

RECHERCHES SUR LA DOMOTIQUE MAGIQUE

Scénario JDR Naheulbeuk par Licoy – temps prévu : de 8 à 17 H de jeu

1^{ÈRE} PARTIE : INCURSION À MINAS T'IRRITE

SYNOPSIS ET DÉTAILS DU SCÉNARIO — RÉSERVÉ AU MJ

La Domotique Magique, ou *Faineantus Magicae*, est l'invention la plus connue du célèbre mage Psaltérion en Terre de Fangh. Il s'agit d'un concept magique permettant d'enchanter un objet (une plante, des vêtements, des habitations) pour s'adapter automatiquement aux besoins de son propriétaire. Ainsi, les biens et équipements ayant subi un traitement *Faineantus Magicae* © sont non seulement auto-suffisants, mais changent aussitôt de forme ou d'utilité sur la simple pensée de celui qui leur commande. De nos jours, la Domotique Magique fait partie du quotidien des « magic-users », et son procédé est entièrement sécurisé et encadré par un ensemble de règles incontournables pour éviter une malencontreuse erreur de manipulation. Cependant, il n'en a pas toujours été ainsi...

À ses débuts, la *Faineantus Magicae* échappait souvent au contrôle de son propriétaire, et pouvait causer quelques ennuis mineurs comme une *altération de l'univers*, ou une *modification du cours de l'espace/temps*. Selon les rumeurs, Psaltérion aurait lui-même fait les frais des conséquences de sa propre invention, en disparaissant purement et simplement de notre plan d'existence, sans laisser aucune trace. Seules quelques-unes de ses créations-témoins subsistent en Terre de Fangh, dont la « Torre Arcanis Simplus » de Minas t'Irrite, située au Nord de la cité de Mliuej, en amont des ruines du village de Birtek. L'emplacement exact de ses autres créations reste un mystère.

Il existe des personnes aux intentions peu louables à travers le monde, qui nourrissent l'ambition de s'emparer de ce pouvoir pour réaliser leurs objectifs les plus inavouables. Les aventuriers se verront confiés la quête de s'introduire dans la tour de Minas t'Irrite pour récupérer un « rapport ancien » écrit par Psaltérion lui-même, afin de le mettre à l'abri des convoitises (et éviter une potentielle fin du monde). Mais (car il y a toujours un « mais »), la tour de Minas t'Irrite, à l'abandon depuis un certain nombre d'années, vient récemment d'être rachetée et aménagée en Donjon par une jeune fille nommée Kyla. La mission ne s'avérera donc pas de tout repos. Le rapport de Psaltérion a le plus de chances d'être caché dans la bibliothèque de la tour, qui est généralement située dans les appartements privés du Maître du Donjon.

Quand les aventuriers auront réussi à atteindre les niveaux supérieurs de la tour, où se situent les appartements privés du Maître, ils retrouveront Kyla. Selon comment les aventuriers ont agi lors de leur première rencontre au pied de la tour, elle peut se montrer hostile envers le groupe, ou au contraire les aider. Les aventuriers localiseront le rapport dans la bibliothèque, et seront automatiquement attaqués par D'zill, assassin du culte de Khornettoh. Ce dernier pense que les aventuriers sont des renégats qui cherchent à utiliser le rapport à mauvais escient ; il a aussi pour mission de détruire le document et tuer tous ceux qui sont en sa possession. Si Kyla s'entend relativement bien avec les aventuriers, elle peut décider de leur prêter main-forte. Sinon, elle prend simplement la fuite.

Une fois ressortis du Donjon, les joueurs retrouveront le commanditaire de la mission à Birtek.

SITUATION DE DÉPART — À DONNER AUX JOUEURS

Un homme disant s'appeler Syajek a donné rendez-vous aux aventuriers dans une taverne de la ville de Mliuej, « Le Tabouret à l'Envers ». Il se présente comme membre du Conseil de Protection et Prévention des Risques Magiques du gouvernement de Waldorg (ou CPPRM). Syajek leur expose la situation concernant la Domotique Magique, et les dangers que peut entraîner une mauvaise utilisation du procédé. Il leur dit qu'un message de leurs informateurs fait état d'un ancien rapport du Mage Psaltérion encore présent dans la tour de Minas t'Irrite, et leur demande d'aller le récupérer pour son compte, car lui-même a des affaires en cours et ne peut s'en occuper immédiatement. La récompense est fixée à 9356 PO (les aventuriers peuvent négocier), et Syajek s'en va. Si les aventuriers demandent des précisions sur Minas t'Irrite, il leur répondra qu'il n'en sait rien car il n'a pas eu le temps d'aller se renseigner sur la tour, et que le message des informateurs ne parlait pas de la situation sur place.

RENCONTRES

Il est possible que vos joueurs mettent un certain temps avant d'entrer dans le donjon, décident d'en faire à leur tête, ou tout simplement aient envie de visiter un peu la région. Pour les occuper, vous pouvez leur proposer tout un pannel de quêtes secondaires, récupérables au Bureau des Emplois de Mlinej (les détails des quêtes sont précisés plus loin dans le PDF). L'information est relayée régulièrement dans la majorité des tavernes (ça en fait du boulot !), et s'ils n'ont pas le niveau pour se frotter immédiatement à la tour de Minas t'Irrite, c'est une bonne occasion de gagner de l'expérience en s'amusant !

Lorsque les joueurs passeront pour la première fois par les ruines de Birtek, en se rendant à la tour de Minas t'Irrite, ils feront la rencontre de Saroulemale Surlepériphe, juste à l'entrée de l'ancien village (sa fiche PNJ est disponible en ANNEXE). Celui-ci viendra à la rencontre des aventuriers et leur posera quelques questions (d'où ils arrivent, que viennent-ils faire ici, quel est leur alignement... ?). Si vos joueurs ne veulent pas lui répondre, libre à eux, cela n'aura aucune conséquence. Il leur parlera aussi un peu de Minas t'Irrite, les informant que la tour est désormais transformée en donjon. Ce curieux personnage propose aussi de vendre un Bracelet de Sbaffe de Gigaouatte pour 900 PO (soit 100 PO de moins qu'en magasin). Il aime se donner un genre mystérieux et snob, mais si les aventuriers ont un peu d'alcool sur eux, il y a toutes les chances que ce dernier se montre soudainement plus coopératif, et leur révèle un peu plus de détails sur le donjon (comme le propriétaire actuel). Par contre, si les joueurs se mettent en tête de l'attaquer ou de le faire parler sous la contrainte, Saroulemale absorbera automatiquement une Potion d'Intelligence d'Ulqur et ripostera sans pitié jusqu'à ce qu'ils se départissent de leurs intentions belliqueuses (en gros, jusqu'à ce qu'ils arrêtent de l'attaquer). Il est à noter que par une facétie du destin, non seulement les réussites critiques ne marchent pas sur lui, mais il ne commet jamais de maladresse dans ses sortilèges (sans doute le fruit de centaines d'années d'expérience...). De plus, il a la possibilité de se soigner pendant le combat grâce à son stock de potions. Son sort préféré, dont il est l'inventeur, est la Sbaffe de Gigaouatte.

Lorsque les aventuriers atteindront la tour de Minas t'Irrite, il pourront constater qu'il y a 2 entrées : la porte de la tour, et un petit chemin qui part en contrebas vers la cave. Kyla (déguisée) est présente ; elle montre aux aventuriers un panneau indiquant que le donjon est à la cave, et leur dit qu'il est inutile d'aller dans la tour. Libre à eux d'essayer la tour en premier, il n'arriveront pas à entrer, mais leur comportement durant cette rencontre déterminera si Kyla les aidera contre D'zill plus tard ou non.

FIN DE LA PREMIÈRE PARTIE

Une fois que vos joueurs auront vaincu D'zill, récupéré le rapport de Psaltérion (le contenu du rapport se trouve plus loin dans le PDF, il est primordial que les joueurs l'aient lu pour la suite du scénario), et fait leurs adieux à la tour de Minas t'Irrite -voire à Kyla si le courant passait bien entre eux-, ils devront se rendre à Birtek pour retrouver Syajek. Celui-ci les attendra dans les ruines de l'ancienne cathédrale. Une fois le rapport remis, Syajek montrera son véritable visage, refusant de donner la récompense attendue par les aventuriers, et révèle qu'il compte se servir du rapport pour trouver les origines de la Domotique Magique. Grâce aux notes contenues dans le livre d'études de Psaltérion, il réalisera un enchantement qui altérera la réalité afin de faire revivre l'incarnation de Tzinntch, et obtiendra ainsi le pouvoir absolu. Si les aventuriers tentent d'attaquer Syajek, celui-ci les neutralisera de suite grâce à la « Stase Disgracieuse de Von Gangh » (réussite critique), et lorsque le sort cessera, il ne sera plus là. Sinon, il prend une Potion d'Invisibilité de Zubili, et s'enfuit en disparaissant pour de bon. Il faut aussi savoir que la clé autour du cou de D'zill aura une importance particulière dans la seconde partie du scénario. Si les aventuriers ont pensé à la récupérer, tant mieux. Sinon...

EXPÉRIENCE

Si les aventuriers arrivent à mener à bien la première partie du scénario, je vous propose de les gratifier d'au moins 150 à 200 points d'XP (rappelons qu'ils sont censés être des joueurs confirmés, ou du moins commencent à l'être). Mais libre à vous d'augmenter ou diminuer cette récompense. N'oubliez pas les bonus, surtout s'ils ont réussi à entrer par le niveau 0 en désactivant la magie de la tour au niveau -3 du donjon, et aussi résolu des énigmes avec brio !

- Kyla** : il s'agit de la nouvelle propriétaire de la tour de Minas t'Irrite. Kyla est petite, mignonne, dotée de très faibles pouvoirs, mais rusée et sans scrupules. Elle se débrouille toujours pour embobiner les aventuriers qui veulent dérober les trésors (quasi inexistantes) de son donjon. Son sortilège préféré est la « Peau de Bananane de Morzak », dont elle se sert parfois pour faire tomber un aventurier dans le précipice qui longe le chemin menant à la cave. Si vous voulez vivre, évitez de lui voler sa figurine de Sauron préféré, ou encore le poster de Gargamel qui orne sa chambre... Elle a aussi beaucoup de mal à utiliser les principes domotiques de sa tour, ce qui a passablement le don de l'énerver et de causer des catastrophes en tous genres.
- Zev** : ami d'enfance de Kyla, ce jeune garçon discret est son assistant. Bien qu'elle éprouve une réelle affection pour lui, Kyla le traite comme un imbécile fainéant, ce qu'il est un peu, il faut bien le dire. Cependant, Zev a reçu une formation spéciale de ninjassassin, mais personne ne le sait, bien que personne ne s'étonne qu'il connaisse mille trois cent vingt-deux façons de tuer, dont trois avec une petite cuillère. En outre, il présente une réelle fascination pour le mal. Zev est officiellement chargé du ménage et de la tenue des comptes de la Tour, puisque chaque aventurier massacré doit être soigneusement déclaré à la Caisse des Donjons, tenue par des elfes pointilleux, de façon à ce que la pension de la Tour soit versée à son propriétaire. Mais actuellement, il est en RTT (Réduction de Temps de Tuerie) et se prélassé quelque part du côté de Waldorg...
- Saroulemale surlepériphe, le blanc** : maître de Misengard et de la flamme d'Anelore, l'un des Istarés les plus populaires de la Terre de Fangh, surtout chez les tenanciers de taverne. Ce dernier a la particularité de posséder une relique des temps anciens, la fameuse flamme d'Anelore, justement, et c'est là qu'on se dit parfois qu'il faut éviter les mélanges car un des Istarés portant un anneau Fhutor peut se révéler dangereux pour les statistiques entropiques de la région. Ce vieux croûton est un puissant sorcier (enfin, c'est ce qu'il dit) de la Terre de Fangh. En fait il fait partie d'un mouvement assez « underground » de sorciers ratés, ainsi que son vieux compère Zangdar. Il s'est pris d'amitié pour Kyla, qui a eu à peu près le même cursus étudiantin que lui, à savoir passer le plus clair de son temps au bar avec les potes au lieu de bachoter. De fait, Saroulemale ne refuse jamais une petite binouze ou même un verre de truc bizarre venu d'une bouteille sans étiquette, qui sont d'ailleurs sa spécialité. Tous ses amis connaissent sa propension à ramener des alcools locaux chaque fois qu'il fait plus d'un kilomètre hors de chez lui, et généralement il prends au moins un carton de 12. Forcément, quand il s'agit de fûts de chêne...
- Syajak** : le mystérieux commanditaire de la quête. Les gens le connaissent sous son seul nom ; il est tout le temps revêtu d'une cape noire, d'une armure de cuir sombre, et transporte dans son dos une large épée à lame en dents de scie. Il donne le sentiment qu'on peut lui faire confiance, mais c'est un être vil prêt à tout pour s'emparer des secrets de la Domotique Magique. Se sachant suivi par le culte de Khornettoh, il a préféré confier la récupération du rapport de Psaltérion à une compagnie quelconque d'aventuriers, qu'il finira par trahir lorsqu'ils auront réussi leur mission. Personne ne connaît ses origines, pas plus que ses véritables intentions. On raconte cependant qu'il n'est pas originaire de la Terre de Fangh. Certains disent qu'il vient des terres du Nord, par-delà le Désert des Plaintes, mais nul ne sait précisément d'où. Étant donné qu'il maîtrise le sortilège « Stase Disgracieuse de Von Gangh », on suppose fortement qu'il s'agit d'un mage de combat généraliste de niveau 7 ou plus.
- D'zill** : anciennement aventurier, il exerçait le métier de guerrier et parcourait les donjons pour trouver gloire et richesses. Il fut finalement renvoyé de sa compagnie à cause de sa triste habitude à passer son épée au travers du corps des malheureux compagnons qui avaient le malheur de le contrarier. Sa réputation le précédant, plus aucune compagnie ne voulu l'engager, et il n'eut d'autre choix que de se tourner vers les derniers regroupements sociétaires qui voulaient bien encore de lui, à savoir les cultistes. Au sein du culte de Khornettoh, il devint un assassin discipliné et efficace. Il exécute désormais les missions qui lui sont confiées par le culte, même les basses besognes. S'il est une chose importante à noter concernant D'zill, c'est qu'il souffre d'une forme particulière de malédiction : il absorbe la malchance des gens à proximité de lui. En clair, si les aventuriers ont des points Mankdebol, ces derniers seront naturellement et automatiquement assignés à D'zill en guise de malus. Il porte aussi autour de son cou une mystérieuse clé en argent massif dont l'utilité reste obscure...

- **Baldus Fumbleodore** : un autre sbire de Kyla. Professeur à la retraite, il s'est mis au service de la maîtresse de Minas t'Irrite. On en sait peu sur son passé et ses capacités réelles, mais on estime tout de même qu'il est versé dans l'art occulte de la magie. Il est le plus souvent en charge de la paperasserie administrative du donjon, mais il traîne parfois dans les étages inférieurs.

DESCRIPTION DES LIEUX

- **Mlinej** : Mlinej est une ville assez importante, nichée à la base des montagnes du Nord et arrosée de plusieurs sources menant au fleuve Elibed. Le terrain aux alentours, extrêmement fertile, est dédié à la culture de houblon, de malt, de céréales et de fruits servant à fabriquer plus de 500 variétés de bières. La configuration même de la ville est assez étrange : le centre est presque complètement constitué de tavernes, la basse ville contient les habitations, et la périphérie héberge les brasseries. Dans la banlieue, on trouve les fermes exploitant les plantations. Les habitants sont assez curieux, car ils se livrent quotidiennement à un étrange manège. Partant des habitations le matin, ils travaillent dans les brasseries, puis vont à midi hanter les tavernes, avant de repartir travailler. Le soir, ils reviennent dans les tavernes, et ainsi de suite, consommant alors les produits qu'ils fabriquent dans la journée. Ces processions à heures fixes donnent lieu à de véritables "bouchons" de badauds à demi ivres, raison pour laquelle les rues principales sont larges et bien dégagées.

- voir PLANS sur <http://www.naheulbeuk.com/>

- **Bois de Glandorn** : la forêt fut colonisée par un groupe d'elfes au début du 1^{er} âge. Les aventuriers qui s'aventurent dans le bois de Glandorn ne risquent (presque) rien physiquement : même les loups y sont poussifs. Néanmoins, ils risquent d'attraper la "flemtase dorée" et de s'asseoir sur une branche basse, regardant pendant des jours ou des années la vie se dérouler sous leur nez sans rien faire d'utile. Il arrive pourtant que des monstres s'installent près de la lisière, échappant ainsi à la vigilance des elfes (qui sont de sacrés glandeurs). En revanche, les créatures hostiles qui auraient le malheur de s'enfoncer un peu trop dans les bois ont toutes les chances de finir criblés de centaines de flèches, ou en cibles d'entraînement.

- **Chnafon** : village situé en bordure du Lac de Zblouf, c'est une bourgade assez grande, du moins si on le compare à la plupart des autres villages de cette plaine. Les gardes à l'entrée possèdent un sens civique développé (et particulier, ai-je envie de rajouter). Le manque d'enthousiasme des habitants n'a pour le moment donné lieu à aucune création digne d'intérêt, si ce n'est le concours de la plus grosse patate qui se tient tous les 5 ans. Les habitants sont donc chroniquement fâchés avec tout le monde, et même avec les promeneurs que la proximité de la forêt maudite n'aurait pas repoussé.

- voir PLANS sur <http://www.naheulbeuk.com/>

- **Birtek** : il n'y a plus grand-chose à dire de Birtek, hormis que la ville est déserte. Le village fut détruit par une vague de retombées magiques incontrôlées provenant de la tour de Minas t'Irrite. La nuée toxique provoquée par le dégazage de l'étuve à bière chaude rend aujourd'hui difficile la possibilité de rester durablement dans les ruines du village, même pour les monstres les plus robustes de la région. La rumeur dit que le mystérieux -et incompréhensible- Ordre des Talifurnes se réunissait sous l'ancienne cathédrale qui mesurait 15 étages. On peut souligner qu'avant sa destruction, Birtek était connue en Terre de Fangh pour ses constructions audacieuses et son architecture innovante, mais les ingénieurs ont tous disparu dans l'incident.

- **Forêt de Schlipak** : la forêt de Schlipak est considérée par de nombreuses personnes comme maudite (environ 99,6 % des habitants de la Terre de Fangh selon le dernier sondage). Pourtant, la forêt tient sa réputation du simple fait qu'elle comporte plus de dangers qu'une forêt normale -et la normalité est un concept relatif en Terre de Fangh-, alors que dire des forêts normales, qui ont elles aussi leur lot de dangers quotidiens ? On peut dénombrer, parmi les curiosités qui ont contribué à la mauvaise réputation de la forêt, le Chemin de l'Oubli, ensorcelé autrefois par des elfes maléfiques pour effacer la mémoire des voyageurs qui l'empruntent. D'autres dangers guettent forcément les

voyageurs, comme la présence de bandits qui profitent de la réputation de la forêt pour s'y cacher, la prolifération de nombreux monstres et créatures sauvages plus ou moins hostiles, la proximité de la clairière des mangeurs de chair humaine, une tribu ethnique tendant des pièges aux imprudents dans l'intention d'en faire leur goûter, et le comportement étrange des elfes de Lunelbar, dont la reine Norelenilia de Nilnerolinor aime poser des énigmes aux voyageurs (nul ne sait ce qui est arrivé à ceux qui n'ont pas su répondre). Nous rappelons que tout ceci compose une liste non exhaustive des nombreux dangers que l'on peut retrouver dans la forêt, mais quiconque connaît les risques n'aura pas à s'en formaliser (du moins espérons-le).

- **Minas t'Irrite** : c'est cette tour que le mage Psaltérion utilisa pour expérimenter le concept de *Faineantus Magicae* ©. Mais suite à une erreur de réglage du sort initial, la tour se montra incapable d'annuler ses propres modifications domotiques, et fini par s'auto-pourrir jusqu'au point où elle fut inutilisable, hormis peut-être pour les souris qui s'y installèrent pour créer une nouvelle dynastie. En effet, après avoir lancé l'enchantement initial, le mage Psaltérion, architecte du projet *Faineantus Magicae*, se trouva fort aise de prendre un bain bouillant tout en sirotant une bière glacée. La tour généra alors une excroissance sanitaire et un pédoncule brassicole réfrigérant, mais suite à une expression confuse des desiderata du mage, la baignoire fut remplie d'une eau constamment glacée et le frigo de bière chaude. Ne pouvant corriger le tir, Psaltérion entra dans une colère noire, laissant s'exprimer un certain nombre de rancœurs subconscientes qui eurent tôt fait de profiter du sortilège en cours pour enrichir (...) Minas t'Irrite d'un certain nombre de dépendances douteuses. Ainsi, pour évacuer les fumerolles corrosives de bière bouillie (sextantuple fermentation), la tour s'auto équipa d'une aile de dégazage sauvage, qui déverse depuis un flot continu de miasmes fermentaires qui va s'écouler sur feu la commune de Birtek, au bas de la colline. Un peu sur les nerfs, Psaltérion aurait tenté de foudroyer la baignoire glacée, mais l'émail magique n'aurait que légèrement flanché, et commencé à déverser son réservoir infini dans la tour. Les témoignages des quelques aventuriers qui auraient visité le coin confirment qu'un roi des pingouins aurait depuis colonisé les lieux avec sa suite. Depuis la disparition mystérieuse de son créateur, la tour fut laissée à l'abandon, jusqu'à ce qu'elle soit rachetée il y a peu par une jeune sorcière nommée Kyla, qui s'empressa de transformer ladite tour en donjon.
- **Yakk** : paisible village au Nord du Bois de Glandorn. La bourgade est petite et c'est un lieu de villégiature prisé pour son calme, en raison de la fréquentation quasi-nulle des monstres dans les environs. Les originaux y vont habituellement passer leur vacances.
- **Boladar** : petite ville de paysans aux abords immédiats de la forêt de Glandor, à l'Est du bois. Ses habitants sont accueillants mais ont un sérieux ressenti contre les elfes sylvains, mais je ne saurais malheureusement vous dire pourquoi (allez, vous devez bien en avoir une petite idée)...
- **Château de Gzor** : tout simplement le point de réunion de toutes les énergies chaotiques et mauvaises en Terre de Fangh. Des aventuriers de niveau 30 y auraient perdu la vie, ce qui démontre à quel point l'endroit est dangereux. Ce donjon, dont on raconte qu'il s'agit du plus maléfique donjon de tous les temps, fut construit dans les temps immémoriaux par Gzor pour lui servir de quartier général. Cette forteresse est le seul établissement de la Terre de Fangh non affilié à la Caisse des Donjons, et il est fortement recommandé par l'administration de ne pas s'en approcher, sous peine de raccourcir de façon péremptoire son espérance de vie. Les alentours du château sont fréquentés par toutes sortes de créatures (humaines ou non) modifiées par la proximité de l'essence chaotique qui s'échappe continuellement du Château de Gzor. Certains ont tenté, malgré le fort courant inverse, de se rapprocher plus facilement du château en empruntant la rivière qui rejoint le fleuve Elibed. Malheureusement, ils apprirent à leurs dépens que le Chaos n'avait pas modifié uniquement les créatures terrestres...
- **Les mines de Jambfer** : situées non-loin du Mont de Goltor, surnommé ainsi en l'honneur du héros Goltor l'Intrepide, c'est dans les mines que sont installés, depuis fort longtemps, la majeure partie des clans nains. L'entrée principale se trouve aux contreforts des Montagnes du Nord, à près d'une journée de marche de Mlinej. Dans les galeries vivent donc les Nains. Ils ont annexé une grande partie du territoire souterrain, mais les informations sont pauvres.

QUÊTES SECONDAIRES

Ces quêtes se déroulant en Fangh Nord-Ouest sont récupérables au Bureau des Emplois de Mliuej et dans les auberges.

Sauvetage ! : Un convoi devait revenir de Chnafon après une livraison de bières il y a 2 jours de cela. Pouvez-vous enquêter sur cette disparition ? - Association des Brasseurs.

Mission : retrouvez le convoi (ou plutôt ce qu'il en reste) et ramener un élément de preuve aux Brasseurs, à la Brasserie Guiliness. Éventuellement, vous pouvez chercher à savoir ce qui est arrivé aux marchands disparus.

Conditions : aucune.

Conduite à tenir : les aventuriers tomberont sur les restes d'un chariot détruit à mi-chemin de la route qui mène de Mliuej à Chnafon, peu après avoir passé le pont du fleuve Elibed. Ils trouveront en fouillant les décombres un morceau de tonneau marqué du sigle des Brasseurs de Mliuej. Si les aventuriers décident de continuer l'enquête, des traces évidentes les mèneront jusqu'à la lisière de la forêt de Schlipak. Les traces sont facilement repérables en journée donc pas besoin de la compétence PISTER, mais seul un personnage ayant une nyctalopie moyenne au minimum pourra les suivre si la mission s'effectue de nuit.

Des bandits de grand chemin ont établi un campement comprenant trois tentes plus loin dans les bois. Ce sont eux qui ont attaqué le convoi et prit les marchands en otages pour réclamer une rançon. Fort heureusement, la moitié d'entre eux sont ivres après avoir descendu quelques tonneaux de bière.

Les deux marchands sont retenus dans une tente, avec deux gardes en faction autour. Le chef se situe dans la seconde tente. Dans la troisième, à vous de décider ce qui pourrait s'y trouver. Les ivrognes ont laissé leur armes, des épées courtes, plus loin quelque part autour du feu.

Bestiaire (voir tables de rencontres) :

- camp des bandits : tableau de référence des créatures et rencontres V.2.1 :
 - Ivrogne 2 (x3)
 - Brigand de base 1 & 2
 - Chef des brigands 2

Récompenses :

- Si les aventuriers ont simplement ramené le débris avec le sigle des Brasseurs :
= 5 PO + 5 XP
- Si les aventuriers ont mené l'enquête à terme sans ramener TOUS les otages :
= 13 PO + 13 XP
- Si les aventuriers ont mené l'enquête à terme en ramenant TOUS les otages vivants :
= 20 PO + 20 XP + Un objet au choix

L'escorte : Je souhaiterais me rendre à Jambfer afin d'acheter des métaux pour mon commerce, mais la route n'est pas sûre. Quelqu'un veut-il bien m'accompagner ? - Joyeux Joaillier.

Mission : escortez le joaillier jusqu'à Jambfer pour qu'il puisse effectuer ses tractations, puis raccompagnez-le à Mliuej.

Conditions : le MJ aura à charge la fiche PNJ du Joyeux Joaillier, disponible en ANNEXE.

Conduite à tenir : les aventuriers doivent à tout prix protéger leur client, même si celui-ci décide de ne pas se montrer coopératif (au jugé du MJ). Le joaillier peut vouloir se battre contre un monstre, puis prendre ses jambes à son cou une fois qu'il l'a provoqué, aux joueurs de gérer la situation comme ils peuvent (même si fuir ou faire bouclier de son corps est nécessaire). L'escorte débute de la sortie de la ville jusqu'à Jambfer, puis de Jambfer jusqu'à sa boutique en ville, dans la *Ruelle Chaussette* (pour les MJ retors qui voudraient placer un dernier piège en milieu urbain). Il est nécessaire que le Joyeux Joaillier reste en vie ! Les lingots de Thrtil ne feront plus partie de son équipement au retour des mines de Jambfer. Le Scroll of stupidity qu'il transporte est un cadeau empoisonné pour quiconque voudrait le dévaliser, original mais retors pour un marchand...

Bestiaire (voir tables de rencontres) : tableau de rencontres en terre sauvage.

- S'il tombent sur un Morshleg à poil long ou un Dragon, qu'ils se débrouillent !

Récompenses :

- Si les aventuriers ont réussi la mission mais que le client a été blessé :
= 20 PO + 10 XP
- Si les aventuriers ont mené à bien la mission et que le client n'a perdu aucun EV :
= 50 PO + 30 XP

On ne vend pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué : Avis aux suicid... aventuriers. La guilde des stylistes de Mliuej cherche des peaux d'Ours du Chaos afin de présenter leur nouvelle collection.
- Jean Polgotié.

Mission : vaincre un ou plusieurs Ours du Chaos et ramener leur peau à Mliuej, dans une boutique située *Impasse de la Gerbe*.

Conditions : avoir au moins un aventurier de niveau 3 dans le groupe.

Conduite à tenir : les Ours du Chaos ne se trouvent qu'à proximité du château de Gzor. Si les joueurs décident d'approcher de trop près ce Donjon démoniaque, trouvez tout de suite un prétexte pour les en éloigner : ils n'ont pas le niveau ! Fort heureusement, les Ours du Chaos ne sont pas sociables (comme la majorité des créatures du Chaos), et vivent seuls en gardant féroce leur territoire, ce qui ne risque pas de causer un problème de surpopulation...

Bestiaire (voir tables de rencontres) :

- Alentours du château de Gzor : tableau de rencontre des alentours du Château de Gzor.
(récupérable en ANNEXE avec le Bestiaire succinct des alentours du Château de Gzor)

Récompenses :

- Pour chaque peau d'Ours du Chaos rapportée à l'*Impasse de la Gerbe* :
= 35 PO la peau + 1 objet au choix toutes les 5 peaux d'Ours du Chaos vendues.

Il m'a volé toute la nuit, mon légionnaire : Avis de recherche ! Si vous apercevez un homme correspondant à ce signalement, merci de prévenir au plus vite les autorités. - Milice Fanghienne de Yakk.

Mission : un déserteur de la Milice Fanghienne a jugé bon de se reconvertir dans le métier de voleur de bétail. Selon les témoignages, il se serait réfugié dans le sous-bois à côté du village de Yakk, à l'ouest de Mliuej.

Conditions : aucune

Conduite à tenir : les aventuriers doivent mettre hors d'état de nuire le voleur de bétail, et en ramener une preuve au poste de garde de Yakk. Pour ce faire, il devront se rendre sur place et recueillir les indices donnés par les paysans et la milice (si elle n'est pas corrompue) afin de retrouver le campement du déserteur dans le sous-bois. Le campement du voleur se situera au centre même du sous-bois. Le coin n'étant bizarrement pas fréquenté par les monstres, le tableau des rencontres en forêt ne s'applique donc pas.

Bestiaire (voir tables de rencontres) :

- campement du voleur : tableau de référence des créatures et rencontres V.2.1 :
 - Chef des brigands 1

Récompenses :

- Si les aventuriers ramènent le cadavre du voleur à la Milice de Yakk :
= 15 PO + 10 XP
- Si les aventuriers ramènent le voleur captif (évanoui ou non) à la Milice de Yakk :
= 15 PO + 15 XP

La missive : J'étais censé livrer c'te lettre, mais j' préfère aller jouer avec mes copains ! Et pis y'a pas écrit Chronotroll ici d'abord! Vous pouvez vous en occuper pour moi ?
- Sale gamin.

Mission : le nain Gradoubl doit envoyer une lettre à son cousin Istpak concernant un projet d'étude pour un nouveau sac à dos à vendre au Donjon Facile. Mais comme tous les nains, il est trop radin pour payer un Chronotroll, et a préféré payer un commis peu fiable. Poursuivez la mission du messenger démissionnaire, et la récompense est pour vous !

Conditions : aucune.

Conduite à tenir : les aventuriers doivent récupérer la lettre sur le dernier homme à qui le gamin messenger l'a laissé. Celui-ci, d'environ 40 ans, mince et blond (selon la description du sale gosse), se trouve être en train de cuver au Temple de la Bière. Et il risque de ne pas du tout être coopératif ! Aux aventuriers de voir s'ils préfèrent utiliser la ruse, le dialogue ou bien déclencher une baston générale (mais la garde a toutes les chances de rattrapper au bout d'un moment). Une fois qu'ils seront en possession de la lettre, ils devront la livrer au nain Istpak qui habite *Rue du Houblon* (ils vont devoir FORTEMENT insister pour avoir leur pièces d'or, c'est un nain après tout, et tout le monde sait que les nains sont radins comme pas deux). Si les aventuriers ont l'idée d'ouvrir la lettre pour la lire, n'essayez pas de les en empêcher, leur récompense sera simplement amoindrie. La lettre ne contient que des détails techniques et des plans se rapportant à un modèle de sac à dos. Et si, étrangement, ils comprennent ce que c'est et tentent de le revendre à la concurrence... À vous d'improviser ; mais pas de récompense !

Bestiaire (voir tables de rencontres) :

- tableaux de référence des créatures et rencontres – V.2.1
(utilisez principalement le cas des rixes de taverne ou de la milice urbaine)

Récompenses :

- Si les aventuriers ont livré la lettre, mais l'ont ouverte pour la lire :
= 5 PO + 3 XP
- Si les aventuriers ont livré la lettre avec le scellé encore intact :
= 7 PO + 5 XP

Même pas peur ! : Par les tentacules de Gzor, si on devait compter sur ces feignasses d'elfes dès qu'il y a un problème, on serait pas sorti de la taverne...
- Biologiste anxieux.

Mission : un contingent moyen d'orques a tenté de s'établir dans la forêt de Glandorn. Les elfes en ont repoussé la plupart, ce qui a eu pour conséquence de les diriger tout droit sur le village de Boladar, situé à l'Est de la forêt. A présent, les orques survivants ont établi leurs quartiers dans les bois, non loin du village, et les habitants vivent dans la crainte d'être attaqués à tout moment. Attention, le territoire d'un Ogre n'est pas loin !

Conditions : les joueurs doivent auparavant avoir effectué au moins une quête secondaire parmi celles proposées au bureau des emplois de Mliuej. Par ailleurs, s'ils décident de trouver la tanière de l'Ogre pour le combattre, l'un d'eux doit avoir la compétence PISTER.

Conduite à tenir : les aventuriers doivent débarrasser les villageois de la présence gênante des orques, et ce en les tuant ou en les chassant définitivement (évitons de leur faire des suggestions). Le basement où se tiennent les orques est sur une butte proche de l'orée de la forêt, pas besoin de s'enfoncer profondément dans les bois pour tomber sur eux (au-delà, c'est le territoire des elfes sylvains). Si les aventuriers ont la compétence pour pister l'Ogre en forêt et ont la volonté de débusquer sa tanière pour le tuer, les villageois leur en seront extrêmement reconnaissants, car cet Ogre est un fléau pour le village, mais personne n'a jamais réussi à le vaincre (si les aventuriers interrogent un peu les villageois, ils apprendront que l'Ogre vient régulièrement dévorer les cultures, et parfois même un enfant imprudent qui ne courait pas assez vite). Les elfes du bois de Glandorn ne donneront aucune aide aux aventuriers pour effectuer leur tâche.

Bestiaire (voir tables de rencontres) :

- Bois proches de Boladar : tableau de référence des créatures et rencontres V.2.1 :
 - Orque (entre 4 & 7 selon le niveau des joueurs)
 - Orque chef
 - Ogre

Récompenses :

- Si les aventuriers ont débarrassé les villageois des orques, peu importe la manière :
= 10 PO + 15 XP
- Si les aventuriers ont réussi à tuer l'Ogre et en ramener une preuve :
= 30 XP + 1 Masure de paysan dans le village de Boladar + 1 Chien maladif

RAPPORT SUR LES RISQUES DE LA DOMOTIQUE MAGIQUE – PAR PSALTÉRION

*Tour de Minas t'Irrite,
6^{ème} jour de la Décade maudite de Gzor.*

Je profite de l'un de mes rares moments de lucidité pour rédiger ce rapport qui, je l'espère, ne tombera jamais entre de mauvaises mains.

Mon nom est Psaltérion, Archimage non-spécialisé, anciennement professeur à l'université des arts zokkult de Waldorg, organisateur du festival « alchimie pour tous » [...] et inventeur de la Faineantus Magicae.

J'ai inventé la Domotique Magique en reprenant un procédé utilisé il y a fort longtemps par une sorte d'organisation dont les membres se nommaient « les Issari ». Cependant, si cette forme de magie peut améliorer et faciliter le quotidien de celui qui en bénéficie, elle représente un risque énorme dû à son immense potentiel. [...] Si la procédure d'enchantement s'avère être mal réalisée, il peut en résulter d'immenses catastrophes, et la réalité que nous connaissons pourrait s'en trouver irrémédiablement changée. La tour de Minas t'Irrite est l'exemple même de ce que peut donner un enchantement de haut niveau raté à base de Faineantus Magicae.

Ce fichu donjon va par ailleurs achever de me rendre fou. Plus le temps passe, et plus la tour change. Les modifications que j'ai tenté de ramener à la normale n'ont cessé d'évoluer exponentiellement, sans aucun retour en arrière possible. Et je ne raconte même pas l'incident avec cette #@?!\$% de baignoire ! [...] Je n'ai pas pu chasser les pingouins qui se sont installés au premier sous-sol [...]*

J'ai tout de même pu stabiliser le procédé entropique et le protéger en conséquence, le rendant ainsi totalement inoffensif. [...] Toutes les notes qui m'ont permis de réaliser cet exploit se trouvent consignées dans mon livre d'études personnel, qui ne me quitte jamais.

Cependant, connaissant la nature et la gravité du risque qu'engendrerait une mauvaise utilisation de mon invention, j'ai préféré cacher le livre d'études au dernier niveau du château qui me sert de résidence secondaire, dans la forêt à l'Est de Waldorg. Cette satanée tour continue à se modifier d'elle-même, et je n'ai pas assez confiance pour y garder un ouvrage aussi dangereux. J'ai par ailleurs mis au point une mesure d'urgence au cas où quelqu'un tenterait d'utiliser mes écrits pour de mauvais dessins, mais [...]

Par ailleurs, j'ai débuté la construction de mon futur tombeau, dans une concession qui m'a été cédée à très bon prix. Bien que j'espère avoir encore quelques centaines d'années à vivre et voire plus, il est toujours bon de prendre des prédispositions : on ne sait jamais ce qu'il peut arriver en Terre de Fangh. Une simple maxime que l'on devrait élever au rang de dicton, si vous voulez mon avis.

J'ai l'impression que les dernières semaines ont été particulièrement éprouvantes. Je pense d'ailleurs qu'il est temps de prendre enfin quelques vacances, de préférence TRÈS LOIN d'ici. C'est peut-être même l'occasion de repartir en exploration, au-delà du monde connu, et [...] Mais avant, je vais aller chercher une caisse de stout dans la cave, s'il m'en reste. [...]

RECHERCHES SUR LA DOMOTIQUE MAGIQUE

APERÇU DE LA SECONDE PARTIE : LE MÉDAILLON DES ORIGINES

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, LA TERRE DE FANGH EST À NOUVEAU EN GRAND DANGER. SYAJEK, LE MYSTÉRIEUX GUERRIER QUI S'EST EMPARÉ DU RAPPORT DE PSALTÉRIUM A RÉVÉLÉ SON ULTIME OBJECTIF AVANT DE S'ÉVANOUIR DANS LA NATURE : UTILISER LES SECRETS DE LA DOMOTIQUE MAGIQUE ET SON EXTRAORDINAIRE POTENTIEL AFIN DE RAMENER À LA VIE L'INCARNATION DE TZINNCH, L'UN DES QUATRE DIEUX ORIGINELS DU CHAOS (+I). CONSCIENTS DU DEVOIR QUI LEUR INCOMBE ET DES ERREURS QU'ILS ONT COMMISES, LES AVENTURIERS REÇOIVENT LA LOURDE TÂCHE DE DÉBUSQUER LEUR ANCIEN EMPLOYEUR POUR METTRE DÉFINITIVEMENT FIN À LA FOLIE QU'IL S'APPRÊTE À COMMETTRE. ET MÊME SI POUR CELA, ILS DOIVENT TRAVERSER DE PART EN PART LE MONDE CONNU. HÉLAS, LA CONJONCTURE EST POURTANT LOIN DE S'AMÉLIORER... GUIDÉS PAR LES RUMEURS DES ORACLES, DES AVENTURIERS DE TOUS HORIZONS SILLONNENT LES VILLES ET LES CAMPAGNES, ASSIÈGENT MÊME MINAS T'IRRITE ET METTENT LA PAGAILLE PARTOUT OÙ ILS PASSENT DANS L'ESPOIR DE TROUVER SYAJEK ET D'EMPÊCHER LA RÉSURRECTION IMMINENTE DE TZINNCH. MAIS LORSQUE LES CULTES DE KHORNETTOH ET DE TZINNCH DÉCIDENT DE S'EN MÊLER ET DÉCLENCHENT UNE GUERRE DANS LAQUELLE LES AVENTURIERS SE RETROUVERONT PRIS ENTRE DEUX FEUX, LA SITUATION DEVIENT NETTEMENT PLUS CRITIQUE. POURRONT-ILS RATTRAPER À TEMPS SYAJEK EN DÉPIT DES NOMBREUX OBSTACLES, ET EMPÊCHER MALGRÉ TOUT LA RÉALISATION DE SES SOMBRES PROJETS DESTRUCTEURS ? LES ANCIENNES ALLIANCES PEUVENT-ELLES VRAIMENT RÉSISTER AUX NOUVELLES DISSENSIONS AMENÉES PAR LA DISCORDE GÉNÉRALE QUE CONNAÎT DÉSORMAIS LA TERRE DE FANGH ?

LES DIEUX SEULS LE SAVENT...

CRÉDITS :

CONCEPTEUR DU SCÉNARIO – QUÊTES – GESTION DE L'ÉVÈNEMENTIEL – CARTOGRAPHIE DONJON : LICOY
LEVEL-DESIGN : MAJOR BLASTMAN / FAN_DE_SYSTEM

BÊTA-TESTEURS : TOUS LES JOUEURS CITÉS AU TÉMOIGNAGE DU BÊTA-TESTING DE LA PARTIE

UNE PRODUCTION DE : LA COMPAGNIE DES-3-DERNIERS-DE-LAVAU-QUI-NE-SONT-PAS-DE-LAVAU
(ET QUI NE SONT PLUS QUE 2 MAIS ON A GARDÉ L'ANCIEN NOM POUR FAIRE MOINS POURRI !)

REMERCIEMENTS :

JE REMERCIE ZAZ, AUTEUR DE LA FICTION « LA TOUR DE KYLA » PUBLIÉE AUX ÉDITIONS CLAIR DE LUNE, POUR SA SYMPATHIE, ET LE TEMPS QU'IL M'A CONSACRÉ. UN CONSEIL AMICAL, SI VOUS VOULEZ EN CONNAÎTRE PLUS SUR CET UNIVERS ET SAVOIR CE QUI EST RÉELLEMENT ARRIVÉ À PSALTÉRIUM, LISEZ LA BD. ☺

ET ENFIN, JE REMERCIE JOHN « POC » LANG, POUR SON SOUTIEN MALGRÉ UN EMPLOI DU TEMPS TRÈS CHARGÉ, ET SANS QUI CE JDR, ET TOUT L'UNIVERS DU DONJON DE NAHEULBEUK N'EXISTERAIT PAS. À TRÈS BIENTÔT POUR LA SECONDE PARTIE !

SOURCES ET INSPIRATIONS :

➤ ÉPISODES MP3 DU DONJON DE NAHEULBEUK, SAISON 2, SUR :
<http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm>

➤ ARTICLES DE L'ENCYCLOPÉDIE NAHEULBEUK, SUR :
<http://encyclopedia.naheulbeuk.com/>

➤ SITE DE LA BANDE DESSINÉE « LA TOUR DE KYLA », SUR :
<http://overzaz.free.fr/latourdekyla/site/index.htm>

➤ BANDE DESSINÉE « LA TOUR DE KYLA », AUX ÉDITIONS CLAIR DE LUNE,
➤ ET BIEN D'AUTRES CHOSES POUR LESQUELLES JE FERAİ UNE LISTE DANS LA SECONDE PARTIE DU SCÉNARIO.

Merci d'envoyer vos questions ou autres à licoy_jdr-naheulbeuk@hotmail.fr