

NE RÉVEILLEZ PAS LE CYCLOPE



(RÈGLE OPTIONNELLE)

Avant d'accomoder et de dévorer le prince, le cyclope s'offre une petite sieste, l'opportunité pour les PJ de sauver le prince — mais gare à ne pas réveiller le monstre. Chaque fois qu'un PJ fait du bruit, le joueur responsable empile un dé de la chaîne au-dessus d'un autre pour former une « tour de boucan ». Si cette tour s'effondre, le cyclope se réveille. Faites alors un jet sur la table « Que fait le cyclope? » (QFLC?). La fin des ronflements est le signal du réveil. Si le Juge es-

time que les PJ ont choisi une bonne cachette, il peut lancer avec -1d. Une fois son action effectuée, le cyclope se recouche en riant. Si les PJ l'attaquent: lancez l'initiative, mais à son tour le cyclope fait un jet sur la table QFLC. S'il perd 30 PV, il attaque classiquement. Pour choisir un ou plusieurs PJ, commencer par ceux qui ne sont pas cachés, puis utiliser CH.

[106] - QUE FAIT LE CYCLOPE ?

- [1] Le cyclope se moque des PJ en leur promettant de les dévorer. Il s'empare de l'équipement de 1d4 PJ.
- [2] Le cyclope se moque des PJ en leur promettant de les dévorer. Il capture un PJ et le met à mariner avec le prince.
- [3] Dévore directement tous les animaux du groupe; s'il n'y en a pas, il arrache un membre à un PJ. 1d4: [1-2] un bras, [3-4] une jambe.
- [4] Dévore directement 1 PJ, JS Réflexes DD 15; si réussi, le PJ ne perd qu'un membre (voir ci-dessus).
- [5] Dévore directement 1d4 PJ, JS réflexe DD15 si réussie le PJ ne perd que 1 membre (voir ci résultat du 3).
- [6] Dévore directement 1d4 PJ aucune JS n'est possible.

[108] - RENCONTRE

- [1] Le cyclope s'arrête de ronfler un instant, puis reprend de plus belle.
- [2] Le PJ le moins chanceux fait un bruit sonore (+1d sur la tour de boucan).
- [3] Rencontre avec un automate masque rieur en fuite.
- [4] 1d4 moustiques mutants attaquent.
- [5] 1d8 moustiques mutants attaquent.
- [6] 1d6 mégacariens.
- [7] 1d4 mégacariens et 1d6 moustiques mutants.
- [8] Le PJ le moins chanceux fait un horrible tintamarre: il doit placer le d7 sur la tour de boucan.

HISTOIRE

Oriphem le cyclope est maudit des dieux, condamné à vivre pour l'éternité dans sa caverne. Il a vu défiler bien des héros souhaitant l'affronter; c'est même devenu l'un de ses divertissements favoris. Le dernier en date, le prince Peredos, a fini en marinade dans un bocal au sommet d'une étagère. Le roi offre une récompense faramineuse à ceux qui lui rapporteront son fils, ou au moins sa dépouille.

AMBIANCE

La caverne est à l'échelle du cyclope: tout y est démesuré et les aventuriers minuscules. Un globe au plafond diffuse une pâle lumière verdâtre. L'environnement a muté au contact du monstre: acariens et moustiques sont devenus énormes à force de s'en nourrir. L'endroit est rempli de pièges et de machines créées par le cyclope pour se distraire et chasser ceux qui osent braver sa tanière.

LE COMPTE À REBOURS

Le prince n'a bientôt plus la force de surnager dans sa marinade: dans 1 heure, il se noie et les PJ ne pourront plus rapporter que son cadavre. Dans 3 heures, le cyclope aura fini sa sieste et dévorera le corps du prince.

EXPLORER LA CAVERNE

Passer d'une zone adjacente de la caverne à l'autre demande 1 tour. Il peut être demandé de faire un test d'escalade (AGI DD 7, ou DD 2 avec une corde) pour atteindre certaines zones. Plus les PJ avancent vers le prince, plus l'environnement devient hostile (cf carte).



Un One-Page Dungeon de Clément Aumont
pour la Talmontespants Manufacture
Découvrez plus d'aventures sur notre itch.io

@Talmontespants - 14.05.2026
Scénario et illustrations : Talmontespants
Maquette & édition : Bristle the Kobolds

Publication l'occasion de la première édition
de la Dungeon Crawl Kitchen.
www.dungeoncrawlkitchen.fr

UN ENTONNOIR



TALMONTEPANT



Une aventure domestique démesurée
pour Dungeon Crawl Classics



PNJ

ORBA LA POISSEUSE : Il y a 3 siècles, Orba s'est glissée dans la caverne du cyclope pour fuir les repréailles de sa guilde après l'avoir trahie et sa furtivité lui a permis de survivre. Cependant, à force de se nourrir des fruits de la corne d'abondance, elle a développé des mutations et d'étranges pouvoirs. Son nez a coulé sur son visage; elle porte une bosse à visage humain et son esprit est devenu plus que bancal. Elle oscille entre raison et folie, parfois lucide et déterminée à s'enfuir, parfois convaincue d'être l'épouse du cyclope. Elle peut être une alliée comme une ennemie selon la façon dont les PJ la traitent et son état d'esprit.

Au besoin, lancez 1d4 : [1] une voleuse prête à retrouver le monde extérieur [2] parle avec sa bosse, racontant des anecdotes de taverne [3] fait des bruits étranges avec sa bouche [4] une épouse curieuse des étrangers dans sa cuisine.

LE PRINCE PEREDOS : Particulièrement hautain et désagréable, il est persuadé qu'il va « très bien s'en sortir tout seul ». Il refuse de sortir sans avoir vaincu le cyclope.

FACTIONS

LES AUTOMATES : Créés par le cyclope, ils n'ont qu'une fonction, le divertir en lui proposant des pièces de théâtre. Cependant, après des siècles de représentation et leurs rencontres avec des aventuriers, une partie des automates se pose des questions. Le cyclope, leur créateur, est-il vraiment un Dieu? Le monde ne se résume-t-il vraiment qu'à cette caverne? La division règne chez les automates, si bien qu'une partie d'entre eux est enfermée en coulisses. Les masques rieurs imaginent un monde extérieur et rêvent

de quitter la caverne, tandis que les masques moroses prônent une fidélité sans borne au cyclope. Ils attendent le réveil de leur maître pour lui demander de démonter les masques rieurs et les remplacer par de « bons » automates. Liberté aux PJ de s'impliquer dans ce conflit, mais attention au temps qui passe.

BESTIAIRE

MOUSTIQUE MUTANT : Des sacs de sang bourdonnants de la taille d'un gros chat. CA 11; PV 1d6; Att trompe +1 (1d4); JS 2; Moral +1; Dép 12 m (vol). Spé: se régénère de la moitié des dégâts qu'il inflige (minimum 1).

MÉGACARIEN : Des sacs de couchage de 2 mètres de long avec six pattes et un bel appétit. CA 16; PV 1d8+2; Att morsure +2 (1d4+1); JS 1; Moral +1; Dép 9 m. Spé: jet d'acide une fois par combat, 1d6 dégâts en cône devant lui.

AUTOMATES : Des hommes mécaniques au reflet doré portant des masques de théâtre en plâtre blanc. CA 12; PV 1d8-1; Att poing +1 (1d3+1) ou épée courte +1 (1d6+1); JS 1; Moral +4; Dép 9 m. Spé: les masques moroses gagnent +1 pour toucher lorsqu'ils ont l'avantage du nombre; les masques rieurs attaquent avec +1d contre le cyclope.

ORBA LA POISSEUSE : Une vision d'horreur. CA 13; PV 1d12+4; Att dague +2 (1d4+1) ou épée courte +2 (1d6+1); JS 5; Moral +4; Dép 9 m. Spé: attaque sournoise +4 (critique 1d12 table II); peut lancer une fois par partie les sorts suivants avec 1d16+2: Main brûlante, Rayon affaiblissant, Nuage étouffant et Pattes d'araignée.

ORIPHEM LE CYCLOPE : 6 mètres et un solide appétit. CA 16; PV 60; Att paluche +8 (1d6+2); JS 6; Dép 12 m. Spé: lorsqu'il



Rencontre sur un [1]. 1d4 sur la table de rencontres. Pour se dissimuler, AGI DD 10 (+1d pour les halfelin).



Rencontre sur [1][2]. 1D8 sur la table des rencontres. Pour se dissimuler, AGI DD 5 (+1d pour les halfelins).



Rencontre sur [1-4]. 1D8 sur la table des rencontres. Pour se dissimuler, AGI DD 5 (+1d pour les halfelins).

change d'œil (action gratuite), cela lui donne accès à l'un des pouvoirs suivants: *Projectile magique*, *Voir l'invisible*, *Charme-personne*, *Fracasement*, *Bouche magique*.

LIEUX

1] **ENTRÉE**. La caverne apparaît haute comme une cathédrale. À quelques mètres devant le passage, une épée longue de belle facture repose à terre. Si un PJ s'en saisit, le sol devient liquide une seconde et fige le personnage au niveau des chevilles (JS Réflexes DD 15). L'épée est solidement collée au sol (FOR DD 17 pour l'arracher).

2] **LA TABLE**. Sur l'immense plateau de bois repose une corne d'abondance, produisant fruits et légumes en continu. En consommer rend 1d3 PV, mais en prendre plusieurs fois fait courir le risque d'une corruption (JS Vigueur DD 10; si échec, corruption mineure).

3] **LE TAPIS**. Une vaste carpe pelucheuse qui fait très bien dans la pièce. Il faut au moins 4 tours pour la traverser. Les poils du tapis arrivent aux hanches d'un homme, aux épaules d'un halfelin ou d'un nain. C'est une zone particulièrement dangereuse: une armée d'acariens voraces y pullule.

4] **LE THÉÂTRE**. Pour se distraire durant les repas, le cyclope s'est bâti un théâtre mécanique rempli d'automates qui jouent pour lui. 2d4 automates (masques moroses) répètent une nouvelle pièce mettant en scène un fou attaquant ses amis. Ils n'attaquent pas les PJ (ils ne veulent pas priver le cyclope de ses jouets) mais sont hostiles à leur présence: la pièce doit être prête pour le réveil du maître. Un tas d'accessoires repose en bord de scène, dont 1d4 épées courtes et 2 armures de cuir.

4'] **MACHINERIE**. Une passerelle domine la scène; des décors y sont suspendus, ils font 1d8 dégâts s'ils tombent sur quelqu'un. 4") **COULISSES**. Entre les décors de pièces diverses, une salle est verrouillée (DD 15 pour crocheter ou FOR DD 13 pour enfoncer). 1d8 automates masques rieurs y sont enfermés, prêts à rejoindre les PJ contre une promesse de sortie — ce qui ne plaira pas aux masques moroses.

5] **CAHIER DE RECETTES**. Épinglée au mur, une fiche de recette pour accommoder l'humain est écrite en cyclope. À sa base, une faille dans le mur mène au repaire d'Orba la Poisseuse (voir PNJ). 6] **PRINCE EN BOCAL**. Vivant ou mort, le prince flotte dans un liquide violet sentant fort l'oignon; il peut être libéré si le cyclope ne l'a pas déjà dévoré. Le bocal de verre fait 3 mètres de haut, il est scellé par un couvercle percé de trous. Il faudra que les PJ trouvent un moyen de faire sortir le prince. Une fois libre, sa peau a pris la couleur et l'odeur du liquide pour toujours.

7] **LE CYCLOPE**. Ronflant comme le tonnerre, Oriphem dort d'un sommeil agité, jurant contre les dieux. Un sac d'énormes globes oculaires pendouille au-dessus de sa tête. Un imposant tas d'or brille sous le lit. Si un PJ le touche, l'or le recouvre totalement et l'étouffe en 3 tours, sauf si les PJ trouvent un moyen de l'en débarrasser. Attaquer le cyclope dans son sommeil donne 2 tours gratuits aux PJ: le cyclope met du temps à se réveiller.