

LE DONJON DE NACHULBEUK

Aventure en MP3

Scénario: le gouffre de la bière.

Pour un groupe de trois à six joueurs de niveau 4 minimums
Temps estimé entre 2h et 3h

Par Pierrick Lebrun alias Sword Pen from Picardia

Pour toute remarque ou critique sur le scénario merci de me les faire parvenir à l'adresse mail suivante : lebrunpierrick@gmail.com



Synopsis : les PJs devront effectuer une mission d'escorte et de garde du corps de Glargh jusqu'à Mliuej puis s'ils acceptent par la suite, ils devront (ou du moins essayer) de défendre (presque) seuls une forteresse.

Introduction :

Lèvelecoude le « videur de tonneau » roi des terres noir et seigneurs de la ville de « Gueule de Bois » a décidé de piller les caves de Mliuev et de capturer tous les brasseurs de la terre de Fangh aussi bien pour soigner son SIMA (syndrome d'ivrognerie majeur aggravé) que pour soumettre tous les peuples libres. En effet, il pense qu'en privant les peuples de la terre de Fangh de bière, ces derniers se retourneraient contre leurs dirigeants afin de les pousser à accepter son autorité et ainsi il pourrait alors devenir le maître de toute la terre de Fangh. Pour enlever les brasseurs et voler la bière en pillant Mliuej, il a convaincu Samarchemal le sale de lever une armée en lui faisant croire que la bière de Mlivej pourra nettoyer ses vieux vêtements (mais en fait c'est faux, c'est une RUSE de méchant). Samarchemal a alors recruté une importante armée d'orque et de goblin avide de sang mais surtout de bière et se faisant appeler les « buveurssansfin » qui traduit de l'orque veut dire les « maraudeurs de bière ». Les PJs sont contacté à Glargh par le maître de la guilde des brasseurs et consommateur de bière alors qu'ils sont en train de fêter les fruits de leurs précédentes aventures. Il leurs expose la situation en leurs demandant d'escorter un convoi emmenant les meilleurs brasseurs de la terre de Fangh à Mlivej. Les brasseurs sont au nombre de 10 et il propose 150po à chaque aventurier et 25 de plus pour chaque brasseurs encore en vie à la fin de l'aventure. Si les PJs sont trop peu nombreux 3 PNJs peuvent se joindre à eux :

- Araboulon humain ranger peureux ancien mécanicien de zepelin goblin de niveau 4.
- Legolas archer elfe toujours fatigué même si il ne fait rien de ses journées de niveau 4.
- Gymlî nain guerrier à l'intelligence très limitée et vraiment pénible (comme tous les nain) de niveau 4.

Le maître de la guilde précise que le départ doit avoir lieu demain matin, à 6 heures 30 précises. Le convoi se compose de trois chariots, chacun étant attelés de deux chevaux et conduits par des cochers inexpérimentés encore en formation (mais il ne restait plus qu'eux, mais bon on fait ce que l'on peut).

Note : Durant l'aventure, les pertes de point de vie que subiront les PJs ne seront pas déduit de leurs énergies vitales mais de celle des brasseurs. Chaque brasseurs ayant chacun 24 EV mais ne possèdent aucune arme ou protection pour se défendre. Comme le maître le constatera le contrat est très important or si les PJs le perdent ils risqueront de se retrouver dans une situation gênante. Il est donc conseiller au maître s'il est vraiment méchant de faire effectuer à l'un des membres du groupe une épreuve d'intelligence afin de savoir si les PJs ont ou non perdu le contrat.

L'aventure :

Partie 1 : le voyage jusqu'à Mliuej

A. 1^{ère} journée d'aventure

Si les PJs ont oublié les recommandations du maître de la guilde et se sont lever en retard, ils devront courir après les chariots gagnant ainsi un point de Mankedebol et perdant chacun un point de charisme à cause de la course (parce que bon courir sa fait tous de même transpirer). Que les PJs aient ou non ratés le départ les PJs prennent leurs places dans le convoi et ils peuvent s'ils le veulent observer le convoi.

Information sur le convoi :

Le convoi se compose de trois chariots se suivent l'un derrière l'autre. Les chariots mesurent 3,5 m de long et 1,5 m de large. Ils sont bâchés à 2,5 m. Ils pèsent, à vide, 1 demi-tonne et transportent chacun 5 brasseurs. Par ailleurs, chaque chariot est muni d'une roue de secours.

Vous aurez donc, au total, 3 roues en plus. Les cochers sont des hommes peureux, mais ils peuvent perdre le contrôle de la situation en cas de manœuvre délicate ou d'une crise de panique auquel sont souvent soumis les hommes attaqués alors qu'ils faisaient leurs travaux. Les cochers ne participent pas non plus aux combats et ils n'ont aucun entraînement car, après tout ce sont aux héros de faire leurs jobs. Ils sont payés pour cela ! En cas de manœuvre à faire tous les héros doivent passer une épreuve d'Intelligence et une épreuve d'Adresse. Si une de ces épreuves est manquée, une roue casse! Les brasseurs sont cinq par chariot, le dernier étant utilisé par les PJs s'ils n'ont pas de monture et s'ils en ont assez de marché. Voilà, vous connaissez l'essentiel. Bonne route !

Note : les PJs peuvent monter avec les brasseurs mais l'espace étant restreint un seul PJ peut rejoindre les brasseurs par chariot.



Les PJs partent donc de Glargh au matin et prennent la route en suivant la rivière Elibed puis en longeant l'est de la forêt de Schlipak. Après deux jours de voyage ils sont attaqués par 9 chevaucheurs de sangliers orques. Ils portent tous le même symbole peint sur le derrière de leurs pantalons, à savoir une semelle blanche, ce sont des soldats de Saroulemal. Il s'agit des cavaliers "ohnonpaseux", ce sont des cavaliers légers aussi compétents qu'être un peu vert le permet. Les PJs ont le choix entre :

- charger et les combattre tous en même temps
- faire un cercle de chariot et combattre les orques un par un en bénéficiant du bonus PR+1
- prendre la fuite dans une course poursuite effrénée avec la possibilité de lancer des projectiles et d'en recevoir.

Déroulement de la course poursuite :

A. Règle :

Le jeu va se dérouler sur un plan (correspondant à une feuille quadrillée de 22cm sur 22).

Les joueurs prennent les commandes du convoi, le Maître dirige les chevaucheurs de sangliers qui se sont dirigés en deux groupes. Chaque groupe (convoi ou chevaucheur de sangliers) a la taille de deux carreaux. Si le pion des PJs est intercepté par l'un des pions du maître alors le combat s'engage comme si les PJs avaient chargés les chevaucheurs de sanglier.

B. Mise en place :

Les PJs placent le pion convoi au centre du plan c'est ensuite au maître de placer ses pions. Il place son premier pion de chevaucheur de sanglier au nord puis le second au sud.

C. Mouvement :

Les PJs commencent en premier la partie et chaque tour. Pour avancer, chaque pion a le choix entre deux types de mouvement :

- deux carreaux en avant (ou en arrière) et un sur le côté,
- deux carreaux sur le côté et un en avant (ou en arrière).

D. Dénouement :

Dès que le pion des PJs sort de la carte cela signifie que le convoi a réussi à s'échapper aux chevaucheurs des sangliers.

Une fois les "ohnonpaseux" repoussés (ils s'enfuient lorsqu'ils sont moins de 3 et que leur chef est mort) les PJs reprennent la route et arrivent en fin de soirée dans un village miteux et vraiment rural pour se reposer. Ils se rendent dans la seule taverne du village (l'auberge de "plantenavet") où un fourbe espion de Samarchemal (Grumeau langue de menteur) à monter les consommateurs contre eux en faisant croire aux clients que les PJs sont des voleurs venu saccagés le village. Une bagarre éclate mais elle cesse avec l'arrivée de la milice au bout de 8 assauts (le combat se déroule à main nue pour les PJs et ils n'ont pas le droit de sortir leurs armes même si les consommateurs sont armés car ce sont les PJs les gentils). Si les PJs ne pensent pas à montrer le contrat d'embauche que leurs a remis le maître de la guilde, ils se retrouveront en prison et ne pourront en sortir qu'en payant 2 pièces d'or de cotions chacun. S'ils ne payent pas ils seront juger trois jours plus tard et rapidement condamner a la potence sans qu'ils aient eu l'occasion de pouvoir se défendre. (Eh oui l'aventure c'est dangereux et en province on s'amuse comme on peut). Les PJs peuvent également tuer les gardes et obligés le convoi à fuir mais ils seront attaqués durant la nuit par une demi-douzaine d'orques en maraude et étant des déserteurs de l'armée de Samarchemal. S'ils sont libres, qu'importe la manière, et qu'ils sont encore dans le village les PJs ont le choix entre :

- aller au corral voir les brasseurs dormant avec les chariots
- parcourir les rues
- se rendre a l'auberge

S'ils vont au corral ils verront 5 gobelins se glisser à l'intérieur pour assassiner les brasseurs. Si les PJs marchent dans les rues, ils n'auront pas la possibilité de visiter les magasins étant donné que ces derniers ferment à 17h30 et qu'il est prêt de 20h00. Cependant, le maître peu s'il le désire ajouter une attaque de 5 brigands pour ne pas décevoir les PJs (et éventuellement réussir à en tuer un après une journée très fatigantes).

Si les PJs vont a l'auberge rien de particulier ne se passe mais le lendemain matin, le chef de la caravane viendra les trouver alors qu'ils sont en train de prendre leurs petits déjeuner pour leurs annoncer que 2 brasseurs ont été assassinés durant la nuit par les gobelins.

B. 2^{ème} journée d'aventure

Les PJs partent le lendemain et doivent traverser un pont exposé aux intempéries et très fissuré afin de rejoindre la rive opposé à un torrent venant des montagnes du nord. Le pont est si délabré que les PJs sont obligés d'effectuer une épreuve d'adresse pour chaque chariot qu'ils devront aider à faire franchir. Cependant, les brasseurs refuseront quelles que soit les prétextes des PJs de descendre et de continuer le voyage à pied. Les PJs seront donc obligés de faire traverser au minimum deux chariots. Si l'une des épreuves est ratée le PJs tombera dans le torrent et ne pourra être sauvé que par une épreuve d'adresse +2 pour sortir de l'eau trempée, glacé et contusionné (CHA -1 et EV-2), sinon le personnage tombé à l'eau se noiera puis rejoindra le paradis des aventuriers s'il ne possède plus de points de destin.

Une fois le pont passait, le voyage reprend son cours normal c'est-à-dire long et terriblement ennuyeux. Le maître peut rajouter une attaque d'une demi-douzaine de bandit (pour agrémenter le voyage) qui n'ont rien avoir avec Samarchemal mais intéressaient par l'appât du gain que suscite l'apparition d'un convoi semblant peu ou pas protégé. La journée arrive à son terme et n'ayant trouvé aucun village jusqu'à maintenant les PJ et les brasseurs sont obligés de dormir à la belle étoile (et non ce n'est pas un non d'auberge). Les PJ ont toutes les libertés pour organisés le campement cependant si ils ne pensent pas à organisés des tours de gardes ils ne verront pas un groupe de six gobelins s'introduire dans les tentes des brasseurs afin d'en assassiner deux. Si les PJ ont instauré un tour de garde, ils affronteront donc six gobelins.

C. 3^{ème} journée d'aventure

Une fois la route reprise, les PJ atteignent les abords de Mlieuj au petit matin. Lorsqu'ils arrivent aux portes de Mlieuj, ils ne savent pas que le fourbe a encore fomenté des troubles mais cette fois en présentant les PJ aux soldats gardant les portes comme des hommes de Lèvelecoude venu piller la ville et y semer le trouble. Les PJ ont le choix entre :

- se rendre et aller en prison où le bourgmestre les délivrera s'ils leur montrent le contrat du maître de la guilde et réussissent une épreuve de charisme+1.
- combattre les gardes puis fuir en traverser la ville et rejoindre le palais du bourgmestre puis le convaincre (ou tous du moins essayer) qu'ils sont les gentils en réussissant une épreuve de charisme +1 et en lui montrant le contrat de recrutement.
- réaliser une épreuve de charisme pour que les gardes les emmènent sous étroites surveillances, empêchant toute fuite, au palais du bourgmestre où ils devront faire une épreuve de charisme +1 pour convaincre le bourgmestre qu'ils sont de son côté.

Dans tous les cas si les PJ échouent à prouver ou convaincre qu'ils sont les gentils ils se retrouveront en prison pour 3 mois. S'ils réussissent, le bourgmestre leur laisse le choix entre récupéré leurs récompenses et partir ou rester pour protéger les brasseurs et toucher une prime supplémentaire de 150 po chacun. S'ils acceptent le bourgmestre les emmènera eux et les brasseurs au mythique gouffre de la bière. Là où est brassé et entreposé la bière de Mlieuj. S'ils s'en vont ils toucheront la récompense prévue ainsi que 50 points d'expériences.

Partie deux : la défense du gouffre et de fort la "brune mousseuse" :

Description du fort :

Le gouffre est une forteresse taillée dans la pierre mais aux murailles de petite taille se trouvant à 10km de la ville.

Depuis l'entrée du gouffre, les PJ peuvent voir le fort bloquant le chemin menant au fond de la vallée. Les murs du fort sont taillés à même la roche empêchant les béliers ou autres engin de siège de les briser mais les diverses marques de coups reçus prouvent que certains ont tous de même essayé. Les murs hauts de six mètres et épais de trois mètres sont surmontés par des créneaux en bois pourris par le temps. Le fort se compose de deux parties, la première étant le mur d'enceinte précédemment décrit et le second étant le bastion. Les remparts de ce dernier sont un peu plus hauts que ceux du rempart extérieurs et encadrent un petit donjon.

L'entrée de la tour est défendue par une lourde porte de chêne mais les murs ne sont pas percés de meurtrières.

Avant de partir le mage de la ville Glandalf le rutilant (également connu par les gobelins sous le nom d'Ohnonpaslui l'arg.) promet de revenir les aider en cas de problèmes. Alors que les PJs s'installent dans le fort une corne résonne dans le gouffre annonçant l'arrivée des maraudeurs de bières. L'un des brasseurs se contente de dire en observant l'armée en marche : « la bataille commence ».

Note : dans cette partie les points de vie perdus par les PJs ne sont plus ceux des brasseurs. Et les PJs n'ayant pas d'arme de jet reçoivent automatiquement un arc long de qualité correcte ainsi qu'un carquois de 30 flèches.

A. Le combat sur les murs.

L'attaque commence sur les murailles avec des échelles. Les soldats présents sur les murs voient la puissante armée de Samarchemal puis les PJs et décident noblement de fuir présent sauvegarder leurs propres intégrités physiques que le salut de la terre de Fangh. Chaque échelle peut faire monter 4 orques les uns après les autres et il faut 5 assauts pour gravir l'échelle et atteindre le parapet. Tous les deux assauts, les PJs peuvent repousser l'échelle en faisant une épreuve d'adresse +2. Dès qu'une échelle est repoussée les orques ne la remettent pas en place et fuient lorsque 3 échelles sont repoussées sinon ils continueront à charger jusqu'à ce qu'ils soient repoussés.

Une fois les orques repoussés, les PJs se reposent quelques secondes avant de constater que l'attaque des orques se porte sur une autre partie du fort.



B. Le combat près de la porte.

La seconde attaque a lieu sur les portes où 6 orques avec un bélier tentent de la détruire. Les PJs ont 16 assauts pour tuer les porteurs de béliers sans quoi ils défonceront la porte puis tueront un brasseur et les PJs devront affronter 3 orques chacun plus le chef (ajouter un orque par niveau supplémentaire des PJs exemple si l'un des PJs est de niveau 6 il aura 2 orques en plus à combattre). Que les portes soient détruites ou non les PJs battent en retraite à l'intérieur du fort où sont déjà venus s'abriter les brasseurs.

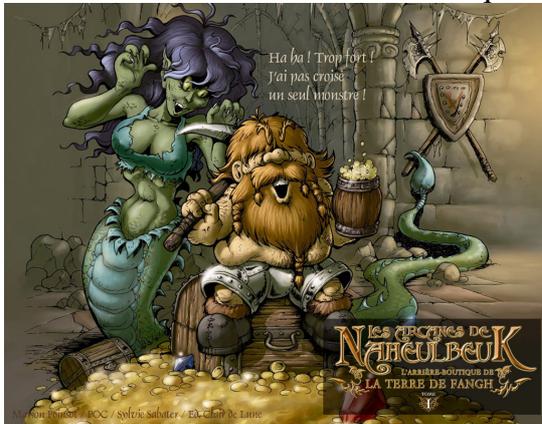
C. Résister dans le bastion et survivre.

Les PJs se sont repliés dans le bastion et doivent alors résister 60 assauts face à 5 orques chacun mais avec un bonus PR+2 en raison des barricades. Les PJs combattent avec l'espoir de voir bientôt arriver chevauchant au loin Glandalf mais le maître devra leur rappeler qu'ils sont dans la terre de Fangh où les actions héroïques arrivent généralement par erreur et les actes de sauver des gens que l'on ne connaît pas en risquant sa vie sont rarissime. En d'autres

termes, les PJs doivent avoir à l'esprit que Glandalf peut très bien ne pas venir les secourir et les laisser mourir.

D. Dénouement : mais que va-t-il donc se passer ?

Au terme du temps imparti et si les PJs sont encore en vie, un des brasseurs regardera par la fenêtre et verra alors sur une colline Glandalf accompagné par les « Pastis51 » de Glargh des cavaliers d'élites venus de la cite a la demande de Glandalf afin d'aider a l'empêchement de la pénurie de bière. Les « Pastifs51 » arrivent en galopant armes brandies et capes au vent criant leur célèbre cri de guerre : « par la force de l'apéritif et des biscuits salés, on va les poutrer ! » Les orques s'enfuit sans réellement combattre et comprendre ce qui ce passe (mais comme ils ont déjà vu un film où sa finissait mal pour ceux attaquant des gens dans un gouffre), ils préfèrent fuir. Les orques laissent derrière eux de nombreux morts et pièces équipements hétéroclites mais principalement détériorés. En fouillant les morts, les PJs peuvent trouver un sabre Durandil usagée (pouvant être aisément restaurée), une paire de gants en Thritil, deux cottes de mailles d'artisan nain ainsi que de la menue monnaie d'1D+5 po.



Epilogue :

Les PJs reviennent victorieux à Mliuej auréolé d'un prestige et d'une renommée digne des plus grands héros, ils sont adulés et acclamés par la foule. De plus les plans de Lèvelecoude ont été contrés et la pénurie de bière ainsi que l'asservissement de la terre de Fangh à été évité et Samarchemal est toujours sale (bien fait pour lui).

Les PJs reçoivent leurs or ainsi que 150 points d'expérience et 15 de plus par brasseurs encore en vie à la fin de l'aventure. Ils peuvent également tuer les PNJs les ayant éventuellement accompagnés afin de s'accaparer leurs parts (mais la c'est mal et ils pourraient éventuellement recevoir un point de Mankedebol).

