

Le Donjon de Naheulbeuk – Quêtes variées

Volume 1 : quêtes ne concernant pas les statuettes, par étage

Pour faire jouer ces quêtes, récupérez les fichiers du Donjon de Naheulbeuk, plans et description, sur le site (dans la rubrique scénarii et plans). Les numéros dans ce genre (10) représentent les numéros du plan.

Vous disposez également d'une impression couleur des plans dans les Arcanes de Naheulbeuk, volumes 1 et 2.

Niveau 0, le rez de chaussée

LE RITUEL

GROUPE : Pour petit groupe niveau 1 ou 2, aussi bien qu'un aventurier seul avec un PNJ

DURÉE : 2 à 3 heures, sauf problème de taille

SYNOPSIS : La salle des rituels du Donjon de Naheulbeuk (12) est connue dans le milieu de la magie et du spiritisme. L'architecte l'avait spécialement conçue pour qu'elle soit optimale.

Un PNJ donneur de quête désire s'entourer d'une escorte pour s'infiltrer dans le donjon et s'essayer à un rituel qu'il n'a pour le moment jamais réussi. Il connaît l'emplacement de la salle.

L'aventure, assez courte, consiste à entrer dans le donjon avec le PNJ, passer le piège (9), éliminer les gêneurs autour de la salle en question (11), et procéder au rituel.

À l'issue du rituel, le PNJ pourrait éventuellement parvenir à invoquer une bestiole, qui lui échapperait... Les aventuriers devraient alors lui sauver la vie (et sauver la leur également). Il faut ensuite sortir du donjon.

Récompense : 500 P.O. – 30 XP

Niveau -1, la cave

LE Puits des Âmes Damnées

GROUPE : Pour petit groupe niveau 2 à 3

DURÉE : de 4 à 10 H (selon le chemin emprunté)

SYNOPSIS : Le mari d'une veuve de la noblesse de Chnafon, Tordelia de Luzur, est hantée par son mari décédé, Ravamic de Luzur. Elle a fini par comprendre qu'une partie de son âme est coincée dans les limbes. Une porte donnant sur les limbes est le fameux puits des âmes damnées du donjon de Naheulbeuk (vous pouvez bien sûr déplacer le donneur de quête dans une autre ville).

Le groupe doit se rendre au donjon, trouver le chemin vers le niveau -1, et convaincre l'âme de son mari de laisser Tordelia en paix. Pour cela, ils devront disperser dans le puits une poudre spécialement fabriquée par un prêtre de Chnafon (objet de quête à ne pas perdre, donné par le PNJ), et lire une formule (épreuve INT).

Ils devront donc se mesurer au prédicateur hystérique, qui vit en marge du puits. Mais avant cela ils doivent trouver leur chemin et faire le ménage à travers le rez-de-chaussée et le niveau -1. Il leur faudra ensuite sortir du donjon !

Pour que l'aventure soit plus courte (selon temps d'aventure désiré), Tordelia pourrait donner aux aventuriers des indications sur le chemin à prendre pour arriver jusqu'au puits par le chemin le plus court (au niveau zéro à gauche, puis descendre un peu plus loin l'escalier). L'information proviendrait d'un ami de confiance.

Récompense : 1000 à 2000 P.O. – 30 à 50 XP (selon la version)

Niveau -2, les souterrains

LE TRÉSOR DU TROLL ENCHAÎNÉ

GROUPE : Pour un groupe de niveau 2 à 4

DURÉE : 2 ou 3 bonnes sessions

SYNOPSIS : Un homme entre deux âges, issu d'une riche famille, vient de perdre son oncle (dans une ville au choix). Il prétend être le dernier de la famille, et réclame donc son droit à l'héritage. Cependant, le notaire refuse de lui laisser accéder à l'héritage car il demande une preuve de son appartenance à la famille, cela étant stipulé dans le testament. Pour ce faire, il doit lui montrer la fameuse broche en or spéciale avec son blason, objet rare dont il ne dispose plus hélas... Celui-ci se trouverait dans le trésor du troll du souterrain du Donjon de Naheulbeuk. L'homme était parti à l'aventure avec un groupe d'amis il y a quelques temps, et il a dû, à son grand désespoir, échanger la broche contre sa vie.

Il espère que l'objet s'y trouve toujours. Il faudrait fouiller le repaire du troll enchaîné, mais c'est un troll érudit et il n'est pas facile à convaincre, il est assez dur en affaires.

Pour une version courte de l'aventure : l'homme sait qu'on peut accéder aux souterrains par la TAVERNE de Naheulbeuk (niveau 1), car un escalier y descend directement (18). Il sait également qu'il faut prendre à gauche en bas de l'escalier dans les souterrains (23), mais ne se souvient plus du reste.

Pour une version longue de l'aventure : l'homme ne se souvient plus de rien ! Les aventuriers doivent s'infiltrer dans le donjon, et trouver le troll ou bien se faire guider par un PNJ pris en otage (option souvent choisie dans ce genre de cas...). L'homme pourrait leur confier un objet de valeur à échanger contre la broche.

Version alternative : L'homme peut également être un PNJ qui accompagne le groupe, dans le cas où les aventuriers ne sont pas assez nombreux.

Récompense : 1000 à 2000 P.O. - 30 à 50 XP (selon la version)

Niveau 1, la taverne

L'OURS À LA BIÈRE

GROUPE : Pour un groupe ou un aventurier seul, de niveau 1 à 3

DURÉE : deux heures si tout va bien

SYNOPSIS : un cuisinier réputé (d'une ville au choix) se demande bien pourquoi il entend toujours parler de l'ours à la bière du Donjon de Naheulbeuk. Ses tentatives pour soudoyer le chef de cuisine du donjon, par correspondance, se sont avérées infructueuses. Il n'arrive pas à concevoir ce plat lui-même, c'est toujours raté.

Il envoie donc un/des mercenaire(s) s'emparer de la recette. Celle-ci se trouve dans le bureau du chef, au niveau 1 du donjon (9). Cette recette pourra le rendre riche !

Données de départ : faire le tour du donjon, passer devant la porte principale et suivre l'écriteau pour accéder directement à la taverne par l'autre côté, puis s'infiltrer et trouver le chef ou son bureau. La taverne est gardée d'une manière générale. Seul le bar (1) et la salle principale (3) sont accessibles au public, il faut donc berner les gardes pour passer dans le reste des locaux.

Cette mission peut se dérouler sans aucune bataille, a priori.

Récompense : 400 P.O. - 25 XP

Niveau 2, chez Zangdar

DES PREUVES POUR LA C.D.D.

GROUPE : Pour un aventurier seul, ou un groupe de niveau quelconque

DURÉE : 3-4 heures si tout va bien

SYNOPSIS : un employé de la Caisse des Donjons pense que Zangdar est coupable d'arnaque et qu'il falsifie ses factures pour payer moins de taxes. Cependant il ne peut remonter cela en haut lieu sans avoir de preuves.

Il envoie donc des mercenaire(s) dans le donjon pour s'emparer du dossier de factures. L'affaire ne doit pas être ébruitée.

Données de départ : l'employé sait exactement où se trouvent les documents, car il a déjà été dans le donjon pour l'examen comptable annuel. Ceux-ci se trouvent dans le bureau administratif (5).

Il sait qu'il faut aller tout droit en entrant au niveau 0, puis crocheter la porte du bureau de Zangdar (15) à l'aide d'un passe spécial qu'il procure au groupe (épreuve AD tout de même), à une heure où celui-ci n'est pas là (par exemple, entre 1H et 9H du matin, car il dort). Les aventuriers devront alors résister à la tentation de fouiller le bureau... Une alarme magique ou un piège magique pourrait se déclencher s'ils le font, provoquant l'irruption à brève échéance (2 minutes) des Maraudeurs ou même du Golem.

Golem de fer : il faut absolument traverser la salle du golem de fer (14), et celui-ci ne dort jamais. Le groupe doit donc trouver un moyen de traverser la salle sans déclencher de combat, ni d'alerte (se procurer un sort d'invisibilité, ou un parchemin quelconque capable de figer le golem le temps d'aller chercher le dossier).

Maraudeurs : les maraudeurs (7), la garde d'élite de Zangdar, dorment juste en face du bureau administratif (5). Il n'y a pas porte à leur salle. Il faut donc redoubler de prudence et cette étape est cruciale. Si les aventuriers commettent une maladresse... l'alerte sera donnée et ils auront à affronter les maraudeurs.

Les dossiers : dans le bureau administratif (5), une épreuve INT sera nécessaire pour trouver le bon classeur de parchemins de factures. Au moins un aventurier doit avoir la compétence ÉRUDITION.

Cette mission peut se dérouler sans aucune bataille, a priori. Ils repartent avec les dossiers, tout va bien.

Elle peut au contraire complètement dégénérer si l'alerte est donnée. Les aventuriers devront combattre des Maraudeurs, ensuite ils auront à trouver un chemin vers la sortie alors que l'alerte a été donnée. Ils peuvent aussi croiser dans le couloir ZANGDAR qui aurait été réveillé.

S'ils se font pincer et mettre au cachot, les dossiers seront repris et ils auront raté l'aventure. Il faut leur donner une chance de se rendre plutôt que de se faire tuer.

Récompense : objets magiques appartenant à la C.D.D., valeur 2000 P.O. - de 40 à 60 XP

En cas d'échec : 30 XP s'ils parviennent à s'évader des cachots

UN LIVRE RARE

GROUPE : Pour un groupe de niveau 3-5

DURÉE : 5-6 heures

SYNOPSIS : Un riche collectionneur de Chnafon (ou Mlinej, ou autre grande ville) désire s'approprier un livre rare... Le Bestiaire Démoniaque Interdit. Mais celui-ci se trouve dans la bibliothèque de Zangdar (9). Il paie des mercenaires pour s'acquitter de cette mission. L'un d'eux doit savoir lire !

Ici, aucun état d'âme : le commanditaire sait seulement que les appartements de Zangdar sont au deuxième niveau du Donjon. Vous pouvez ajouter de l'information si vous désirez écourter l'aventure.

Mission qui peut être réalisée en douceur (infiltration, discrétion), ou dans la sauvagerie (assaut, baston)... Selon l'heure choisie pour entrer, le donjon sera calme (la nuit) ou bien dangereusement peuplé (le jour).

Récompense : 4000 P.O. - de 50 à 80 XP

AIDEZ LA RECHERCHE !

GROUPE : Pour un groupe de niveau 4-6

DURÉE : 8 heures ou plus

SYNOPSIS : Un chercheur en sorcellerie s'est fait envoyer bouler par Zangdar après lui avoir demandé des informations sur ses recherches à propos des sortilèges de protection. Il est de mauvaise humeur et décide d'envoyer des aventuriers chercher l'information, dont il a besoin pour terminer son travail. L'un des aventuriers doit savoir lire ! Le chercheur peut éventuellement venir avec eux, et faire le PNJ lourdingue (tirer dans ce cas un mage de niveau assez élevé).

C'est une mission vraiment complexe, car il est nécessaire de trouver le laboratoire secret... Et par conséquent de réussir à s'infiltrer dans le laboratoire, le fouiller et trouver l'entrée cachée du laboratoire secret !

Les notes sur ces sortilèges se trouveraient bien sûr uniquement dans le labo secret.

Voici une mission qui pourra difficilement être menée à bien sans donner l'alerte, car il faudrait avoir beaucoup de chance pour ne pas réveiller Zangdar (celui-ci appellerait bien sûr les maraudeurs). Mais selon l'heure choisie pour donner l'assaut, le donjon sera calme (la nuit) ou bien dangereusement peuplé (le jour).

Si le PNJ est présent, en cas de rencontre il pourrait se passer quelque chose d'amusant : le PNJ et Zangdar se livrent à un concours d'insultes (Ah ! Mais voilà ce qu'on récolte quand on refuse de participer à la recherche !) et un duel de sorcellerie. Ils laissent ainsi les héros s'échapper et fuir le donjon.

Récompense : 4000 P.O. - de 50 à 100 XP

Bien sûr, la récompense n'est valable que si le groupe sort du donjon avec le PNJ, et/ou avec les notes...

LES STATUETTES

Les quêtes concernant les statuettes seront traitées dans le volume II des quêtes du Donjon de Naheulbeuk.

Niveau 3, chez Reivax

LE ROBINET MIRACULEUX

GROUPE : Pour un groupe de niveau 2-4

DURÉE : au moins deux sessions (si vous partez de Chnafon)

SYNOPSIS : un noble de Chnafon est désespéré : sa femme lui fait vivre un enfer car elle désire absolument pour son anniversaire un cadeau très spécial : le Robinet Miraculeux (qui permet d'avoir de l'eau tiède à toute heure).

C'est un objet magique de grand prix... Mais il est introuvable. Le noble a essayé en vain de le trouver depuis plus d'un an, et l'anniversaire approche... Il ne reste que 10 jours !

Mais il vient de recevoir une information : un marchand d'antiquités aurait vendu ce robinet au sbire de Zangdar, Reivax, qui les collectionne. Il engage des mercenaires pour récupérer l'objet.

Le noble a mené son enquête : la chambre de Reivax (17) est au troisième niveau du Donjon de Naheulbeuk. On peut y arriver en s'infiltrant par la Taverne (niveau 1), et en trouvant les escaliers. Il n'en sait pas plus.

Mission partiellement dangereuse, la garde de Reivax n'étant constituée que de gobelins... Si les aventuriers ne s'égarent pas, ils n'auront pas à affronter de créatures trop dangereuses (sauf si Reivax s'enfuit et donne l'alerte).

Une gravure du robinet (fournie par le noble) leur permettra de le trouver dans la collection de Reivax, les robinets se trouvant alignés par dizaines sur une étagère dans sa chambre.

Récompense : 3000 P.O. - de 40 à 80 XP

Niveau 4, l'étage abandonné

LA PIÈCE DE RÉSISTANCE

GROUPE : Pour un groupe de niveau 3-6

DURÉE : très variable !

SYNOPSIS : le musée de la musique elfique de Folonariel réclame une ultime pièce pour sa collection... C'est une flûte en or, qui aurait appartenu à l'un des ancêtres Lahtépraidubor.

Celle-ci se trouve en possession de la Liche du Donjon de Naheulbeuk (3). On le sait par un aventurier Elfe Sylvain qui aurait été obligé de fuir l'étage en laissant la flûte, qu'il avait trouvée par hasard, au moment où la Liche avait pris le dessus et menaçait de décimer l'expédition.

Comme le donjon est « un peu dangereux », le responsable du musée refuse d'envoyer un groupe uniquement constitué d'Elfes. Il fait donc appel à des mercenaires. La mission peut être prise à Folonariel, ou par le biais d'un PNJ elfe recrutant dans une taverne quelconque.

Objectif, simple : Retrouver avec la flûte, et la ramener à Folonariel (forêt de Groinsale).

Données de départ : on sait par l'aventurier que la Liche est au niveau 4 (salle 3) du donjon, dans un étage abandonné... On raconte également qu'un mal ancien (le Golbargh, salle 6) hante cet étage et qu'il vaut mieux ne pas le réveiller. Attention à la grosse porte !

Récompense : 4000 P.O. - de 70 à 90 XP

À la place des P.O. promises, les Elfes pourraient donner des cadeaux aux membres du groupe (utiles... ou pas !)

Dans un genre fun qui pourrait allonger considérablement cette mission : la Liche peut également avoir été déjà tuée (par la compagnie qu'on connaît) et un larbin qui passe pourrait donner au groupe la description des aventuriers... Le groupe devrait alors parcourir la Terre de Fangh pour les retrouver...

Niveau 5, bourreaux et domestiques

L'INGRÉDIENT SECRET

GROUPE : Pour un groupe de niveau 3-4

DURÉE : très variable !

SYNOPSIS : un alchimiste (d'une ville au choix) a besoin, pour son travail, d'une préparation très spéciale, car son stock est épuisé. Cette substance à base d'herbes et de poudres est uniquement fabriquée, à sa connaissance, par un herboriste qui en a gardé jalousement la recette... Mais celui-ci s'est retiré pour entrer au service de Zangdar. Cet herboriste n'étant pas joignable, l'alchimiste envoie des aventuriers dans le donjon pour lui acheter ou troquer un peu de cette préparation : le mélange Olitric. Il leur donne pour cela 1000 P.O.

Données de base : c'est au niveau 5 que l'herboriste aurait son bureau. On n'en sait pas plus.

L'herboriste n'est pas un mauvais bougre... Mais pour le rencontrer il faut se rendre au 5e étage du donjon (16). Il acceptera de vendre de sa préparation sans problème, à moins qu'on ne le menace ou qu'on l'agresse (là il tentera de fuir et de trouver du renfort, il peut également utiliser une bague d'invisibilité et disparaître).

Cet étage n'est pas trop dangereux si on fait garde à ne pas croiser Gérard le Terrible, le bourreau. Comme on explique dans le document général du Donjon de Naheulbeuk, si les larbins sont menacés puis laissés en vie, ils iront chercher du renfort. Les géôliers combattront, quoi qu'il arrive.

Récompense : 2000 P.O. - de 40 à 60 XP

LE FILS INDIGNE

GROUPE : Pour un groupe de niveau 2 à 3

DURÉE : deux sessions, ou une seule (version courte)

SYNOPSIS : un noble ou riche marchand (d'une ville au choix du MJ) a perdu son fils, Gilderoy... Celui-ci était parti à l'aventure avec des amis, et serait captif des geôles du donjon de Naeuhlbeuk. C'est un rescapé de l'expédition (un jeune aventurier) qui est revenu avec cette information pour informer les parents.

Données de base : on sait, grâce à l'aventurier, que les prisons sont au niveau 5. L'aventurier sait également qu'on peut monter directement au niveau 5 en empruntant des escaliers qui partent de la grande salle de la taverne (en faisant attention à ne pas se faire pincer par les gardes). C'est comme ça qu'il a réussi à s'enfuir...

Version courte : le groupe peut se faire accompagner par l'aventurier rescapé en guise de PNJ, qui leur montre le bon chemin. Il faudra donc veiller à le garder en vie, sachant qu'il se méfiera grandement car il a déjà vu un groupe se faire avoir. Le MJ guidera donc le groupe vers la taverne (niveau 1), dans la grande salle (3) puis leur désignera les escaliers qui montent... Ils devront alors trouver un moyen de monter sans éveiller la méfiance des gardes. Ensuite, ils devront trouver les geôles (niveau 5) et vaincre les gardes, ou crocheter la porte de la cellule dans laquelle est enfermé Gilderoy (2, 3).

Le jeune homme aura été dépouillé de ses affaires, on peut envisager comme extension d'aventure de récupérer son matériel, détenu par les geôliers (4) puisqu'il refuse de rentrer chez lui à poil.

Feuille PNJ : Gilderoy sera un NOBLE de niveau 1, sans matériel donc... Autant dire pas très utile et agaçant.

Récompense : 2000 P.O. - de 30 à 50 XP

Niveau 6, le labo des gobelins

LES PLANS DU DIRIGEABLE

GROUPE : Pour un groupe de niveau 3-5

DURÉE : vraiment très variable !

SYNOPSIS : les miliciens de Chnafon sont bien embêtés : ils ont subi plusieurs attaques venues du ciel et la ville a été bombardée par un engin étrange. Plusieurs maisons ont été incendiées, et pour le moment personne n'a pu arrêter cette baudruche hideuse, qui se débrouille toujours pour être hors de portée des projectiles et sortilèges.

Des témoins dignes de foi (gardes de Valtordu) auraient vu un gros ballon très moche tourner autour du Donjon de Naeuhlbeuk, au sud-ouest de Chnafon. Il correspondrait à la description. Il semble se poser au dernier étage. On raconte que c'est un engin de guerre goblin.

Les miliciens n'ont pas le temps ni les moyens techniques d'envoyer une escouade au donjon. De plus, c'est normalement interdit par la Caisse des Donjons. En tant que donjon répertorié, il ne peut être pris d'assaut que par des aventuriers !

La mission consiste à dérober les plans de l'engin pour pouvoir l'étudier. Si c'est possible, il faudrait mettre l'engin hors service, d'une façon ou d'une autre.

C'est une mission hautement chaotique... Les aventuriers peuvent essayer d'accéder au toit du donjon par le biais d'un sort, d'usage de familiers ou d'escalade (épreuve très difficile)... Et réussir la mission très vite. Ils peuvent aussi le traverser intégralement par l'intérieur et ça va leur prendre plusieurs sessions.

Le MJ choisira de laisser le dirigeable à quai pour leur laisser le loisir de le détruire, ou bien de considérer qu'il est en sortie... Ils auront donc à attendre son retour, ou simplement à dérober les plans et repartir. Tout peut arriver ! Pour trouver (et comprendre) les plans de l'engin, il faudra qu'un aventurier sache lire et qu'il réussisse une bonne épreuve d'INT.

Récompense : vraiment très variable... Minimum 2000 P.O. pour la récupération des plans