

DONJON DE NAHEULBEUK

Le jeu de rôle

LA CUITE



par Pen of Chaos

VERY OFFICIEL SCÉNAR

Scénario par POC pour JDR Naheulbeuk, pour 3-4 aventuriers de niveau 1 (ou plus, en adaptant les rencontres). Comptez environ 4H d'aventure. Vous avez dans le pack les versions papier et « online ».

Idéal pour initiation et partie rapide en convention !

Vous aurez besoin de : un plan de ville éventuellement, à votre choix pour la fin de la quête, mais ce n'est pas obligatoire. Pour toutes les références à des salles, référez-vous au plan « Ruines de Zomur » fourni avec le scénario.

Pour adapter le scénario à un niveau plus haut, modifiez seulement les rencontres et les récompenses (en utilisant la table des rencontres urbaines et les divers tableaux d'équipement).

Illus. de couverture par MU.

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

La veille : les aventuriers (novices ou non) étaient à la taverne pour fêter leur nouvelle carrière. En effet ils sont au niveau 1 et se sont rencontrés en cherchant des compagnons. Fiers et heureux d'en avoir trouvé, ils ont bu plus que de raison une partie de la nuit et ont finalement parlé à un vieux qui leur a confié une quête, pour laquelle ils sont partis directement en pleine nuit, et dans un état d'ébriété avancée ! La seule trace de cette quête sera un petit papier plié que quelqu'un retrouvera dans sa poche.

La mission était simple : une personnalité du village (par exemple, la fille du seigneur local) a bu par mégarde un étrange poison « Tugulak » qui traînait dans un placard. Ce poison n'est pas standard, et la personne est à présent très malade et risque de mourir. Le vieil Archibald (Archi) est donc parti à la taverne en catastrophe, en fin de soirée, pour recruter des aventuriers qui devaient « partir sur le champ ». Leur mission est de ramener au plus vite l'antidote de cet étrange poison, que le médecin de la ville a attribué immédiatement à l'herboriste fou, un jeune homme qui a été son stagiaire quelques mois auparavant et qui est parti depuis s'installer dans les ruines. On sait qu'il trafique des trucs bizarres mais pour le moment il n'avait inquiété personne.

Le matin : il est 11H et les aventuriers ont dormi une partie de la nuit dans les Ruines de Zomur, un lieu qui se trouve à 1 ou 2 km du village. Et plus précisément dans le souterrain du repaire secret de l'herboriste fou. Ils se réveillent en salle (1), dans le noir complet. Près d'eux, un cadavre. Ils vont émerger peu à peu d'une cuite carabinée, commencer à explorer les couloirs et retrouver peu à peu des bribes des souvenirs de la veille.

Récupérer la mission

Tout l'avantage de ce scénario, c'est qu'on ne récupère pas de mission... Vous gagnez un temps considérable en plaçant directement les aventuriers dans le souterrain ! C'est pourquoi je m'en sers pour les parties rapides avec un temps limité. Vos joueurs découvriront au fur et à mesure de l'aventure ce qui leur est arrivé la veille, pourquoi ils sont là et même éventuellement comment sortir des ruines. Dans le cas d'une initiation, ils vont ainsi prendre connaissances des règles du jeu d'une manière assez progressive.

La première salle et le cadavre

Ici en général tout commence par l'éveil d'un aventurier. Il se retrouve dans le noir complet de la salle (1) des ruines, et commence à tâtonner autour de lui. En fonction de son profil et de son matériel, son exploration peut être très laborieuse...

Note du MJ : je fais tirer mes joueurs au D20. Celui qui fait le plus petit score s'éveille en premier et je lui décrit la scène en fonction de son profil. S'il est nyctalope, il voit des formes allongées autour de lui dans une salle vide jonchée de paille sale et de quelques débris. S'il est humain, il ne voit rien et se contentera des autres sens. « Tu sens une odeur de vomir. Tu entends des ronflements. Le sol sous toi est froid et sale et tu sens quelque chose de dur qui te fait mal au côtes. C'est la garde de ton épée, sur laquelle tu as dormi. ». Bref, imaginez que les aventuriers ont combattu un mec en arrivant dans les ruines en pleine nuit, à la suite de quoi ils ont sombré dans le sommeil, abrutis par l'alcool. Ensuite, il peut réveiller les autres par mégarde ou en le faisant exprès, le tout étant d'avoir un groupe éveillé au bout de quelques minutes, et dans un sale état. Vous pouvez prévoir un malus de -2 à INT, AD et FO pendant 15 minutes, par exemple (pour symboliser la gueule de bois). À ce stade personne ne se souvient encore de la taverne, ni de la mission.

Le cadavre : dans un coin de la pièce, le cadavre d'un gardien. Cet homme ressemble à un bandit, c'est un mercenaire à la solde de l'herboriste mais bien sûr les joueurs ne le savent pas. Vous devez décider quel personnage du groupe a tué cet homme au cours du raid de la nuit et il pourra le découvrir en voyant, par exemple, du sang sur son épée. À ce moment, vous pouvez lui donner son premier souvenir ! « Tu te souviens d'un combat et d'une scène de panique, quand le Barbare a lâché la torche par terre ». Vous pouvez fouiller ce cadavre et même attribuer à posteriori 2 ou 3 X.P. à chacun pour le combat (dans lequel tout le monde aurait participé). Tous les butins de cette aventure sont rassemblés dans la « fiche de butins ».

Note du MJ : Pour ce qui est de la récupération graduelle des souvenirs, pour ma part je demande à intervalles réguliers des jets d'intelligence... Et je donne quelques informations à chaque fois aux joueurs qui réussissent leurs jets. « Tu te souviens d'une taverne, y'avait pas mal de bruit ». « Maintenant, tu te souviens avoir parlé à un vieux ! ».

Le papier dans la poche

Une petite note manuscrite est fournie avec le scénario. Je vous conseille de la balancer à un joueur à un moment de votre choix (sous forme d'une boule de papier ou d'un fichier image), mais de préférence avant l'arrivée dans la « zone éclairée ». Typiquement, « Tu viens de retrouver ça dans ta poche ». Usuellement, ce sera un érudit du groupe qui l'aura dans la poche, puisqu'on ne peut pas vraiment confier ça à quelqu'un qui ne sait pas lire. Il est à noter que pour moi, la note de mission a été écrite par le commanditaire (le personnage ne reconnaît pas son écriture) mais l'annotation en bas de page est de la main de l'aventurier. C'est en fait le mot de passe pour le mur caché qui leur a permis de descendre dans le souterrain (au sud de la carte). Il vaut mieux ne rien dire à ce sujet et les laisser découvrir ! Ils auront pris des notes et ouvert le mur pendant la nuit au moyen de ce mot de passe, qu'ils auront oublié ensuite.

Exploration

Partez ensuite à l'aventure dans les couloirs sombres en suivant les annotations du plan « Ruines de Zomur ». Il vaut mieux avoir un mage dans l'équipe (bâton lumineux), ou au moins avoir prévu au minimum une torche/lampe à huile dans l'équipement des joueurs (ou bien une torche oubliée qu'ils trouvent par terre). Le souterrain des ruines est constitué de deux parties : la partie dans le noir (cercle rouge sur le plan) et la partie « à vivre », fréquentée par les gardiens et par l'herboriste, qui est éclairée par des lampes à huile accrochées dans le couloir. Pour la version online sur table virtuelle, le plan vide est fourni pour importer dans votre logiciel.

Ainsi, en (2) vous pouvez placer (c'est facultatif) un homme enchaîné dans le noir et qui est lui-même prisonnier. C'est un cobaye pour les expériences et bien sûr il ne le sait pas. Il a été enlevé par les hommes de main de l'herboriste alors qu'il rangeait tranquillement des cageots de chou. Il va épaissir le mystère... Les aventuriers peuvent le délivrer et l'emmener avec eux, ou le laisser sur place... En fonction de leur choix, bonus d'XP possible.

Après cela je place en général un ZOMBIE qui aura été libéré d'une alcôve par une dalle à pression et qui arrive lentement sur eux, surgissant de l'obscurité. Celui-ci étant seul, c'est un moyen d'initier les joueurs au système de combat avec un seul ennemi contre eux, c'est plutôt cool étant donné les faibles capacités du zombie.

En (3) j'ai placé un piège mécanique (étrange dalle au sol) que les aventuriers pourront voir s'ils font attention aux pièges... Et sinon, l'un d'eux se le prendra. Ici détection standard des pièges... Ou pas !

En (4), la porte à crocheter, car elle est fermée. On voit de la lumière par le trou de la serrure, on peut aussi entendre des voix des mecs qui discutent en salle (6) — Bien sûr, vous pouvez aussi faire trouver à vos héros la clé de cette porte sur le cadavre de l'homme. Si jamais les aventuriers font du bruit à ce stade (tentative de casser la porte, ou autre boucan), les gardes de la salle 6 vont rappliquer, ouvrir la porte et commencer le combat. Sinon ils peuvent passer la porte et les surprendre dans la salle (6) et les combattre sur place, au milieu des tables, chaises et lits.

Si tous les gardes ne sont pas tués (selon votre groupe vous pouvez adapter leur nombre, de 2 à 3), l'un d'eux peut se rendre et les aider à passer le piège magique en (7) en indiquant à quel endroit il ne faut « pas marcher ». Les gardes ne sont pas payés assez cher pour se sacrifier au service de l'herboriste !

Dans ma proposition, le piège en (7) par ailleurs n'est pas mécanique, c'est un petit enchantement de zone qui électrocute la cible donc il ne pourra être détecté que par un mage (détection de Priaka sur la zone). Ensuite, au choix contourné ou désactivé avec un dispel magic.

La porte en (8) est un peu difficile à crocheter, mais a priori les aventuriers peuvent récupérer la clé au poste de garde, ou la faire ouvrir par un garde sous leur contrôle.

Au sud du plan des ruines, les aventuriers tombent sur un mur, un cul de sac. Le mur peut sembler un peu trop propre... S'il est examiné attentivement. Il ne s'ouvre qu'en utilisant le mot de passe « Brouette » qui est donné sur le papier (sans autre indication). Les gardes peuvent donner cette information s'ils sont cuisinés.

L'herboriste fou

En arrivant dans l'atelier de l'herboriste, celui-ci est occupé à ses préparations. Il verra généralement les aventuriers assez vite toutefois (et peut choisir de déclencher les cages des rats géants en tirant sur un levier du mur, si vous voulez ajouter un combat dans la partie mais ce n'est pas obligatoire). Bien sûr vous pouvez complètement ignorer les rats si vous pensez que votre groupe en a déjà bien bavé...

Ensuite de quoi l'herboriste fou utilisera son petit bâton d'éclair de foudre pour tenir à distance les aventuriers en leur envoyant une décharge à chaque assaut. Si jamais quelqu'un parvient à s'approcher de lui assez près pour le taper (il peut courir dans la salle pour lui échapper), il se rendra car il n'est pas du tout bon au corps à corps.

On peut envisager ensuite plusieurs choix des aventuriers, depuis la menace simple jusqu'à la torture ou l'exécution... Dans tous les cas, les aventuriers pourront exiger de lui — ou trouver dans la salle — la fiole étiquetée « antidote Tugulak » qui traîne sur ses étagères et qui représente l'objet de la quête. Pour les reste des objets disponibles, voir la fiche des butins.

La sortie

Les aventuriers en général à ce stade savent comment sortir du souterrain en utilisant le mot de passe, à moins qu'ils n'aient tué tout le monde... Mais d'une manière générale il y en a au moins un qui interroge au choix un garde sous la menace, ou bien l'herboriste maîtrisé. S'ils n'ont pas encore trouvé, il faudra attendre qu'ils se rendent près du « mur étrange » en bas du plan et qu'ils prononcent le mot de passe pour sortir.

Au besoin, vous pouvez débloquer la situation avec des éprouvettes INT.

Fin de mission

Le retour au village ne devrait pas poser problème. C'est en général l'après-midi et ça peut être le moment de faire un peu de *roleplay*. Primo, en arrivant au village les aventuriers peuvent rencontrer des villageois qui se marrent parce que « Oh lala, vous n'étiez pas frais hier ! ». Le patron de la taverne se souviendra de leur concours stupide du genre « Je parie que j'arrive à cracher dans ta chope à cinq mètres ». Il peut éventuellement leur présenter une ardoise pour les dégâts ou les « consommations que vous aviez oublié de payer ». Un des personnages aura pu se retrouver nu à danser sur une table, etc. N'hésitez pas à ajouter 1 ou 2 gardes municipaux pour corser un peu la discussion.

Archibald, présent à la taverne ou devant la taverne, sera heureux de récupérer l'antidote et s'empressera de le donner au guérisseur du village afin qu'il soigne la personne concernée par le poison. Il versera de la part d'une tierce personne les 1000 P.O. prévues aux aventuriers, prix non négociable.

Expérience

C'est une petite mission mais elle peut être dangereuse si tous les pièges et ennemis ont été activés.

Je prévois en général 50 X.P. si tout va bien (antidote ramené, prisonnier libéré). Vous pouvez en donner moins si les aventuriers ont déclenché une catastrophe ou si la mission a été un peu trop facile.