

Pour une Salle de Jeu



Documents nécessaires: Plans de Chnafon, Fangh montagnes du Nord, tables des rencontres en terres sauvages et forêts.

Notes au maître de jeu :

L'histoire commence dans la ville de Chnafon, le propriétaire d'une salle de jeux locale a tissé depuis sa jeunesse des liens avec un certain Archein Von Drekkenov, lequel est vampire hémophile et fabrique des jeux pour passer le temps. Depuis de longues années, c'est donc ainsi que ce fan de nouveaux jeux qu'est M Sonstin, ledit propriétaire, se fournit généralement gratuitement en nouvelles façons d'arnaquer les gens.

C'est à la suite de l'absence de son ami lors du dernier rendez vous qu'il a commencé à se demander pourquoi Archein, qui ne manquait jamais une occasion de faire de la place dans sa crypte, n'était pas venu. Il cherche donc des types pour élucider la ou les raisons de son absence.

Début de l'aventure :

Les aventuriers font une pause dans l'auberge "la Pomme empoisonnée" qui fait aussi office de salle de jeux.



Un type vêtu d'un costume bizarre viens les voir, il porte une sorte de veste sur une chose se rapprochant d'une chemise de lin mais dans une autre matière, et un pantalon fait d'un tissu semblable à celui de la veste et le plus improbable est la chose étrange pendant autour de son cou et disparaissant sous la veste fermée. Il s'adresse à eux en ces termes : "Bonjour, cela vous dirait de vous faire de l'argent? Je vous offre 500PO chacun pour vos services! Et des bonus en objets si vous réussissez rapidement, en moins de trois jours! J'ai déjà demandé à un groupe d'amies de me rendre service, mais elles ont préféré partir en tournée sous le noms de la Beaver's compagny, tout ça pour jouer dans les tavernes de la terre de Fangh, et du coup en plus elles m'ont planter ma salle, et j'ai du engager ce type étrange en attendant (il montre un type plein de cicatrices qui joue du piano sur une scène, il a un crochet pour main droite et un chapeau sur la tête)... alors ça vous tente???"



Le But de la mission :

Après que les aventuriers aient acceptés, l'homme se présente :

~" Je suis le gérant de cette salle de jeux Bernay Sonstin, je me fournis en nouveaux jeux chez mon ami Archein, il invente des jeux très intéressant, il devait me livrer il y a deux jours et il n'est pas venu. Je voudrais que vous vous rendiez dans son... euh château... il est à 10 Km au sud d'ici. Entrez-y, si Archein n'est pas venu, il lui est arrivé quelque chose, voici le double de la clef, prenez tout ce que vous pourrez porter, il range d'habitude les règles des jeux en construction dans sa chambre.

Maintenant j'ai à faire, (son regard s'attarde sur une aventurière qui vient d'entrer).... Allez y."

L'homme se dirige vers la femme, et alors qu'il allait aborder l'aventurière, un grand costaud qui se tenait non loin le gifla violemment puis ce dernier cria "that's 4! You just got slapped!" cela interpella les aventuriers mais ils sortirent quand même, après tout ce n'est qu'une baffe, bien que l'homme après être tombé sous le coup et cassant une table de jeu, se massait la joue de douleur et avait la larme à l'œil.

En Route! :

N'ayant qu'une dizaine de Km à parcourir, le voyage est vite fait, cependant, ils rencontrent quand même des ennuis (à tirer sur une des deux tables des rencontres citées), ainsi qu'un groupe de 3 jeunes femmes près d'une charrette et bivouaquant près d'un feu, c'est la Beaver's compagny.

La crypte de Drekkenov :

Les aventuriers aperçoivent le "château" d'Archein, en s'approchant, ils se rendent compte que la porte

est défoncée et que l'entrée est gardée.

En s'approchant, ils distinguent qu'il s'agit d'un groupe de 5 Skavens, tous armés de dagues. Une fois les lieux vidés de tous les Skavens vivants, les aventuriers devront fouiller les salles correctement afin de trouver ce qu'ils doivent ramener, de plus s'ils cherchent bien, ils pourront trouver un ensemble de jeu que Von Drekkenov se gardait pour lui-même.

Description des lieux :

L'ameublement est vieux, lourd et poussiéreux, il pourrait se vendre à bon prix car il date de l'époque des barbares Moriaques, cependant ils ne pourront pas les déplacer. Les tableaux des ancêtres d'Archein ne pourront intéresser qu'un collectionneur averti, mais pour le trouver, ils peuvent toujours courir...

Comportement Skavens :

Les Skavens sont des créatures lâches il n'attaquent qu'en groupe et ont une tendance à la fuite assez développée, ainsi dès qu'ils seront en sous nombre, ceux-ci fuiront, étant des créatures dont la technique de survie consiste à fuir un danger trop grand pour aller chercher des renforts, ils ne pourront pas prendre d'attaques gratuites lors d'une fuite. Si l'un d'entre eux arrive à rejoindre un autre groupe de Skavens, ils préparent alors l'assaut et auront une première attaque gratuite.



Table des Skavens :



Type	AT	PR	DEV	PR	Dégâts	Cou	XP	AD	Notes
Skavens	12	8	12	3	1D+2	8	20	10	blessures 40% infection
Grands Skavens	13	10	16	3	1D+2	10	25	12	Armes enduites de Venin Tarentula (10% des coups) 2 AT/Assauts
Rat Débile	16	3	80	4	1D+5 (cac) 1D+8 (dist)	15	75	19	Ivre
Rat Méchant	16	11	60	3	1D+3	14	75	11	Poison insomniac 50%des coups 2 AT/Assauts

Rat Débile :

Le rat débile est assis sur des tonneaux au fond de la salle, derrière lui deux grands tonneaux de bières sont posés, ainsi que des choppes de la taille d'un vase. Il combat en trois temps à distance et en 1 au contact.

-Distance : 1 tour il remplit sa choppe, 1 tour il bois, 1 tour il lance la choppe sur un aventurier, et bien qu'il soit ivre il touche étrangement facilement ses cibles.

-Contact : balaye la zone de la choppe qu'il a en main,

Rat Méchant :

Le rat méchant est très méchant, il repère automatiquement le membre du groupe le plus amoché, et il vas le focus jusqu'à ce que mort s'en suive, seule solution pour qu'il change de cible, faire le mort ou alors utiliser la peluche du donjon avec un tank.

Il utilise du poison insomniac, ce poison ne fait pas effet tout de suite, mais il empêche de dormir durant 1D6 jours et nuits, de la fatigue même viens les effets de -1 sur toutes les caractéristiques par jours d'effet.



Description des salles :

Salle à manger :

Plein de nourriture, pas de légumes, que de la viande, ce qui fera le bonheur des bourrins du groupe. La pièce est occupée par une grande table entourée de 20 chaises. Un immense buffet à vaisselle, et un garde manger impressionnant contient le reste des vivres. Divers squelettes d'animaux jonchent les lieux ainsi que poussière et gras qui y font loi. À leur arrivée, 1D6 Skavens gardent les lieux en mangeant. La pièce fait 10m sur 20m et possède deux sorties, un couloir étroit de 1m50 au fond et une porte gigantesque de 3m de large (l'entrée).

Le couloir étroit est décoré des tableaux des ancêtres de Von Drekkennov.

Salle de création des jeux :

Les tables constituant cette salle sont des tables où sont construits et conceptualisés les jeux, tous les jeux de cette salle n'étant pas finis, ils ne sont pas prioritaires dans l'accomplissement de la quête. La salle est gardée par un groupe de 1D6+4 Skavens qui étaient en train de jouer, sauf si un fuyard du groupe précédent les a rejoint. On accède à cette salle par le couloir aux portraits.

Salle de Test :

Dans cette salle, comme dans la précédente, il y a des jeux et des tables encombrantes. 1D8+4 Skavens sont ici présents. Les jeux présents ici sont utilisables, seulement s'ils remettent toutes les pièces dans les jeux correspondant (INT-4) en fouillant les Skavens qui sont des tricheurs invétérés. Ici aussi une seule sortie en plus de là d'où ils viennent.



Salle jeux finis :

Là sont les jeux que les aventuriers devront impérativement ramener. En face de là d'où ils viennent, il y a un mur escamotable, pour ouvrir celui-ci, il faut actionner trois chandeliers dans le bon ordre (ils sont sur le mur) : Droite Gauche Milieu.

Les aventuriers peuvent choisir de simplement partir avec le packaging des jeux trouvés ici ou continuer de fouiller, s'ils trouvent la salle secrète, celle-ci contient des jeux supplémentaires qu'Archein gardait secrets, les règles sont cachées dans sa chambre. Si les aventuriers emportent ces jeux avec les règles ils obtiendront un bonus. La porte donnant accès à la chambre de Von Drekkennov est fermée par magie, il faut une gemme pour l'ouvrir. Il y a aussi un élévateur,



on l'actionne grâce à une manivelle qui se trouve à l'intérieur, tous ceux qui ont plus de 10 de FO le font sans problème.

Chambre surnuméraire :

Dans cette chambre, à laquelle on accède à l'aide d'un élévateur, entre la salle des jeux finis et celle-ci, les aventuriers se retrouvent en face des chefs Skavens, le rat débile et le rat méchant. Ceux-ci détiennent les gemmes pour accéder à la chambre du vampire et sont accompagnés de leur gardes : 12 Grands Skavens.

Chambre du vampire :

La chambre est plutôt sobre, elle contient un cercueil, un dressing, une bibliothèque et une table. Sur jet de détection réussi, les aventuriers trouveront une cache sous le cercueil où sont rangées les règles secrètes.



Butin des Skavens :

À moins qu'ils ne disposent d'une charrette, il sera impossible aux aventuriers d'emporter les équipements des skavens, les jeux prenant toute la place. Ils pourront à la limite revenir ensuite les chercher, cependant s'ils n'ont pas tué les rats débile et méchant, ils devront tout recommencer... Ainsi des Skavens ils n'emporteront que l'or.

Skavens : 1 D100 PC, une dague par Skavens (dague de base) et des vêtements miteux.

Grands Skavens : 1 D100 *2 PC et deux dagues de base et des vêtements un peu moins miteux.

Rat Débile : 1 D100 PA, une gemme magique, de la bière et du vomit.

Rat Méchant : 1 D100 PA, une gemme magique, un sabre 1M correcte et un sabre 1M perrave.

Distribution des XP :

Pour cette mission, les aventuriers ayant réussi en ne ramenant que les jeux finis obtiendront 50 XP, s'ils ont occis les rats débile et méchant + 30 XP, s'ils ont trouver la salle secrète + 10 XP s'ils ont lès règles des jeux secrets + 5 XP.

Conclusion :

Mr Sonstin les voyant arriver se dépêche de s'emparer du butin, et offre l'or promis aux aventuriers, s'ils ont ramener les jeux secrets, ils auront une prime de 100 PO ainsi qu'un costume chacun, ceux ci offrent une PR 4 et un bonus de 3 en charisme face à des gens d'INT > 14 pas de bonus face à des gens d'INT 9-14 et un malus de 4 face à ceux d'INT < 9. S'ils ont fini en moins de 3 jours, ils auront chacun un objet magique de base.

