

Les Tunneliers

Un scénario de Carey pour le jeu de rôles du Donjon de Naheulbeuk, par Pen of Chaos.

Intégré dans les « Quêtes de Loubet », pour trois à six personnages de niveaux 1 à 3.

Tout commence à la taverne, comme d'habitude. Les héros ne sont pas particulièrement « en aventure », et sont soit dans une phase de repos, soit dans une escale pendant une aventure plus large. Ils profitent d'une bière agréable, et de la douce musique qu'un Ménestrel joue depuis la scène. L'endroit est bien rempli, les conversations vont bon train, et les défis, à boire ou contre quelques pièces d'or, sont nombreux. L'idéal est de commencer par un cul-de-chouette.

Quand soudainement, la musique s'arrête, le ménestrel sentant trembler la terre sous ses pieds. Ce que personne d'autre ne sent, d'ailleurs. Jusqu'à ce que la scène explose littéralement sous ses pieds, sous l'impulsion de ce qui semble être un gros bœuf. Le ménestrel est projeté à terre, et dans la confusion, surgissent du trou percé au milieu de la scène, quatre gobelins casqués. L'air un peu étonné tout d'abord et après s'être concertés (« *Il devrait pas y avoir autant de monde, qu'est ce qu'on fait* » « *ça ressemble pas à une banque, ça* » « *le chef a dit, pas de témoins de toute façon* »), ils attaquent les paysans — et les héros. Quatre autres gobelins surgiront à leur tour du sol, ainsi qu'un chef gobelin, l'air vindicatif. Celui-ci s'enfuira si le combat semble être mal engagé, en repassant par le trou. A priori, les héros ne devraient pas avoir de mal à se débarrasser des gobelins, néanmoins de nombreuses pertes civiles seront à déplorer — les gobelins attaquant indistinctement les héros et les pègus.

Après la bataille, la garde arrivera — trop tard, bien sûr, - et enjoindra aux héros d'enquêter. Ils n'hésiteront pas à les menacer « *c'est toujours pareil quand il y a des aventuriers, tout de suite c'est le bordel. Si vous ne trouvez pas le responsable de ce massacre, alors on aura qu'à dire que c'est vous. Le gibet n'attend que des clients* ».

Les héros, soit poussés par leur instinct héroïque, soit par la lance des gardes, descendront dans le tunnel. Bien sûr, le chef gobelin ne va pas les attendre. Ils trouveront en bas, une échelle et un espèce de trampoline, ainsi qu'un boulet de métal qui a dû servir à défoncer la scène d'en dessous. Quelques outils (pelle, pioche, seaux) sont à côté. Le tunnel est assez sinueux, les parois de terre vilainement étagées devenant souvent d'authentiques murs de pierre. Étroit, on ne peut y progresser qu'à un de front. Bas, il gênera les héros de grande taille. Sans doute les tunneliers devaient-ils éviter les constructions existantes. S'il vient l'envie aux héros de défoncer l'un des murs, mis à part l'éboulement d'une cave — et probablement de la maison située au dessus, ils ne trouveront pas grand chose (peut-être une cave à vin ou une réserve).

La première difficulté survient après une vingtaine de minutes de marche dans le tunnel. Le passage s'élargit, permettant aux héros de se relever. Devant eux, un gouffre d'une demi-douzaine de mètres de large, très profond, et rempli d'eau. Une planche a été posée, renforcée de quelques clous, en travers. La traversée ne va cependant pas être de tout repos, une épreuve AD sera nécessaire. Il est conseillé de s'encorder. Il y a d'ailleurs une corde de l'autre côté, fixée au mur. Plusieurs seaux sont rangés du côté d'où viennent les aventuriers. La planche peut tout à fait casser si les héros ne sont pas suffisamment malins pour passer un par un, ou si l'un d'eux est chargé comme un mulet. C'était prévu pour des gobelins, après tout...

Après vingt autres minutes de marche, le tunnel se divise en deux. Au bout de la branche de droite, on tombe sur une paroi rocheuse, avec une pioche plantée dedans jusqu'au manche. On peut l'enlever sur une épreuve de Force, mais il est plus probable (1 à 4 au D6) que ce soit le manche de la pioche qui casse en premier, laissant le héros se frapper lui-même à la tête avec, occasionnant 1D6 dégâts (seule la protection d'un casque comptera). L'autre chemin mène, en une dizaine de minutes, à une salle construite. Les héros peuvent repérer de la lumière, filtrée

par un rideau, et des voix. Celle du chef goblin, en train de se faire enguirlander correctement par une voix masculine qui parle dans sa langue, avec un accent. Il est question de « suivre les indications » « c'était deux fois à droite, pas compliqué pourtant » « recruter d'autres gobelins ». Si les héros attendent, le commanditaire dira au goblin d'aller retirer la planche du gouffre pour éviter d'être suivis. Le goblin grommelant entrera dans le tunnel, tombant nez à nez avec les héros. La bagarre est inévitable.

La salle semble être une ancienne cave, occupée dans sa majeure partie par un tas de terre et de gravats. Une table avec quelques victuailles, un coffre et une porte barrée d'un gros cadenas en sont les seuls attributs. Quand les héros arrivent dans la salle, ils tombent face à un Elfe Noir en tenue de cuir noir. Celui-ci essaiera d'abord de parler « Oh, vous m'avez trouvé, ces horribles gobelins m'avaient enfermé ici », et tâchera de prendre les héros par surprise. Il est équipé d'un parchemin d'Eclair en Chaîne +2 et de deux lames courbes. C'est un adversaire redoutable.

Sur son cadavre, on trouvera la clé du cadenas barrant la sortie, une centaine de pièces d'or — la paie des gobelins — et ses armes, ainsi qu'un plan du village, un trait semblant indiquer le parcours du tunnel. Théoriquement, il devait terminer sous le bâtiment servant de banque, mais il semblerait que les tunneliers se soient perdus en creusant... Dans le coffre, non fermé, on trouvera quelques vêtements de voyage, de bonnes bottes et une grande cape, un grand sac et un objet adapté à l'un des héros (Ce peut être une arme, un instrument, une protection, un livre n'importe quoi mais non magique).

En ouvrant le cadenas, on arrive après un petit escalier, à une porte de cave, qui débouche près d'une maison en ruine à l'extérieur du village. Les héros peuvent soit rentrer à la taverne par le tunnel (les épreuves n'ont pas changé), soit par la route. La garde, peu satisfaite de leur histoire — et de l'absence de coupable à prendre, refuseront de les rémunérer, tout au plus le tavernier leur offrira-t-il une tournée et un repas. Si d'aventure les héros arrivaient à capturer l'Elfe Noir plutôt que de le tuer, ils se verraient remettre une récompense de 100 pièces d'or chacun pour la capture d'un monte en l'air réputé.

Récompenses (loot! Loot!)

Pour cette aventure, les héros reçoivent une base de 20xp, assorti de l'expérience de combat et habituels bonus. Si les héros ont pu ramener l'Elfe Noir à la justice (vivant), ils gagneront un bonus de 20xp.

Détail des opposants:

Gobelins tunneliers: E.V. 5, PRO, AT8, PRD5, P.I. ID+1, CO 10. Portent un casque goblin et se battent avec une lame courte. Nombre: 2* plus que d'aventuriers. Xp: 5.

Chef des gobelins: E.V. 25, PRI, AT10, PRD8, P.I. ID+3, CO 11. Porte un sabre correct et un casque correct (casque de petite taille). Xp: 10

Elfe Noir: E.V. 45, PR 3, AT 12, PRD 9, PI ID+4, CO 12.

Deux attaques/assaut. Porte deux dagues de bonne qualité, une armure de cuir noir sur mesure (AD+1, pour les gens de sa corpulence). Xp: 40. Possède un parchemin permettant de lancer une fois le sort Eclair en Chaîne+2, qu'il utilisera en début de combat, sortant le parchemin l'air de rien. Ce parchemin peut être utilisé par n'importe qui (sauf contre indication) mais doit être rechargé par un mage de niveau 5 au moins. La plupart font payer ce service 100 pièces d'or.