

DONJON DE NAHEULBEUK --

SCÉNARIO by Javi

Une histoire de fille en saille – durée: de 2 à 4 heures -5 heures pour les nuls

Recommandé pour groupe en manque de baston - Aventure pour 3-4 personnages de niveau 4

Situation initiale:

16h – Valtordu

Les joueurs sont dans une taverne de Valtordu. Ils reçoivent la visite d'un homme assez bizarre qui leur demande quelques pièces d'or chacun pour participer à la collecte citoyenne qui vise à engager des mercenaires pour anéantir les bandits qui sévissent à l'est du donjon de Naheulbeuk.

Cet homme est un escroc. Si les joueurs donnent des pièces, elles seront perdues.

Une lettre arrive à la taverne de la part d'un mec sympa de la ville, Archibald qui aimerait les rencontrer rapidement sur le pont des Tricoteuses.

Mission:

Anéantir les brigands qui sont censés se trouver au sud de la grotte d'Urik, à l'est du donjon de Naheulbeuk, et ramener la bague de fillançailles de M.Jeanfort, le maire. Attention, ils sont dangereux et assez puissants.

Récompenses :

- 50 points d'expérience par joueur plus 10 par niveau.
- 2500 pièces d'or à se partager.
- Une pierre précieuse à choisir au dé selon la quantité de bière ingurgitée par le MJ ou la quantité de pizza offerte par les joueurs.

Début de la mission :

Archibald donne 1 potion de soin +10PV à chaque membre du groupe.

Rien ne se passe à la sortie du village, ni dans les cinq premiers kilomètres.

Les aventuriers rencontrent un marchand qui s'est fait visiblement attaqué (par les susdits brigands vers le donjon, bosquet de Tronchenbiais quelques heures plus tôt).

Si les aventuriers suivent la route, ils rencontreront cinq orques aux abords du donjon (voir rencontre 1).

Le but est d'aller à la grotte d'Urik, le MJ peut **rajouter quelques éléments d'indices** pour guider les joueurs. À la grotte d'Urik, ils trouvent un vieil ermite, Bernard, qui est sympa, mais qui mange des vers de terre et qui tient absolument à les partager.

Si les aventuriers demandent s'il a entendu parler de brigands dans le coin, l'ermite répondra que oui et leur indiquera un endroit vague au sud des collines.

ATTENTION, C'EST LA NUIT: les aventuriers ont 3 choix: soit ils passent la nuit chez l'ermite dans la grotte, soit ils préfèrent partir chercher les brigands dès maintenant (préciser qu'ils sont fatigués).

Il peuvent également passer la nuit dans les collines, mais pas dans la grotte de l'ermite.

Choix 1 : les aventuriers dorment avec l'ermite : l'état de la grotte et la salade de vers donne mal aux estomacs des aventuriers: ils ont 1 chance sur 4 d'attraper la tourista du sud sauf s'ils sont immunisés contre.

Choix 2 : les aventuriers partent la nuit : les aventuriers sont fatigués : ils perdent 1 point d'attaque, 1 point de parade, 2 points d'intelligence et 2 points de force.

Choix 3 : tirer un dé six:

-un : rien ne se passe

-deux : bataille avec des orques après réveil (nombre défini par un deuxième lancé-max 5) (voir rencontre 1)

-trois : le camp a été pillé dans la nuit sauf si tour de garde imposé: les aventuriers perdent le quart de leur richesses

-quatre : le camp se fait attaquer dans la nuit par des orques (voir -deux), l'effet de surprise empêche les aventuriers d'attaquer pendant deux assauts (sauf si tour de garde) et ils n'ont pas d'armure

-cinq : l'un des compagnons attrape un rhume, moins 2 en charisme jusqu'à la fin de la mission

-six : l'un des aventuriers suce son pouce et les autres le remarquent, il perd la moitié de son courage jusqu'à la fin de la mission.

Les aventuriers vont vers l'endroit indiqué par l'ermite :

Ils ont une chance sur deux de trouver l'endroit précisément dans la première heure, trois chances sur quatre dans la deuxième, s'ils n'ont pas trouvé là, alors ils trouveront deux pierres précieuses, 500 pièces d'or et l'endroit dans la troisième heure.

Les aventuriers trouvent alors un camp déserté par les brigands : quelques bouteilles vides, un feu étouffé, les restes d'un poulet (si consommé donne 1 en COU pour 3h)...

Quelques traces de pas mènent à l'est. Si l'un des aventuriers a la compétence pister, il gagnera 20 exp s'il pense à l'utiliser.

Sinon, les aventuriers ont du mal à suivre les empreintes de pas (et se perdent s'ils n'ont pas dormi) et rencontrent un groupe de monstres. Tirer un dé 4 et se reporter à rencontre 2.

Les aventuriers découvrent enfin, après 2 heures de marche (ou plus selon les compétences, les jets de dés et le goût de pizza selon le MJ) l'endroit où se cachent les brigands:

Il s'agit d'un bâtiment en ruine, sans doute un ancien lieu de culte, comme dessiné sur l'annexe. Les aventuriers doivent faire preuve de vigilance pour éviter d'alerter tous les ennemis en même temps. Le chef est enfermé dans la pièce du fond, et ne rejoindra ses alliés que si un combat général s'engage. Voir la rencontre 3.

Loot de la pièce du fond (la clé est à récupérer sur le chef):

-500PO+200*2D6

-1 Pierre précieuse (tirée au dé 20)

-1 Chapeau de renforcement cognitif (+1 INT)

-1 Hache de décapitation des Orcs

Chemin du retour:

Selon la durée de la mission, l'heure qu'il est, les bières restantes et le moral des troupes, on peut ajouter ou non les évènements suivants:

-une rencontre avec un group bourré (rencontre 4);

-un arrêt dans une maison close;

-un arrêt mouvementé dans une taverne (rencontre 4);

-etc.

Fin de la mission :

De retour à Valtordu, les aventuriers doivent chercher le vieil Archibald pour lui remettre la bague de fillançailles. Ils peuvent aussi la vendre pour 7000PO, mais ne gagnent pas le loot de fin de mission (ça, c'est la solution « nain »)