

Le donjon à Nexxe.

Un scénario court de Carey, sur une idée de Tahânryla, pour le jeu de rôle du Donjon de Naheulbeuk écrit par John « POC » Lang.

Avertissement:

Ce minidonjon peut se jouer de deux manières: soit, partie intégrante de « Lavage de Linge Sale En Famille », ou il représente le donjon annexe et facultatif de la Baie du Gobelin Moisi, soit en indépendant, ou les héros sont mandatés par un agent feignasse de la CDD pour procéder à l'inspection d'un ancien donjon réputé abandonné, mais dont certains témoignages prouveraient qu'il est occupé (notamment la disparition suspecte de plusieurs personnes dans cette baie)

Présentation

Nexxe est un vieux mage de métamorphose, anciennement aventurier, qui après avoir parcouru les plaines en quête de gloire et de niveaux, a décidé de s'installer dans une retraite paisible pour faire quelques études. Il a choisi ce vieux donjon abandonné, loin de tout, pour sa proximité avec un petit village et sa réputation de « vide ». Mais comme tout finit par foirer, quelques aventuriers se sont introduits chez lui et... bah, il a fallu se défendre, quoi, parce qu'ils avaient pas lu le panneau « donjon fermé ». Nexxe continue ses travaux, espérant que les aventuriers qui entrent quand même ne sont pas des gros bourrins, et qu'il pourra continuer sa retraite tranquillement.

Description des lieux

1) Les Abords.

Le donjon est une partie d'un ancien poste de garde, construit dans la Baie du Gobelin Moisi, une petite crique sur le fleuve Elibed, pas très loin de Juienal, dont il constituait le port d'attache des navires marchands avant que ceux-ci ne décident que les caravanes par route, c'était plus économique, surtout dans le sens de la montée. Aujourd'hui la Baie est utilisée comme une aire de pique nique, les bateleurs proposant à leurs passagers un camping typique de la région, avec le concours d'un cuisinier local qui se déplace avec toute une cuisine ambulante. Le lieu est assez fréquenté, et maintenu en bon état.

L'entrée du Donjon est sur le versant Est de la falaise, sous une tour à moitié écroulée. Une lourde porte en bois, barrée par deux planches, avec un écriteau portant les armes de la CDD et le texte « Fermé ». Mais cette porte ne ferme pas bien, et représente elle-même un attrait irrésistible pour tout aventurier qui passerait dans le coin. D'autant plus qu'une vague odeur de patates braisées semble émaner du bâtiment.

2) La première salle.

Le rez de chaussée est manifestement abandonné. Traces de moisissures, et quelques traces de pas visibles sur un jet réussi de Pistage. Il y a deux issues possibles (en plus de la porte d'entrée). L'une mène au sommet, avec un vieil escalier de bois branlant et à moitié pourri. L'autre, fermée par une trappe, mène à la cave. S'approchant de la trappe, on déclenche un système d'alarme discret. La trappe elle-même est fermée, de l'intérieur (logique), et crochetable. De cette salle part un couloir, assez long, au milieu duquel on trouve un levier. Ce levier n'a absolument aucun effet.

3) Le sommet de la tour.

Au bout d'un très vieux, branlant, pourri et long escalier (ayant, à discrétion du Maître, des chances non nulles de s'écrouler si les héros montent tous ensembles sans précautions), se trouve une trappe débouchant à l'air libre, dans le sommet de la tour, et juste sous le nid du Gros Oiseau. La tour elle-même se détache du rocher au dessus du bâtiment, à une hauteur de six mètres. Elle fait trois bons mètres de diamètre, et le nid lui-même prend la majorité de la place. Quand les héros soulèvent la trappe, il est très probable qu'ils fassent rouler des œufs et les cassent. L'oiseau arrivera alors pour les attaquer, furieux. Dans le nid lui-même, il n'y a rien à trouver à part une jolie ceinture, probablement récupérée par l'oiseau pour faire son nid.

4) La grande salle.

Après un escalier de pierre, entretenu, on débouche dans une salle aménagée avec goût, et portant manifestement des traces d'occupation. La table est mise, avec un reste de patates, presque encore chaud. Un livre est ouvert, couvert de symboles ésotériques dans une ancienne langue (seul un mage qualifié en Métamorphose réussissant une épreuve d'intelligence +10 pourrait le lire, et il y verrait des anciennes versions de sorts de métamorphose. Ce grimoire peut donner un bonus de 2 à l'invocation métamorphe si il est utilisé à bon escient). Trois chaises sont autour de la table, et un buffet est dans un coin. Un coffre est posé à côté d'un lit. Le coffre contient des draps et des vêtements, ainsi qu'une petite bourse de cuir contenant une quarantaine de pièces de cuivre. Un yuca est dans un coin de la salle, à côté d'un arrosoir. Il y a deux autres portes, l'une menant à la cuisine, et l'autre aux cachots et labos. Une étagère ploie sous les livres (on y trouvera, au dé, un ouvrage donnant compétence, et un ouvrage pour sorcier utilisable. On y trouvera également beaucoup de romans à l'eau de rose).

Nexxe ne se révèle pas tant qu'on ne l'arrose pas. Il laisse passer les héros, espérant qu'ils ne trouveront pas sa cache secrète. Si ils la trouvent, il se révèle, car il ne peut laisser les héros partir avec ses seules richesses. Cette cachette est située dans le mur opposé, et contient un collier en or donnant +1 au Charisme, dans son écrin, un sac contenant un Lingot de Trytill, un de Berylium, et 65 pièces d'or, 5 pièces d'Argent et 50 pièces de Cuivre, ainsi qu'une Bague de Puissance et une belle Dague de Bonne Qualité. Le mur de brique à cet endroit est faux, il s'agit d'une porte transformée en mur. Un Mage avec un Examen de Pryaka peut le sentir, mais il sentira aussi que les chaises, la table, le buffet, et le yuca sont chargés en magie. Si le mage du groupe, ou un voleur, semble s'intéresser au coin de la pièce avec la cachette, alors les meubles s'activent et attaquent.

5) La cuisine.

La cuisine est assez spartiate, une simple plaque de pierre sur laquelle Nexxe ferait chauffer ses aliments, avec un petit feu en dessous et un petit conduit pour évacuer l'air. Trois gros buffets bien renforcés l'occupent, contenant des vivres et d'autres ustensiles. Nexxe, cependant, est un végétalien, et les « vivres » sont surtout des patates et des légumes. Les ustensiles sont de vieux ustensiles en bois, sans valeur intrinsèque. Au fond d'un tiroir, on peut trouver une cuiller en argent d'une valeur de 5PA.

Dès que les placards sont ouverts, les rats passent à l'assaut. Un d'abord, puis deux, quatre, huit, et ainsi de suite en doublant, jusqu'à ce qu'on referme le placard. Soixante trois rats peuvent arriver, la dernière vague étant de 32 rats. Quand on referme le placard, les rats fuient dans l'assaut qui suit.

6) Le couloir des géôles

Auparavant, ce couloir permettait d'accéder au reste du donjon, qui s'étendait sous toute la baie et avait de multiples entrées dans les tours bordant le fort, aujourd'hui ruines écroulées. De fait, le

couloir est en majeure partie écroulée, à l'exception de quatre pièces. Il n'y a rien de valeur dans ce couloir, ni rien de particulier. A part un rat si les héros sortent de la bouffe, rien de va les attaquer.

Deux des cellules sont opérationnelles et vides, c'est à dire que la porte peut être fermée. Si les héros passent un peu trop de temps dans une cellule, Nexxe sautera sur l'occasion et essaiera de les y enfermer, en revenant discrètement. Les deux autres pièces sont occupées l'une par le Prisonnier, l'autre par le Laboratoire. Les portes se verrouillent de l'extérieur avec un gros loquet muni d'une serrure. Il n'y a pas de système d'ouverture depuis l'intérieur.

7) La Prison du Prisonnier

Le Prisonnier est un aventurier s'étant infiltré dans le donjon il y a longtemps, et qu'une obscure raison avait fait que Nexxe lui laisse la vie, moyennant quelques fluides corporels et son incarcération. Nexxe a depuis oublié pourquoi il le gardait, le nourrit pour la forme avec quelques légumes (enfin, quelques pelures). Le prisonnier a cessé de réclamer sa libération, mais ce qui lui manque le plus, c'est la compagnie féminine. Si les héros ouvrent sa prison (une épaisse porte de bois avec un panneau coulissant pour faire passer la bouffe), il ne montre aucune réaction, persuadé que c'est encore Nexxe qui bouge. Par contre, si il y a une fille dans le groupe, c'est Damien Baiser (Faites une recherche Youtube si vous ne connaissez pas les Robins des Bois). Il se jettera sur elle de toutes ses forces, heureusement retenu par sa chaîne. Son but, c'est toucher, sentir, lécher, pétrir ce corps – quel que soit le corps, d'ailleurs. Il se calme sur un coup, sur des paroles apaisantes, ou sur un choc magique comme les gens en état Berzerk. Si on arrive à parler avec lui, il racontera son histoire, sa capture, et ses longues nuit solitaires avec ces couples de rats qui venaient le narguer.

8) Le Laboratoire

« Laboratoire », c'est un bien grand mot, mais c'est sans doute l'endroit le plus important du Donjon. La pièce est fermée à clé (Nexxe porte la clé sur lui) et est piégée par un Clapteur de Mazrok. A noter, que l'utilisation de la clé par une personne non magicienne, déclenche le piège aussi bien que la tentative de crochetage de la porte.

Nexxe étant un mage de métamorphose, la plupart des livres trouvables dans la bibliothèque concernent cette spécialité magique. A un non initié, ça ne veut rien dire. Un Mage identifiera des grimoires, pour tous niveaux, griffonnés et annotés – donc invendables. Au gré du Maître, ces annotations pourront donner un bonus au lancement d'un sort de Métamorphose, de manière aléatoire, si ces grimoires sont utilisés. Il y a un petit coffret renfermant des ingrédients magiques (1D10 ingrédients différents, tirés au dé, avec 1D3 doses pour chaque), et dans un gros chaudron pourrit un reste de potion. Plusieurs meubles et objets biscornus, restes d'expériences ratés, sont dans un coin. A noter qu'une chaise particulièrement vindicative attaquera si on se met en tête de fouiller dans le tas de bazar. Dans ce tas de bazar, un Forgeron (personne avec la compétence Forgeron) pourra récupérer du métal précieux, dont il sera capable de voir la valeur intrinsèque, environ 50PO à la revente, pour 30 kilos de charge. C'est de la ferraille, mais de la ferraille d'argent tout de même, ça se revend bien à un ferronnier.

9) Partie écroulée

Au fond du couloir, se trouve une partie écroulée, infranchissable. Si malgré tout les héros arrivaient à dégager le passage, sachez que la partie souterraine du Donjon s'étend sur l'ensemble de la baie, et qu'un réseau de grottes est ouvert. Ce réseau est l'antre de créatures monstrueuses, et communique avec la rivière à l'aide de boyaux inondés. Un groupe de reptiles marins a élu domicile dans cet endroit, mais nous laissons au Maître le soin d'improviser tout cela...

Rencontres

Gros Oiseau: Au sommet de la tour en ruine, un gros oiseau à fait son nid. Il attaque avec ses griffes et son bec. Sur une attaque critique réussie, il attrape le héros de ses serres et le fait tomber de la tour (petite chute, mais chute quand même) AT 10 PRD 6 EV 30 CO 10 PR 2 PI 1D+2 XP 10

Mobilier: Dans la grande salle, le mobilier est transformé. Si Nexxe ou son trésor est sur le point d'être découvert, il lancera les meubles à l'attaque. Leurs dégâts sont contondants et ils sont invulnérables aux armes tranchantes (sauf un critique qui coupera le pied d'une table ou chaise)

Chaise d'attaque AT 13 PRD 12 EV 20 PR 2 PI 1D+1 RM 20 CO 20 XP 16

Table vindicative AT 10 PRD 13 EV 25 PR 3 PI 1D+1 RM 20 CO 20 XP 16

Armoire, buffet d'assaut AT 8 PRD 4 EV 30 PR 4 PI 1D+2 RM 20 CO 20 XP 16

Rats: Les parties supérieures du donjon ne sont pas très propres, et plusieurs rats font leur vie dans les interstices. Une nuée de rats est composée de 1D10+(nb de héros) rats. Ces rats ont tendance à attaquer si quelqu'un porte de la nourriture – ou si le garde manger de la cuisine est ouvert. AT 8 PRD 4 EV 4 PR 0 PI 1D CO 3 XP 4.

Le prisonnier: Il s'agit d'un voyageur égaré, sans doute tombé au mauvais moment, que Nexxe a conservé dans les anciennes geôles en attendant de savoir ce qu'il en ferait. Bon, après ça, le mage a complètement oublié pourquoi il le gardait prisonnier, et celui ci a un peu perdu espoir. Mais plus que la nourriture, c'est la compagnie féminine qui manque à ce personnage, et il aura du mal à se tenir en compagnie d'une héroïne de sexe féminin. AT 10 PRD 6 EV 20 PR 0 PI 1D CO 12 XP 8.

Nexxe: Mage métamorphe de niveau 8, capable de se transformer en Yuca (et de se retransformer en humain, sinon c'est pas drôle), qui essaie de passer inaperçu. Son but n'est ni le combat ni le meurtre des aventuriers, sauf si l'un d'eux est un mage, auquel cas il pourrait être intéressé par la récupération de ses ingrédients magiques. Nexxe est rusé, et essaiera d'enfermer les héros dans la partie « prison » de son donjon plutôt que de les affronter de face. Nexxe est plutôt sympa, son objectif est de pouvoir bosser en paix. Il ne se déclare pas « maître de donjon », mais éventuellement squatter, et est tout à fait prêt à laisser partir les héros sans leur faire de mal si eux aussi promettent de ne pas lui faire de mal, et de répondre, si interrogés, que le donjon est inhabité. Si néanmoins il est coincé, il tâchera de s'en sortir par une pirouette, tendant un objet pris au hasard sur son bureau, du genre « *ah, félicitations, vous m'avez trouvé, votre but est atteint. Maintenant rapportez cet artefact à Balthazar Thorn dans sa tour dans les collines d'Altrouille pour compléter votre quête.* ». Ce qui est manifestement un coup de bluff, mais qui peut être fait partir les héros. Bon, bien entendu, Balthazar Thorn n'existe pas. Si malgré tous ses essais, le combat est inévitable, il se battra bec et ongles. AT 8, PRD 12, EV 36, PR 2, PI 1D+2 (bâton), RM 17, XP 36

Tableau des rencontres

Nom	ATT	PRD	EV	PR	CO	PI	Rm	XP
Gros Oiseau	10	6	30	2	10	1D+2	12	10
Chaise d'attaque	13	12	20	2	20	1D+1	20	16
Table vindicative	10	13	25	3	20	1D+1	20	16
Buffet d'assaut	8	4	30	4	20	1D+2	20	16
Rats	8	4	4	0	3	1D	12	4
Le Prisonnier	10	6	20	0	12	1D	12	8
Nexxe	8	12	36	2	17	1D+2	17	36

Récompenses:

Pour cette courte aventure, les héros remportent 20xp si ils ressortent du donjon vivants. On l'a compris, ce n'est pas une « aventure » au sens héroïque du terme, plus une entrée par effraction chez un vieil ermite. Néanmoins, les dangers ne sont pas anodins.

Dans le cas ou ce scénario ne serait pas joué dans la campagne « Lavage de Linge Sale en Famille », le mandataire paiera les héros « niveau moyen * 100PO » au total, net de CDD (puisqu'il représente directement la CDD, il a déjà prélevé sa part). Il leur fera bien comprendre qu'il leur a fait une fleur, puisque normalement c'est lui qui aurait du faire l'inspection et gagner ce qu'ils ont gagné.

Achievements:



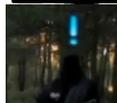
Prison Break : Faire en sorte que le prisonnier parte en courant vers la liberté, sans combattre: 3xp.



Fiffille!! : Pour un membre féminin, calmer les ardeurs du prisonnier: 3xp



Ikéééhaah: Démonter un meuble entièrement (couper 4 pieds): 3xp



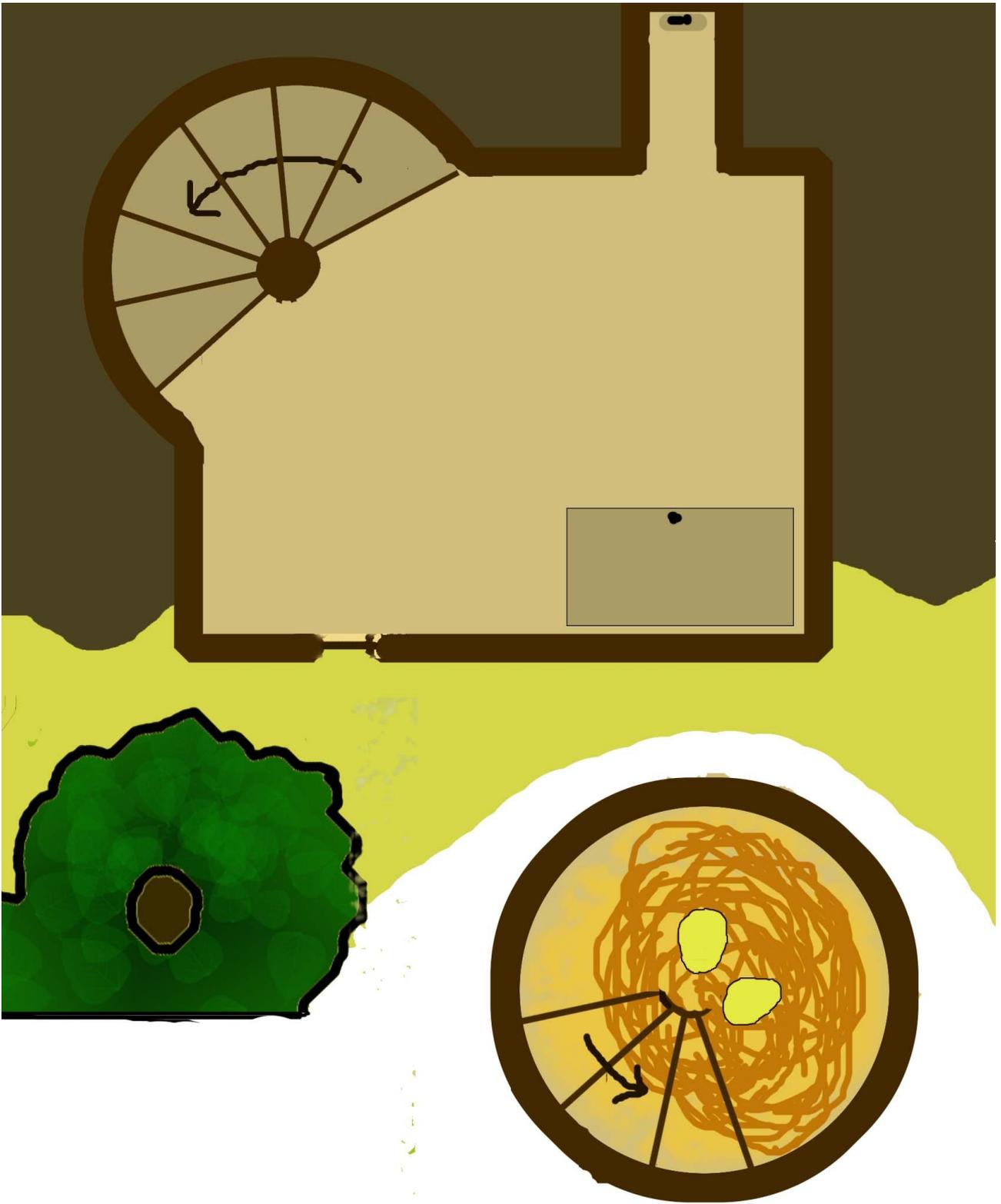
Quest Advanced: Accepter la Quête de l'Artefact de Balthazar Thorn : 3xp



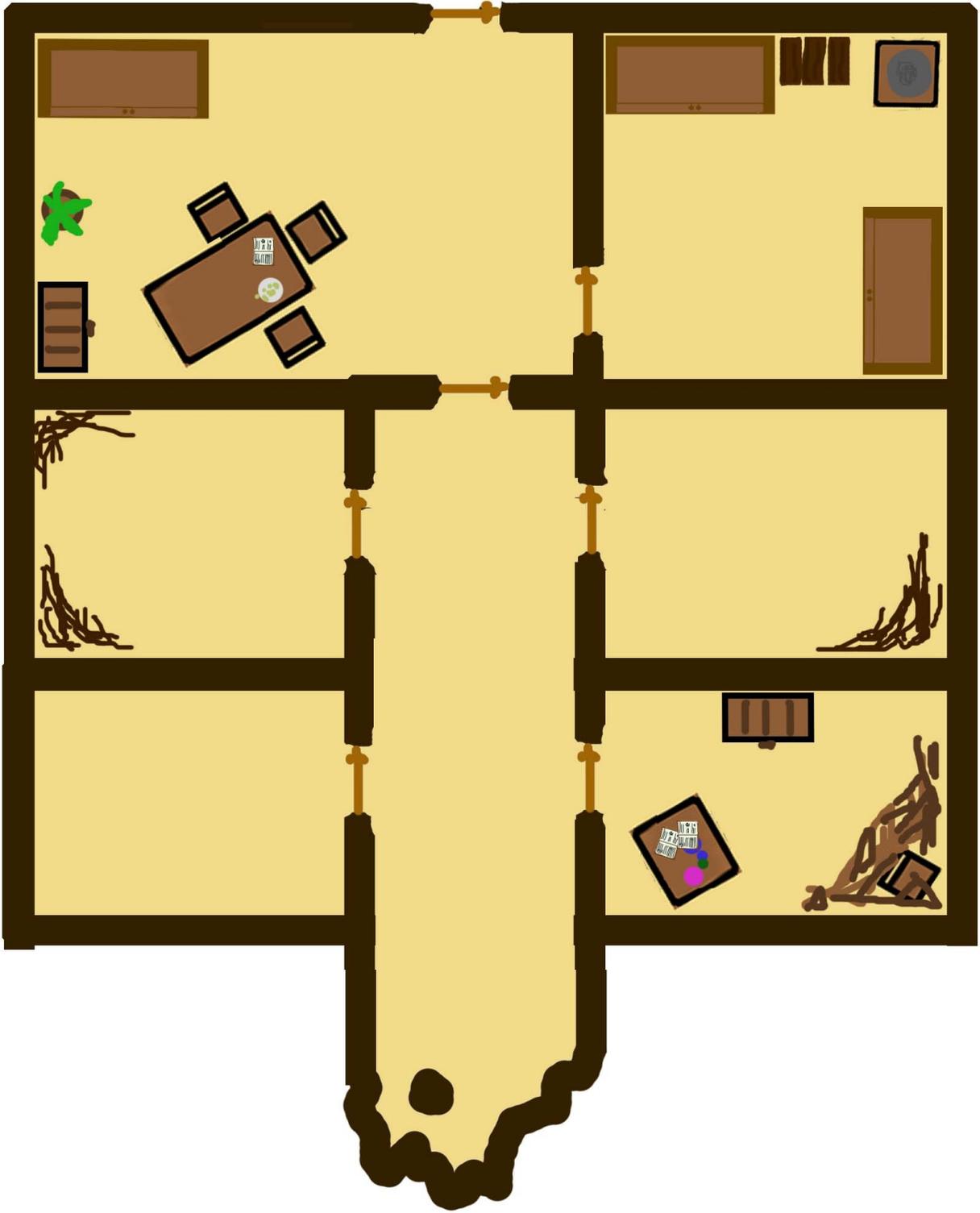
La Main Verte: arroser le Yuca avant qu'il ne se transforme en mage: 3xp



« Et fermez la porte en partant! » : Repartir en paix, en refermant la porte du donjon et en remettant le panneau en place: 3xp



Des Arbres et le Sommet de la Tour



Le Hous Hol