leurs premières années de vie et encore plus rares sont ceux qui atteignent l'âge adulte.

De plus, un sang-mêlé ne peut pas avoir de descendance. Cependant, cela ne signifie pas que les couples multiraciaux sont mal vu pour autant, juste qu'il est admis que la lignée s'arrêtera à partir d'eux.



Les Festivités

L'ancre des gloutons

C'est ainsi que l'on appelle le festival des tavernes du Donjon de Slava. Ce lieu est connu de tous et attire chaque année les plus grands taverniers du continent ainsi que tous les fins gourmets en quête de nouvelles expériences culinaires ou des dernières boissons du moment.

Le festival attire des clients, qui n'ont qu'une envie : profiter des festivités et dépenser leur argent durement gagné. L'occasion pour chaque taverne de faire gonfler sa recette.

L'ancre des gloutons existe depuis plusieurs décennies et il n'y a jamais eu de concours en son sein. L'ambiance était toujours très cordiale entre les différents employés des tavernes. Chacun effectuait ses affaires dans son coin et les clients étaient tous très contents.

Mais les organisateurs du festival ont décidé de bouleverser les habitudes et proposent cette année de mettre en compétition les différents établissements.

Cette annonce sonna comme un coup de tonnerre pour tous les taverniers du Donjon de Slava. Toutes les plus grandes tavernes ont répondu présentes et elles sont bien déterminées à l'emporter sur leur concurrentes.

L'élection de la meilleure taverne

Cette élection prendra place au sein de l'ancre des gloutons et chaque taverne pourra y participer pour obtenir le plus grand des trophées pour une taverne : le **GROS SAC D'OR** !

Cet ancien trophée, qui appartenait autrefois à la légendaire taverne des Gros Sacs, est réputé pour apporter prospérité et fortune à l'établissement qui l'arbore. Et il apporte réellement son pesant d'or également !

Un seul moyen d'obtenir ce trophée : la satisfaction du client ! Chaque client compte et il faut avoir le plus de client et les satisfaire au mieux !

L'élection durera tout le week-end et les clients seront présents pour tout tester ! De plus, des membres du jury du festival seront dissimulés parmi les clients pour

évaluer la qualité des services, des produits et l'ambiance de chacune des tavernes. Leurs satisfactions seront primordiales pour la réussite de ce concours !

Les tavernes les plus prestigieuses de Slava

Même si le trophée intéresse tous les propriétaires de taverne, il y avait des règles draconiques pour pouvoir participer à ce concours. Ainsi, seul 4 tavernes ont réussi à obtenir le droit de participer au concours :

- L'arène des Gros Bras
- Le café des Chopes Volantes
- Le Tiki-bar'derie
- La Palais des Délices

Tous ces établissements ont énormément investi pour tenter leur chance dans ce concours qui pourrait bouleverser le destin de l'établissement ... et ses employés !

La guerre des tavernes

Qui dit élection, dit compétition. Et qui dit compétition, dit affrontement ! Mais les organisateurs du festival sont formels : pas de règlement de compte au sein du festival ! La compétition ne doit pas entacher le prestige du festival ! En cas de manquement, de lourdes amendes seront attribuées aux fautifs du fiasco.

Les organisateurs n'ont cependant rien précisé pour les messes basses et les affrontements en dehors du festival. Ainsi chaque taverne essaie tant bien que mal de sécuriser ses ravitaillements et ses accès. Car ils savent que l'accès au festival risque d'être une zone de guerre entre les tavernes !

La rumeur

Depuis l'annonce de l'élection de la meilleure taverne du Donjon de Slava de nombreuses rumeurs circulent sur la potentielle présence du Jeu du Grand Donjon au sein de l'Ancre des Gloutons.

Si cette rumeur est fondée, alors la présence des participants fera que l'ensemble des regards du Donjon de Slava seront tournées vers l'Ancre des Gloutons. Cette opportunité pourra être une occasion de se faire connaître en bien ... ou en mal.

De plus, si des participants débarquent, cela signifie qu'ils auront une épreuve à réaliser. Tout Slava sait les désastres que peuvent provoquer ces jeux...

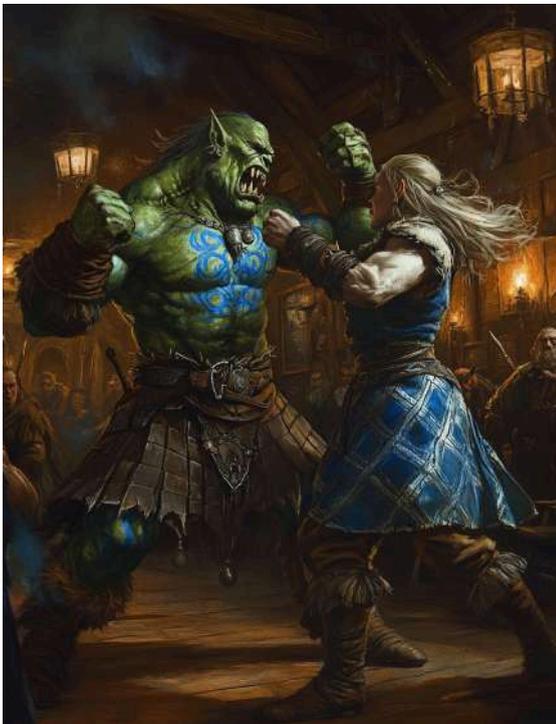


L'arène des Gros Bras

Vous avez toujours voulu être aux premières loges d'un combat de taverne tout en dégustant une bière? Vous voulez participer aux célèbrissimes bastons générales? Votre arme ou armure a besoin de réparations? Vous êtes à la recherche de gloire? Alors venez à l'arène des Gros Bras, sang et sueur garanti! Rencontrez les plus grands champions du Donjon de Slava et profitez-en pour admirer leurs trophées.

Cette taverne est très vite devenue une institution de la baston, les combats de l'arène sont certes codifiés mais ils restent dangereux et il n'est pas rare qu'un combattant rejoigne le panthéon de ceux tombés au combat.

Forge, médecin, brasseur, bookmaker... c'est un véritable écosystème qui s'est développé autour de l'activité principale de la taverne et même si ce spectacle s'adresse principalement à la plèbe il n'est pas rare d'y croiser un aristocrate en manque de sensations fortes.



Thème de la taverne :

Force et honneur

Si les membres de la taverne glorifient l'acquisition et l'utilisation de la force, elle est fortement liée à l'honneur et au respect. Ils se battront toujours à la loyale et ne mettront jamais à mort un adversaire qui s'est battu loyalement.

Bien que les combats dans l'arène restent un spectacle pour les clients, jamais ils ne feront semblant et se donnent toujours à fond. Les actions d'éclat et d'héroïsme sont encouragées car elles seront utilisées dans la taverne pour alimenter les représentations.

Forge

Avec le temps la taverne a acquis un savoir faire dans le métier de la forge.

Essentiel au bon fonctionnement de celle-ci, sa présence amène nombre de personnes venu spécialement faire réparer leur armes et armures par leur talentueux Forgerons.

Tradition

Bien que celles-ci ne soient pas immuables, le respect des traditions est très important chez les Gros Bras.

Ne pas les respecter signifie d'être mis au ban de la taverne, châtiment pire que la mort pour ses employés.

La tradition est conservée par les anciens et n'est transmise qu'oralement.



Style vestimentaire

Les Gros Bras portent les vêtements qui sied le mieux à leur métier, mais ils préfèrent dès que possible porter des vêtements de couleur et montrer leurs muscles et cicatrices, mais tous portent un signe distinctif, une étoffe faite de lignes de couleurs différentes entrecroisées formant des motifs à carreaux (Tartan), que ce soit en étole, écharpe, ceinture, jupe/kilt, braie, cape ou toute autres façon imaginable. Certains se maquillent avant les combats, il est même dit que ces symboles sont magiques.

Métiers conseillés

En plus de tous les métiers essentiels au bon fonctionnement d'une taverne que sont les Proprios, Intendants, Artisans, Brasseurs et Cuistots, l'arène des Gros Bras possède deux métiers unique à leur taverne qui ont pour but d'attirer un maximum de clients, les Gladiateurs qui sont responsables des représentations et les Forgerons qui proposent leurs services aux plus offrant.

Certains métiers sont des soutiens évidents pour un fonctionnement optimal de la taverne tel que les Guerriers pour épauler les Gladiateurs dans les combats, les Médecins pour soigner les petites blessures ou opérer les plus graves, les Videurs pour assurer la sécurité, les Chasseur de trophées, les Pisteurs qui aident les précédents mais rien ne vous empêche d'en trouver d'autres.

Races conseillées

Le thème et leurs compétences innées favorisent les Orques, Ogres et Nains que l'on retrouvera en majorité mais toutes les races sont les bienvenues tant qu'elles sont dévouées à la cause de la taverne ...



Le Café des Chopes Volantes

Le Café des chopes volantes est le café situé sur le site de l'académie de Magie de Slava.

L'ambiance est plutôt calme et studieuse, avec une bibliothèque ancienne et fournie qui est mise à disposition pour que chacun puisse réviser à son aise tout en consommant un bon thé chaud.

Le café utilise la magie pour émerveiller ses clients. Ainsi, comme le nom de la taverne le laisse supposer, des chopes volantes flottent dans les airs et des objets magiques anodins viennent égayer chaque table. Le lieu dispose également de nombreux familiers magiques qui jouent avec les clients. Très dociles et très mignons, ces derniers sont toujours en manque de calin et cherchent le contact. Certains clients viennent sur place dans l'espoir de pouvoir adopter leurs futurs compagnons de vie.

Mais les étudiants ne sont pas les seuls à utiliser ce lieu comme lieu de retraite, en effet, nombreux sont les pratiquants de Zyphus qui viennent honorer leur dieu à l'Autel construit ici depuis des temps immémoriaux. Ainsi, les non-morts peuvent venir faire leur prière quotidienne dans ce lieu tout en profitant de boissons spécifiques à leurs besoins.

Les membres de cette taverne sont généralement des magiciens qui aiment papoter, des nécromants qui prêchent la parole du sombre seigneur, des chasseurs de familiers, des collectionneurs de livres et d'histoires.

Ce café possède donc mille visages, le matin pour réveiller les plus barbouillés, le midi pour accueillir les plus pressés, l'après-midi pour les plus concentrés, et enfin le soir, l'ambiance se lâche et la fête commence.

L'ensemble de l'équipe participe depuis des années au festival de l'ancre des gloutons en créant une échoppe éphémère pour représenter leur café adoré. Et c'est un vrai plaisir pour ces derniers, malgré le gros problème logistique que cela représente, car chaque année, ils déplacent l'autel de Zyphus, les archives du café et une grande partie des animaux faisant partie de leur ménagerie.

Le lieu est l'endroit parfait pour lire les dernières nouvelles du Donjon de Slava ou le dernier roman des célèbres écrivains. Certains cercles de mages profitent de l'évènement pour organiser des rencontres dans ce lieu propice à la sérénité et à la discussion.



Thèmes de la taverne :

Connaissances

Les membres de la taverne sont reliés de près ou de loin à l'académie de Magie de Slava. Certains sont toujours étudiants, d'autres ont vécu des années ici en entendant à longueur de journée parler de théorie de Magie obscurs et toujours plus complexes.

Les murs recouverts de livres et parchemins sont une source vénérée de connaissance pour certains clients, qui viennent ici pour en profiter.

Religion : Zyphus

Un autel en l'honneur du dieu Zyphus est installé dans le café depuis des temps immémoriaux. Mais personne ne saurait dire pourquoi cet endroit ou comment. Aussi, les pratiquants du dieu sombre connaissent tous ce café et il est commun pour eux de venir parfois consulter les livres sacrés, collection rare installée dans la bibliothèque, mais également de participer à des messes.

Les pratiquants de Zyphus connaissent tous le café et savent qu'il est commun de venir aux messes prodiguées ici.

Tous les matins, une messe est réalisée pour les plus fervents, il est donc classique le matin de voir sur la terrasse, morts-vivants et fervents boire un café noir bien serré.

Amour des animaux

De nombreux mages ont tenté depuis des années de dresser, reproduire et tester des expériences sur de nombreux animaux de Slava. Le problème est que la vie des mages est parfois courte. Et il est bien simple pour les collègues de venir déposer certains petits protégés devenus indésirables, sur le pas de la porte du café, plutôt que de s'en occuper.

Il est donc très commun d'avoir un corbeau ou un chat qui vient se poser sur soit durant la dégustation de notre Moccachino préféré. Au plus grand plaisir des plus fervents adorateurs d'animaux.

Voyant ces compagnons s'accumuler au fur et à mesure, les membres du café les plus érudits ont, depuis peu, commencé à rédiger des règles simples et efficaces pour comprendre et réussir à trouver une famille pour la vie à ces doux familiers.

Le café est désormais connu pour être un lieu d'accueil, de protection et d'adoption.

Style vestimentaire : Dark Academia, Magie, Chapeau pointu, éthérée

Métiers conseillés : Mage, Erudit, Historien, Dresseur de bestiole, Garde noir de Zyphus



★ Le Tiki-bar'derie

Sur la scène ouverte sur la plage, une sirène guitariste fait les yeux doux à sa prochaine conquête dans le public. Au bar, une drakéide en chemise hawaïenne est en train de charger son cocktail de charme et de protection surnaturelle. Dans un cercle de transat, un elfe, pied nu et coiffé de fleurs, disserte sur le langage des roses et la sagesse des algues, pendant que derrière sa carapace, à l'ombre d'un palmier, un explorateur taciturne profite de sa bière en faisant le plein d'anecdote, d'histoire et de souvenir de spectacle de marionnettes.

Ce soir, les luminaires de la plage illumineront la nuit et mettront en scène les artistes les plus en vue de Slava. Les pagodes de bambou accueilleront la belle société de Slava, fêve de soirée et d'ambiance romantique. Les maîtres cocktails rivaliseront de créativité pour transcender les règles de la chimie et offrir à un membre du poissénat ou à la gorgone favorite de medusa, un breuvage originaire des secrets mystiques du lieu. Les DJ, eux, se prépareront pour faire remuer la nuit les étoiles et tenter de repousser la nuit. Mais pour l'instant, seul le bruit doux des ukuleles et des vagues résonnent. Entre les statuts des artistes, un employé prépare son sketch sur ses mésaventures amoureuses. Mettez votre collier de fleurs ! Profiter de la détente du lieu... vous êtes au bon endroit : A la Tiki-bar'derie!



Tous les membres du bar sont des bardes mais tous les bardes ne sont pas forcément artistes !

La Tiki-bar'derie a longtemps été le QG et le centre des bardes de Slava

Cela fait longtemps que le concept de barde a perdu de sa superbe, car la magie de la musique est devenue un mythe ou réservé à des objets enchantés.

De plus, les boules de vision rendent parfaitement obsolète la passation d'information par les bardes. Les habitants de Slava ne communiquent plus par des chanteurs itinérants depuis longtemps, cet art ne s'enseigne guère plus.

Les bardes d'aujourd'hui se divisent en 3 groupes solidaires entre eux !



Les Rhapsodes : Philosophes, érudits mélomanes et shamans en herbe, ils tentent de comprendre le secret même de la musique des bardes, de remonter la piste des savoir de l'essence perdus.

Les Ménestrels : Ils font vivre les bardes en remplissant des stades et côtoyant la haute société grâce à leurs talents musicaux, plastique ou de mise en scène !

Les Troubadours : Ils sont les fiers disciples de Medusa ! Impératrice des arts et des amours ! Et ils ont fait vœu de répandre l'amour contre tous les vents ! Ce sont des entremetteurs de l'extrême liant toutes les races en une !

Ensemble ils font vivre la tiki-bar'derie!

L'annonce du Festival a été accueillie avec une grande ferveur ! Les rencontres et les fêtes ne feront pas oublier aux bardes leurs goûts de briller ! Et comme un radieux présage, un jeune dragon bleu, créature de l'âge de l'ombre, a décidé de se nicher dans le bar et de se prendre d'affections pour les employés !

Il est clair que personne ne pourra plus mettre en sourdine les violons de la victoire !



Thème de la taverne :

★ Art et scène

Tous les arts sont mis à l'honneur dans la tiki-bar'derie. Chant, musique, danse, sculpture, sketch, théâtre, peinture et poésie ! Tout y est révééré et respecté ! A commencer par les arts culinaires !

★ Alchimie et mysticisme

Les chansons racontent que les étranges statues du bar ne seraient pas là uniquement pour donner un charme au lieu. Il existe des secrets dans la magie et des traditions bardiques oubliés, tout autant de pistes et de chemins à remonter.

★ Coeur d'aventurier

Les bardes étaient des héros de grand chemin, sauvant la veuve et l'orpheline. Vaillant, ils savent tous que la plus grande des aventures : c'est l'amour ! et pour cela les usages de Médusa les guideront!

Style vestimentaire

Jet set (lunette et évocation de costard) notamment en soirée / très coloré / barman hawaïen / surfer guitariste collier dent de requin / paréo et collier a fleur / dorure métallique raffinée lézardesque et aquatique pour les plus nobles ou guerriers / pirate barde / Des couronnes de fleurs ou d'algues pour les plus chamaniques



Races conseillées

Les aquatiques : Les hommes-poissons, les tritons et les sirènes sont très fréquentes dans la taverne. D'une part, le bar est un lieu lié à la mer mais, de plus, ces peuples ont une sensibilité populaire et festive naturelle qui les rend très attirés par le bar. Cette ambiance côtière permet souvent la rencontre entre les terrestres et les aquatiques !

Les lézardesques : L'influence de Medusa, l'impératrice et la mécène des arts du donjon de Slava a poussé de nombreux membres de son peuple, drakéide, kobold, gorgone, a visé une vie artistique et culturelle. De très nombreux lézardesques aiment se laisser bronzer sur la plage !



Dans une moindre mesure, les faunes apprécient l'ambiance du bar (même si le sable dans la fourrure, c'est pas dingue). L'art est souvent une source de stimulation pour les elfes, qui sont moins enchantés par l'aspect populaire du bar. Quelques reste de tradition shamanique tourne autour des sylvestres. Et, un peu comme partout dans Slava, on retrouve beaucoup d'orques et de gobelins. Enfin, a mi chemin entre les lézardesques et les aquatiques : les Tortes ! Le bar est un des rares lieux en Slava où on peut facilement croiser ce peuple d'explorateur calme et multicentenaire, semblable aux tortues. Les autres peuples sont également les bienvenus au bar, en tant qu'employé ou client, mais viennent plus rarement.

Métiers conseillés

Métier strictement réservé à la taverne ! Super star (vous êtes une célébrité de Slava et serait attendu et respectée comme telle) et Alchimiste (détenteur de l'art secret des cocktails magiques, tous très convoités)

Métier thématique : Artiste et Druide; notons que tous les membres de la taverne ne sont pas des artistes mais l'art reste une valeur centrale de la taverne. L'art englobe la poésie, le théâtre, les marionnettes, la peinture et bien sûr la musique! Les quelques bardes qui usent de magie sont des utilisateurs de la magie de l'essence, tradition qui persiste difficilement dans la taverne.



🔥 Le Palais des Délices

Qui n'a jamais rêvé d'une échappatoire, une cerise dans le cocktail monotone de son existence ?

Le Palais des délices offre ce que l'imagination ose à peine songer : un domaine, un refuge où s'offrent l'infini des possibles pour ceux qui en possèdent les moyens. Ici, tout se **monnaie**, tout se **savoure**, qu'il s'agisse de **mets exquis**, de **nectars envoûtants** ou de **plaisirs charnels**.

Dans les salons de ce sanctuaire, un **fumoir** accueille les âmes aventureuses, avides de goûter aux dernières merveilles venues des entrailles de Slava. Mais le véritable trésor du Palais réside dans l'**art de la compagnie**, où les **courtisans** et **courtisanes**, les plus prisés de toute la capitale, retrouvent leur clientèle.

Ainsi, les plus **riches** et **puissants** se lovent dans ce lieu s'abandonnant aux mille et un **plaisirs** qu'il recèle.

Toutefois, sous le vernis étincelant, se cache un empire bâti sur l'illicite, l'extorsion et l'exploitation des faiblesses d'autrui. Derrière l'apparence aimable des serviteurs se dissimule la toile de la **famille Accarionne**, une mafia dont l'influence impacte les différentes strates de la société slavienne. A la tête de ce royaume se tient des **démons**, suivi de ses sbires habiles dans l'art de flatter les esprits tout en vidant leur bourse.

Malgré les murmures incessants de la presse et les accusations voilées, le Palais semble intouchable, protégé par une police étrangement aveugle à ses manigances. Ceux qui s'aventurent au-delà des apparences pour découvrir le véritable visage de cet endroit se retrouvent face à un personnel où se mêlent courtisans d'exception, mafieux en costard impeccable, voyous et dealers. Tous, sans exception, servent la cause de la famille Accarionne, offrant leur dévotion à **la Flamme**.



Thèmes du groupe :

🔥 Commerce : Sous les appareils sophistiqués se dissimulent les pires trafics : argent sale, armes de contrebande, drogues en tout genre, et jeux d'argent où tous perdent. Les contrats, souvent parés de légalité, sont en réalité des pièges habilement dissimulés, des accords frauduleux où les âmes naïves se retrouvent enchaînées par de discrètes clauses.

🔥 Religion : la Flamme : Au sein du Palais brûle une chapelle dédiée à la Flamme, symbole de leur foi ardente. Ici, les plaisirs offerts vont du plus doux au plus cruel, culminant dans le feu, symbole ultime de sa dévotion à la souffrance. Les visiteurs sont invités à accomplir leur rituel d'humilité, guidés par des prêtresses aux regards enflammés, tandis que d'autres profitent du spectacle.

🔥 Social : Les courtisans manient un art subtil où chaque parole, chaque geste, sert leur manipulation. Ici, les alliances se forment dans une valse de sourires et de flatteries. Toutefois, derrière certaines politesses et portes closes, les séditions se fomentent.

Races conseillées : Démons, Lézardesque, Orc, Gobelin, Faunes, ...

Métiers conseillés : Courtisan.e, fortuné.e, cultiste de la Flamme, trafiquant.e de bonbons, cambrioleur.se, voleur.se, ...

Style vestimentaire : Mafia 1920 / Années folles / Couleur rouge



Les Organisations

Les groupes au sein du Donjon de Slava

De nombreuses organisations existent dans le Donjon de Slava. Elles représentent des guildes, des entreprises ou tout simplement des regroupements d'individus. La plupart d'entre elles ne sont pas affiliées à des castes. Ces organisations ont généralement un rôle précis dans la société Slavienne. Voici les organisations les plus connues du Donjon de Slava.

La gazette du Donjon

La gazette du Donjon est le journal le plus lu dans le Donjon de Slava. Les journalistes de cette gazette sont prêts à tout pour obtenir les derniers scoops et couvrir tous les scandales les plus croustillants.



La gazette du Donjon a comme mission principale de couvrir le Jeu du Grand Donjon. Mais avec le temps, son activité s'est élargie et elle couvre de tout !

La gazette est toujours présente pour couvrir le festival de l'Antre des Gloutons et mettre en lumière les produits les plus plébiscités par les clients du festival.

Les membres de la gazette sont majoritairement des gobelins, le métier de journaliste étant extrêmement dangereux au sein du Donjon de Slava. Seuls les gobelins sont assez fous pour oser faire ce métier. On reconnaît facilement un journaliste à sa carte d'accréditation.

La gazette est une source intarissable de rumeurs et de ragots mais il est notoire que tout ce qui est diffusé dans la gazette n'est pas forcément vrai.

La police du Donjon

Les organisateurs de l'Antre des gloutons font appel à des professionnels pour maintenir l'ordre au sein du festival. Comme chaque année, la police du Donjon de Slava envoie ses meilleurs hommes et femmes pour encadrer les festivités.



On reconnaît facilement un membre de la police à son chapeau et son uniforme. Ils font respecter la loi et

amènent en cellule de dégrisement tous les individus un peu trop belliqueux qui sèment le chaos.

Les gobelins des gorges tranchées

Si personne ne souhaite les rencontrer, les gobelins des gorges tranchées sont bien célèbres. Ces derniers sont des collecteurs d'impôts et viennent récolter les taxes et les dettes qui ont été contractées auprès du Gros Zoubir.



Le titre de ces travailleurs est éponyme au sort réservé à ceux qui ne peuvent pas payer. Ils sont également connus pour essayer d'assassiner les participants du Jeu du Grand Donjon par tous les moyens possibles.

La CGT

La Confédération des Gobelins Travailleurs est une organisation qui lutte pour les droits des travailleurs et plus particulièrement ceux des gobelins. Il est bien connu que les gobelins sont les travailleurs les plus exploités et ceux qui décèdent le plus au travail.



Cette organisation utilise des méthodes, plus ou moins, percutantes pour se faire entendre. Comme des watafestations, des watings ou pire des wata-booms ! La CGT est spécialisée dans l'utilisation d'explosifs en tout genre et de nombreux établissements ont été réduits en cendre car ils n'ont pas accepté les revendications de la CGT.

Bien entendu les méthodes utilisées par la CGT ne sont pas légales, mais elles ont le mérite d'être dissuasives. Depuis peu, la CGT défend d'autres communautés que celle des gobelins. Cette évolution inquiète de plus en plus les autorités et surtout les patrons buveurs de sueurs !



V2 :

- Ajout du texte sur les fées
- Correction des dates

Association Le Grand Donjon

Livret Univers - Antre des gloutons

24.06.2025 version 2

