

# DONJON DE NAHEULBEUK

## Le jeu de rôle



par Pen of Chaos

## VERY OFFICIEL SCÉNAR

Scénario par POC pour JDR Naheulbeuk, pour 3-4 aventuriers de niveau 3 à 6. De 4 à 8 heures d'aventure. Vous aurez besoin de : un plan de ville (ici le scénar est basé à **Kjanionf**, mais il peut se jouer dans n'importe quelle ville moyenne ou grande) pour le MJ, et pour les joueurs. C'est une aventure assez violente (adultes). Pour adapter le scénario à niveau plus bas ou à haut niveau, modifiez seulement les rencontres et les récompenses (en utilisant la table des rencontres urbaines, en trouvant des équivalents).

NOTE : **Le scénar peut être adapté rapidement pour être joué dans n'importe quel temple de n'importe quelle ville...** De préférence si vous avez un prêtre dans l'équipe adaptez l'aventure aux besoins du prêtre : il se sentira plus concerné si le temple à sauver. Ici, j'ai écrit le scénar sur la base d'un temple d'Adathie. Arrangez-vous pour que ce temple soit en dehors du plan.

Illus. de couverture par MU.

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

**Viggo**, dieu-démon déchû par Khornettoh dans les temps anciens, a été rabaissé au statut de démon et voudrait bien retrouver son statut de dieu. Il a attendu avec patience que quelqu'un fasse des recherches sur son compte et l'attente a fini par payer... Quelqu'un qui n'est autre que le **grand prêtre** du temple d'Adathie de Kjaniouf, à force de fouiner dans les bibliothèques et à étudier de vieux livres, a invoqué Viggo sans vraiment s'en rendre compte et celui-ci a immédiatement possédé son corps. Il a ensuite massacré des prêtres pour boire leur sang, puis grâce à la force ainsi récupérée, il a possédé d'autres gens. Comme c'est un dieu très violent, les gens possédés gagnent de la force et de la résistance. Le temple a donc été détruit et plus personne ne peut/veut s'y rendre.

Viggo, dans le corps du grand prêtre, a été rendu fou par les siècles d'attente et par la violence. Il mène à bien des rituels en essayant de trouver un moyen de redevenir un dieu.

**Historique pour les joueurs :** le nouveau « grand temple d'Adathie » a été construit en bordure de la ville de Kjaniouf (il ne figure donc pas sur le plan), tout au bout de la rue des Lampions au nord-ouest. Le petit temple d'Adathie, en plein centre ville, ne pouvait pas être agrandi et tombait en ruines. De plus, le voisinage se plaignait de l'odeur constante de barbecue qui émanait de ses murs. Le culte a donc commandé la construction d'un nouveau temple, qui est sur pied depuis quelques mois. (partie de scénario qui peut être adaptée aux besoins du MJ)  
Hélas, des troubles sont apparus récemment et les fidèles n'osent plus s'y rendre. Les gardes municipaux ont retrouvé des gens éviscérés autour du temple. Ils parlent de magie, de possession, d'un mal ancien et de violence extrême... Pour le moment, personne n'a eu le cran d'aller voir ce qui se tramait au temple. Les habitants ne s'en approchent plus et un couvre-feu nocturne a été décrété dans le voisinage.

La milice de Kjaniouf, dont les gardes ont menacé de « faire grève », a donc passé une annonce pour proposer à des mercenaires chevronnés d'aller voir ce qui se passe au temple, de régler le problème en rapportant une preuve au chef de la milice. Il faut pour cela ouvrir la porte qui semble fermée à tout jamais...

## Récupérer la mission

Les aventuriers se promènent en ville et cherchent du travail, ou bien ils sont à la taverne, ou bien ils traversent simplement la ville. Plusieurs moyens de récupérer la mission :

- En s'approchant du bureau des emplois ou d'une guilde, les héros sont abordés par un garde
- En zonant à la taverne, les héros sont approchés par un garde

Récompense proposée : 2000 P.O. (1000 sont donnés par les gardes, et 1000 par le culte dépossédé de son temple)

## L'assaut

Il n'y a pas d'enquête à mener en dehors du temple. Si les aventuriers questionnent les gens du voisinage, ceux-ci parleront de « fous furieux aux yeux rouges » aperçus dans les parages, qui ont tué tel ou tel voisin ou parent en lui dévorant les entrailles, ont écartelé un chien ou autres indices de violence.

Que les aventuriers entrent au temple de jour ou de nuit, l'intérieur en sera exactement pareil : les cultistes possédés ne dorment pas et ne vivent pas comme les autres mortels. En revanche, si c'est la nuit ils n'auront pas la lumière du jour filtrant par les petites fenêtres... Et devront utiliser torches ou bâtons lumineux. Les cultistes possédés sont nyctalopes.

Par ailleurs, des fenêtres minuscules, placées en hauteur à 3 m du sol tout autour du temple, ne permettent pas d'entrer à l'intérieur à moins d'être un GNOME. Elles peuvent permettre de jeter un œil si les aventuriers se débrouillent pour construire une échelle ou de hisser quelqu'un. Si un gnome entre par une des fenêtres, il peut

Bref, les aventuriers se trouvent à la porte du temple. Elle est en bois, épaisse et lourde, et presque neuve ! Ils peuvent essayer de la crocheter ou de la défoncer (il faudra pour cela faire preuve d'une grande force, ou fabriquer un bélier). S'ils font le tour, ils ne trouveront aucune porte secrète.

Si les aventuriers sont *panures* en force de frappe, un **vétéran** nommé Krinan d'Orval pourrait les rejoindre à n'importe quel moment de la partie (le MJ peut attendre de voir comment ils se débrouillent, et envoyer ce vétéran à un moment opportun, pour créer la surprise). Krinan a entendu dire que de courageux mercenaires avaient accepté la mission, et il s'est décidé à les rejoindre pour le bien de la communauté. Il est bien entraîné.

L'intérieur du temple a été ravagé, détruit et tous les gens qui ne sont pas possédés ont été tués. Exception à la règle, quelques aventuriers errants sont entrés pour voir, et l'un d'eux a tué un garde possédé avant de se faire à son tour buter par les autres. On reconnaît les possédés parce qu'ils ont les yeux rouges et qu'ils bavent.

[illegible]

La **clé** se trouve sur le chef des gardes (nombre de gardes variant en fonction de votre équipe) et le **code du verrou magique** (9966) se trouve dans la poche du garde corrompu tué par un autre aventurier, qui se trouve derrière le pilier en haut à droite de la nef principale (6).

Possession — Scénario Nahenlbenk JDR — Page 3

Au niveau descriptif, insistez bien sur le caractère ravagé du temple. C'est un temple neuf mais tout a été brisé par la colère de Viggo et les combats. On peut placer à cet endroit un début d'indice pour la suite de la quête, par exemple les inscriptions VIGGO REVIENDRA tracées sur le mur avec du sang, ce genre de chose.

## Le dallage étrange

Pour protéger son sanctuaire, Viggo a installé un superbe piège en forme d'énigme (10). Celui-ci occupe tout un couloir, au sol, et il apparaît de façon très claire à tout le monde : sur le sol sont dessinées des dalles rectangulaires sur toute la largeur du couloir et sur huit mètres de long, qui scintillent. Chaque dalle fait 1 mètre de long et 70 cm de large. Vous pouvez donner l'image **dallage étrange** à vos joueurs quand ils arrivent à cet endroit.

Le couloir est donc large de presque 5 m et long de 8 m. Ce piège-énigme est similaire au *mot de dieu* dans le film *Indiana Jones et la dernière croisade*. Plusieurs indices jusque là mentionneront le nom de VIGGO.

On ne peut pas le sauter en un bond jusqu'au bout, quel que soit l'élan qui est pris. Pour traverser, les aventuriers doivent comprendre qu'il faut marcher dans les lettres formant le nom VIGGO. Mais ce n'est pas si simple, car certaines lettres sont plus faciles à atteindre que d'autres. Tout va se jouer sur l'adresse (3 épreuves).

Du couloir, sauter sur le V : épreuve AD+4 / Marcher du V sur le I : facile, pas d'épreuve

Sauter du I sur le G à gauche : AD / Sauter du G jusqu'au G suivant à droite : AD

Marcher du G sur le O : facile, pas d'épreuve / Sortir du dallage depuis le O, pas d'épreuve.

Bout du couloir à rejoindre

L	S	E	K	L	H	I
O	I	T	P	A	O	N
P	L	H	R	G	N	V
I	U	G	T	U	Y	W
T	U	O	P	A	O	Q
Z	E	L	I	B	D	I
B	P	V	D	A	N	O
N	T	U	B	C	E	F

Sud du couloir : les aventuriers arrivent par là

En passant le piège, si un aventurier :

- tente de traverser en courant, sans prendre la peine de chercher l'énigme
- rate une épreuve et marche sur une mauvaise dalle
- marche sur une mauvaise dalle en le faisant exprès
- essaie de traverser en un bond

Il est **repoussé en arrière** jusqu'au début de l'énigme, par une force similaire à la GIFLE DE NAMZAR. Il encaisse **1D6 BL** (le sort ignore l'armure).

Bien sûr c'est à ce moment que les malus d'armure liés à l'adresse vont être importants : un Nain cuirassé à 8 PR, de part son encombrement ET sa taille, aura d'importants malus pour passer d'une lettre à l'autre.

Les seuls moyens d'éviter totalement ce piège sont : la lévitation ou le vol par-dessus la zone / l'utilisation d'un familier volant intelligent / le saute-piège de Torchaveth ou la perte totale de consistance. Se rendre invisible ne suffit pas ! Quelques farfelus pourraient avoir l'idée de lancer un compagnon de petite taille de l'autre côté. Cela peut aussi fonctionner mais il faudra cumuler AD et FO sur une épreuve pour qu'ils y arrivent. En cas d'échec, le compagnon heurte un mur (dégâts 2 BL) ET tombe sur une dalle (dégâts à nouveau + il sera repoussé à l'entrée).

Une fois de l'autre côté, un aventurier qui fouille un peu la zone trouvera une RUNE D'ACTIVATION sur le mur sud du large couloir nord, à gauche du dallage. Celle-ci n'est visible que depuis l'autre côté du dallage, c'est une grosse lettre scintillante sur le mur. En posant sa main sur la rune, on désactive le dallage et tout le monde peut passer (l'effet scintillant cessera au sol et le piège ne sera plus).

Vous noterez que plusieurs noms de dieux sont visibles sur ce dallage : Dzul, Oboulos, Adathie, entre autres. Ils peuvent servir de fausse piste...

Ensuite, les aventuriers iront forcément jusqu'à la chambre où le grand prêtre se livre à un rituel immonde sur des gens découpés. Il combattra jusqu'à la mort car il est fou à lier. Bien sûr il vaut mieux l'attirer dans le couloir que combattre dans la chambre, mais c'est une affaire de goût. Ce grand prêtre possède quelques facultés qui en font un ennemi difficile : la capacité IGNIFUGÉE (qui lui vient de sa hache), la FORCE (il lance des éclairs avec les mains de temps en temps, comme l'empereur de Star Wars) et le SILENCE qu'il peut lancer sur un prêtre ou un mage de son choix. Ces capacités sont détaillées dans le tableau des rencontres.

Une fois le prêtre tué, les aventuriers peuvent fouiller la chambre et rendre compte de leur exploration à la milice. L'exercice sera facilité si jamais Krinan le vétéran (voir bonus) les a rejoint et qu'il sert de témoin. Il est entendu que Krinan peut mourir pendant l'action, bien sûr.

## Fin de l'aventure, expérience

Pour la fin de l'aventure, ramenez les aventuriers au poste de garde de la ville et rencontrez un chef. Celui-ci remettra la récompense au groupe en présence d'un membre du culte. Si un prêtre/paladin du culte concerné fait partie du groupe, il aura droit à une récompense spéciale (relique, objet, etc.). Les soins du guérisseur seront également gratuits pour l'ensemble du groupe. La récompense est de 2000 P.O. et non négociable.

**Expérience** : En bonus, je suggère : 5 XP (pour celui qui trouve comment passer la première porte) 10 XP (pour celui qui passe la deuxième) 15 XP (pour celui qui trouve comment passer le dallage étrange). Le reste = combats. +70 XP pour la quête menée à bien !