

“Zone d'instance pour aventuriers en milieu Urbain”

Un scénario pour le jeu de rôle Naheulbeuk par Elethorn.

I / Notes au Mj

Ce scénario peut être joué dans n'importe quelle ville d'importance supérieur ou égale à Chnafon. Le Maître de jeu devra donc se munir de la carte de la ville choisie pour si les aventuriers décidaient de faire un tour en ville.

De plus, si la partie débute après 18h, il est conseillé de prévoir moult pizzas pour se préserver des aventuriers affamés et sur les nerfs !

Équipe conseillée : 2 à 6 aventuriers de niveaux 3 à 7.
(le total des niveaux doit tout de même être supérieur à 17)

II / Synopsis et commencement

Un nouveau donjon s'est installé récemment en plein cœur de la ville, son créateur, un mage retord et inspiré, à en effet décidé de venir directement à porté des aventuriers pour dénicher des clients plus facilement ! Des affiches sont placardées sur les tableaux de quêtes des auberges et des tavernes, ayant pour but de ramener des aventuriers intéressés.

Les héros du groupe viennent à lire l'affiche ou bien à entendre parler du donjon au début de l'aventure, et décident donc d'agir avant « que tous les niveaux quinze du pays se ramène ».

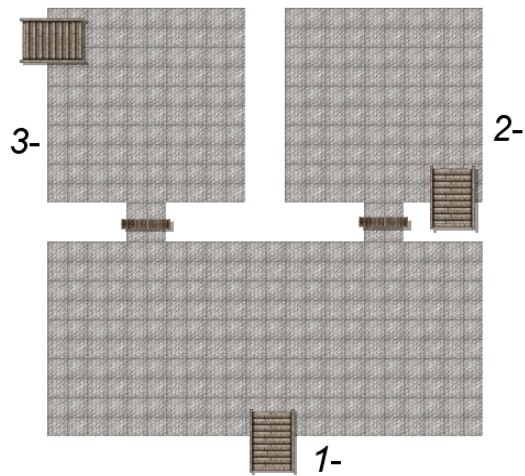
L'affiche en question :

Chers aventuriers, moi, Arkheval, nouveau maître de donjon, vous propose conjointement avec la caisse des donjons, une instance classée niveau quatre en milieu urbain. Trouvez mon donjon, traversez ses nombreux périls, et vous repartirez avec mon or ! Tout aventurier mourant entre mes murs sera dépossédé de ses biens, qui seront alors ma propriété.

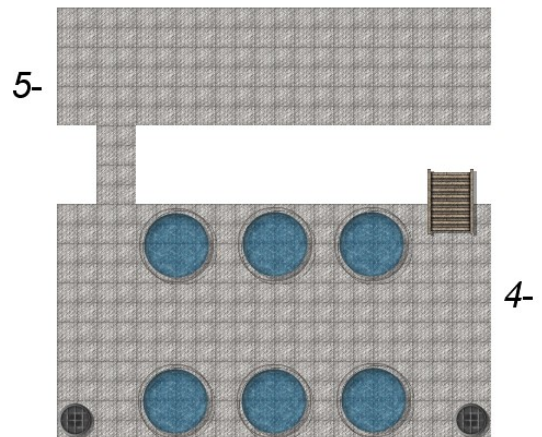
Machiaveliquement vôtre, Maître Arkheval.

III / Le donjon – Les cartes des étages.

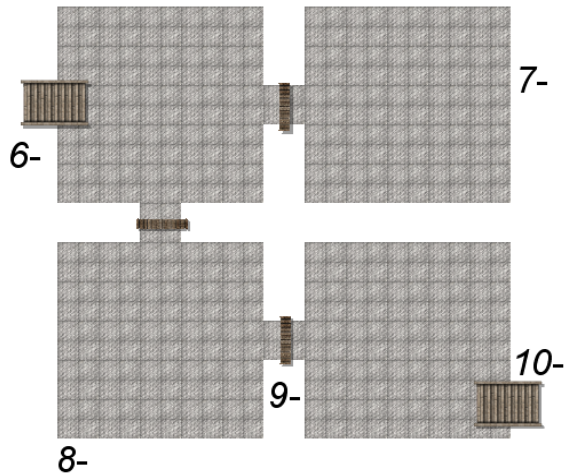
Etage 0



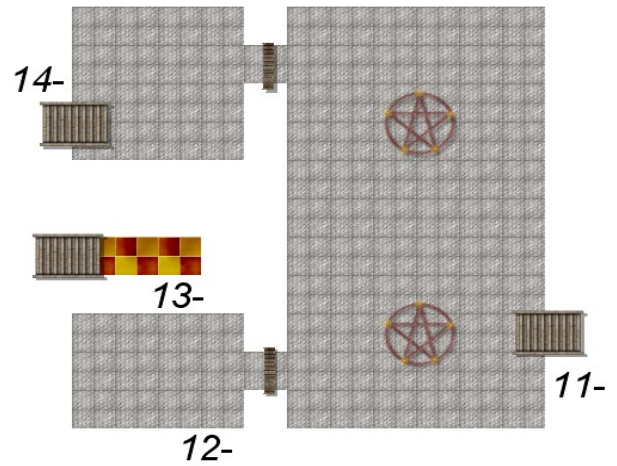
Etage -1



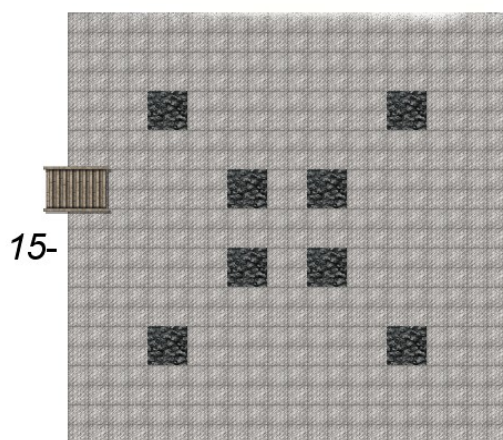
Etage 1



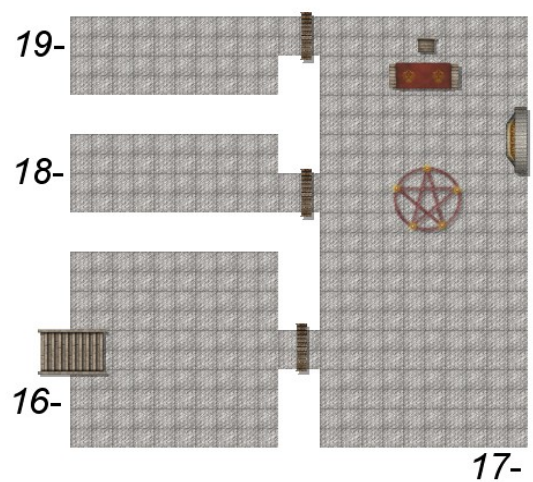
Etage 2



Etage 3



Etage 4



IV Le donjon – Les salles en détails

Chaque numéro de 1 à 19 fait référence à un lieu dans le donjon (aller voir les cartes au III / pour faire le lien)

Étage 0 :

1- Les aventuriers entrent par l'escalier au sud (la porte donnant accès au donjon est légèrement surélevé par rapport à la rue). La porte du donjon n'est pas piégée, ni fermée à clef. Les aventuriers débarquent dans la salle des gardes. Ces derniers seront sur le qui-vive si les aventuriers ont fait du bruit pour ouvrir la porte. De nuit comme de jour, les gardes sont toujours le même nombre puisque relayés par tiers toutes les huit heures. Sont présents : un *garde zélé* ainsi que de nombreux *gardes* (je suggère un garde par aventurier de niveau 1 ou 2, deux gardes par aventurier de niveau 3 ou 4 et trois gardes par aventurier de niveau supérieur à 4). Cette pièce mène sur deux portes, toutes les deux sont simplement fermées à clef (les clefs sont portés par deux des gardes).

2- Cette salle, banale en apparence, recèle bien un danger ! Au plafond sont fixés des poutres sur lesquelles se balancent des *serpents constricteurs* (j'en suggère un par aventurier). L'escalier de la pièce mène à la cave du donjon (l'étage -1).

3- Pièce vide d'apparence, 8 dalles piégées son cependant situées sur le chemin séparant la porte de l'escalier menant au premier étage. Chacune des dalles piégées, pour ne pas être déclenchée, demande la réussite d'une détection des pièges par l'un des aventuriers. Les Dalles qui ne sont pas détectées s'activent au passage d'un aventurier dessus (gnome des forêts du nord immunisé car bien trop léger). Une dalle activée déclenche le tir de nombreuses arbalètes, ces dernières étant cachées par des anfractuosités des murs. Chaque arbalète déclenchée délivre *2D6* tirs d'arbalètes occasionnant chacun *1D+2* dommages à l'aventurier touché (lancer un *D20* pour chacun des tirs, sur 1 ou 2 la flèche inflige des dégâts critiques – se référer au tableau d'attaque critique aux projectiles, sur 19 ou 20 la flèche ne touche pas sa cible). De plus, chaque blessure occasionnée a *10%* de chance d'être empoisonnée avec du *Faidhodho* (se référer au tableau des poisons et antidotes).

Étage -1 :

4- Les aventuriers empruntent des escaliers qui descendent et se retrouvent dans la cave du donjon ! La salle, peu éclairée et jonchée d'ossements présente la particularité de posséder six bassins d'eau croupissante et légèrement remuante. Cette eau est en fait en communication avec les égouts de la ville, et la cave est le lieu de prédilection d'un *crocodile d'élite d'égout* ainsi que de plusieurs *crocodiles géants d'égouts* (je suggère un par tranche complète et incomplète de deux aventuriers. Exemple : 3 ou 4 aventuriers = 2 *crocodiles géants d'égouts*).

5- Cette salle, reliée à la dernière par un simple couloir sombre, contient la paye des gardes. Ces *500 pièces d'or* sont enfermées dans un coffre en métal et muni d'un système d'explosion (le Maître du donjon possède la clef). Si le coffre est ouvert par la force (ou bien si un crochetage est raté), le coffre délivre automatiquement (en plus des *500 pièces d'or*) une *boule de feu majeure* sur les aventuriers dans une zone de *trois mètres*.

Étage 1 :

6- Après avoir monté les escaliers, les aventuriers arrivent dans cette pièce totalement vide.

7- La porte qui permet d'accéder à cette salle s'ouvre simplement en baissant la poignée (ni fermée à clef, ni piégée). Cette salle se trouve être la pièce d'entraînement des ninjas du donjons, les aventuriers y trouveront une forte résistance incarnée par un *Ninja carriériste* ainsi que plusieurs *Apprentis ninjas* (je suggère un apprenti par aventurier). La fouille de ces ninja pourra donner quelques shurikens de bonne qualité (dégâts 1D+5, un lancé par tour), la sarbacane du ninja carriériste, quelques doses de poisons, les sabres des ninjas ainsi qu'une clef ouvrant la porte de la salle « 8 ».

8- La porte est fermée à clef (la clef se trouve dans la salle des ninjas). Cette pièce est la *salle de la mutation*, toutes les cinq secondes, les murs émettent une pulsation de couleur verte émeraude. Chaque aventurier présent dans la pièce à ce moment a alors *50%* de probabilité d'avoir une mutation.

9- Cette porte est très résistante, faite pour que les aventuriers soient exposés aux mutations le plus longtemps possible ! La porte est renforcée par des barres de métal (teste de FO-5 pour la cassée, ou teste de FO-3 si l'aventurier est équipé d'un marteau ou d'une hache). Il est sinon possible de la crocheter normalement.

10- Salle vide, L'escalier permet d'atteindre le deuxième étage.

Étage 2 :

11- Les aventuriers atteignent l'une des salles qui crépite le plus d'énergies mystiques dans le donjon ! Le lieu où s'entraînent les mages du Maître. Ils auront à faire à un *Mage teigneux* ainsi que plusieurs Apprentis mage (je suggère un apprenti par aventurier, ainsi qu'un apprenti supplémentaire).

12- La salle où les mages rangent leur équipement, la porte s'ouvre avec une clef, gardée par le *Mage teigneux*. Cette salle possède de plus un mur coulissant laissant place à un passage secret. Pour faire coulisser le mur, la personne doit appuyer sur une dalle précise tout en tirant le livre *cuisine en milieu hostile et problèmes avoisinants*.

13- Passage secret qui fait le lien entre la salle de rangement des mages et l'étage du Maître. Mène à l'étage 4 après un long escalier en colimaçon (les aventuriers arrivent dans la salle « 16 »).

14- Salle vide. L'escalier permet l'accès au troisième étage. Aucuns pièges.

Étage 3 :

15- Dès que les aventuriers posent un pied dans la salle, les morts se réveillent ! Cette salle contient la future armée du Mage retord, à savoir deux guerriers maudits ainsi que de nombreux squelettes (je suggère un squelette par tranche de deux niveaux d'aventurier, exemple : le groupe est constitué de 3 aventuriers de niveaux 6, il y aurait 9 squelettes en plus des deux guerriers maudits). La salle est remplis de diverses ossements et cercueils, et est parsemés de colonnes de pierres (si une partie du chat et de la souris tente les aventuriers en débacle).

Étage 4 :

16- Salle des fonctionnaires gobelins. Le Maître du donjon emploie trois *scribes gobelins* pour s'occuper de la majorité de la « paperasse liée au donjon ». Les gobelins, en voyant les aventuriers tenteront d'activer une alarme à quelques mètres d'eux. Les aventuriers intelligents (test INT réussi pour comprendre la situation) peuvent tenter de les intercepter (soit en les prenant de vitesse, teste AD-2 pour se mettre entre l'alarme et les gobelins, soit en leur tirant dessus s'ils étaient prêts, avec un malus de -1 pour toucher). Si l'alarme est donné : premièrement, le Maître du donjon ainsi que son garde du corps seront sur le qui-vive pour la suite du scénario ; deuxièmement, si les aventuriers n'ont pas nettoyés le troisième étage, les morts-vivants au service du Maître du donjon descendront jusqu'à rejoindre le Maître pour le défendre (et couperons donc la retraite aux aventuriers).

17- Cette salle est le bureau du *Maître Arkheval*, il est près de son bureau (en haut de la pièce) tandis que son *garde du corps vétérane* se trouve entre les aventuriers et le Maître du donjon. Si les aventuriers n'attaquent pas directement, le Maître à le temps de leur proposer une alternative, il leur donne 2000 pièces d'or pour avoir réussi à traverser son donjon et les laisse repartir en vie. Si les aventuriers n'acceptent pas ou bien qu'ils ne laissent pas le temps à Arkheval de leur proposer ce marché, le combat à lieu. Si les aventuriers sortent victorieux, on peut considérer que la quête est réussie, et ils peuvent finir de piller le donjon tranquillement.

18- La porte s'ouvre grâce à une clef se trouvant sur le bureau du Maître, la pièce contient trois coffres fermés magiquement (il faut faire un *dispel magic* réussi puis forcé le coffre pour qu'il s'ouvre ou bien connaître le mot de pouvoir qui les ouvre). Dans le premier coffre se trouve *dix lingots de Berylium*. Dans le deuxième, *vingts lingots de Thrilit*. Dans le troisième, *trois-mille pièces d'or*.

19- La porte s'ouvre grâce à une clef se trouvant sur le bureau du Maître, la pièce contient toutes les possessions du mage et Maître Arkheval. Cependant, si le bon mot de pouvoir (que seul le maître connaît) n'est pas prononcé avant de touché à l'un des objets, dès que l'un des objets est touché, tous les autres disparaissent dans un grand « plop ».

V / les Monstres du donjon

Rencontres pour le scénario « zone d'instance pour aventuriers en milieu urbain »									
	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Monstres et autres individus peu recommandables rencontrés pendant le scénario									
Garde Zelé	11	13	30		4	1D+4	14	30	Épée courte
Garde 1	8	10	18		3	1D+2	12	10	Épée et bouclier
Garde 2	10	9	18		2	1D+3	12	10	Hache à une main
Garde 3	9	7	18		2	2D+2	12	10	Hallebarde à deux mains
crocodile d'élite d'égout	14	8*	80		6	2D+6** 1D+4***	30	80	*Esquive // **Mâchoire (1AT/tour) ***Queue (1 AT/tour)
	Mâchoires d'acier : un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire. Celui-ci ne peut en mordre un autre. Le héros encaisse alors 1D de BL par assaut. Peut tenter de s'en sortir : épreuve de FO-3.								
Crocodile géant d'égout	8	5	24		4	2D+2	16	25	frappe aussi avec sa queue : 1D+2
Ninja carriériste	15	12	45		3	1D+5*	14	60	deux AT/PRD par tour
	*A distance : équipez votre ninja de sarbacane + poison au choix, de shurikens 1D+5 – AD : 16								
Apprenti Ninja	11	13*	20		1	1D+1**	11	15	*Esquive // ** deux AT/assaut
Mage teigneux (INT : 14)	12	10	40		3	1D+5	16	50	Lance sorts niv 1 à 4 (PA : 35)
Apprenti mage (INT : 12)	8	8	20		1	1D	10	20	Lance sorts niv 1 et 2 (PA : 20)
Guerrier Maudit 1	12	12	40		5	2D+2	18	40	Arme à deux mains. Res magie : 13
Guerrier Maudit 2	12	12	40		6	1D+6	18	40	Épée, bouclier. Res magie : 13
Squelette 1	8	6	16		0	1D+1	1000	6	Armé d'une épée rouillée
Squelette 2	9	6	16		1	1D+2	1000	7	équipé d'une lance rouillée
Squelette 3	7	11	16		2	1D+1	1000	8	équipé d'un bouclier
Scribe goblin	7	6	11		1	1D	4	3	Pas d'arme, court en hurlant.
Garde du corps vétéran	15	13	60		4	2D+4	18	80	Très bien équipé
	A distance : en cours de combat, il peut tirer des lames de jet : AD 14, 1D+5								
Maître Arkheval – Mage	12	10	50		4*	2D+2**	30	80	*également magique. **incassable.
	En plus : lance des sorts de niveau 1 à 10 (PA : 50) – INT : 15								

VI / La fin de l'aventure

Les aventuriers quittent le donjon normalement (attention : ils repassent par la *salle des mutations*), mais à la sortie du donjon sont encerclés par une troupe armée ainsi qu'un fonctionnaire de la caisse des donjons qui leur prélève 25% de la somme récupérée dans les coffres du Maître (soit 2500 pièces d'or). Si les aventuriers sortent du donjon sans avoir réussi à aller jusqu'au bout, aucun fonctionnaire ne vient leur demander de l'argent.

Ensuite, les aventuriers sont libres d'aller se reposer et de dilapider leur argent dans les différents commerces de la ville, ainsi va la vie en Terre de Fangh !

Note : les Cartes du donjon ont été réalisées à l'aide du logiciel Dungeon Crafter III