

# Une statuette pour le Maître

Scénario JDR Naheulbeuk



Illus. Guillaume Albin (La geste de Gurdil - Rétribution)

**par Pen of Chaos**

# Une statuette pour le Maître

Scénario JDR Naheulbeuk par POC : environ 4-5H de jeu  
Pour 4 à 6 joueurs méchants de niveau bas-intermédiaire (niveau 3-5)  
Initiation/tournoi : les pré-tirés sont fournis !

**Cartes nécessaires (fournies en annexe à la fin) :** plan donjon, carte générale Valtordu-Chnafon, plan de Chnafon, quartier du musée, musée de Chnafon.

**Note importante :** c'est un scénario dans lequel on joue des méchants !

## Synopsis CONDENSÉ :

Nous sommes quelques années avant l'aventure des Fiers de Hache... Zangdar a des problèmes pour gérer le Donjon de Naheulbeuk et il a décidé de se faire une collection de statuettes prophétique pour attirer des aventuriers chez lui. L'affaire n'est pas bien engagée, mais il se présente alors une occasion unique d'en rafler une à Chnafon... Reivax envoie donc une escouade à la recherche de la statuette en question. Il faut la voler au musée de Chnafon, ce qui ne sera sans doute pas une mince affaire... C'est un casse plutôt osé pour des peaux-vertes.

## Synopsis DÉTAILLÉ :

Les créatures du Donjon de Naheulbeuk sont à la solde de Reivax et de Zangdar. Ils ont signé un contrat pour six décades afin de tuer des aventuriers mais... Il n'y en a jamais. Pour tromper le temps, ils se défoulent dans la salle d'entraînement du donjon, au rez-de-chaussée. Ils commencent par se taper un peu dessus sous la supervision du sargent Barok, un orque costaud. En initiation, ceci peut être le moment d'expliquer les règles du combat, avec des armes en bois (sinon, la scène est facultative évidemment et peut être écourtée).

Reivax fait alors irruption dans la salle. C'est le sbire demi-gobelin qui fait office de bras droit de Zangdar, un être lâche et geignard face à son maître, mais qui fait montre d'une grande autorité avec les autres sbires dont il est le chef (moment roleplay pour le MJ). Reivax donne la mission au groupe ainsi qu'une caisse de matériel qui est confiée au bourreau, lequel est alors nommé chef du groupe pour la durée de la mission ! Les créatures recevront une gratification sous forme de prime spéciale et du matériel dérobé à des aventuriers morts dans le donjon.

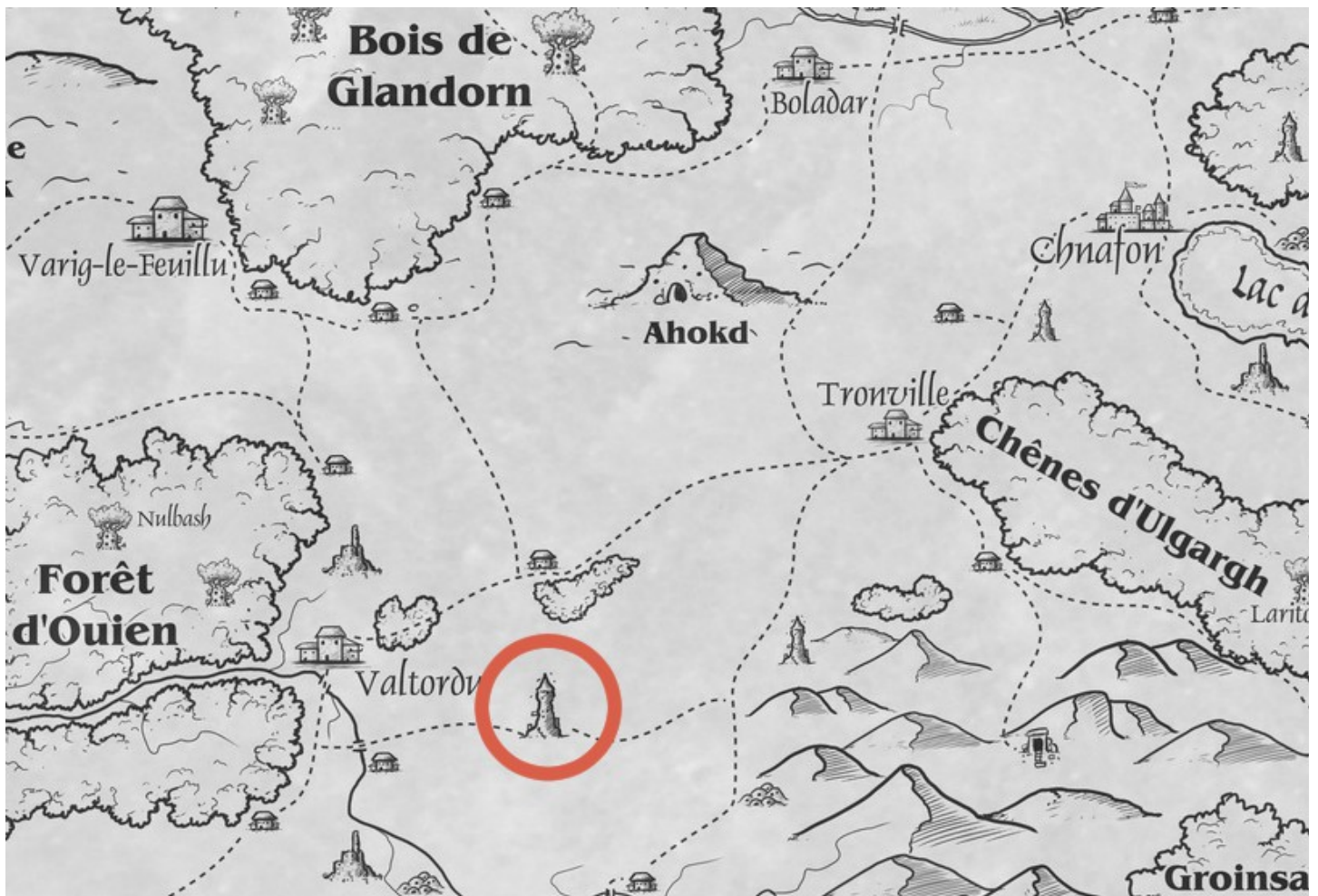
La mission consiste à envoyer un groupe récupérer un objet à Chnafon : la statuette de Gladeulfurha. Cet objet est présenté dans un petit musée à l'occasion d'une exposition sur les prophéties... Il faut aller jusqu'à Chnafon sans se faire arrêter par les patrouilles, rentrer dans la ville (de préférence de nuit), pénétrer dans le musée, prendre la statuette et repartir... Puis ramener la statuette au Maître.

Évidemment, des peaux-vertes en groupe ne vont pas manquer de susciter la méfiance et des réactions hostiles de la part de tous les humains depuis Valtordu jusqu'à Chnafon... Et à tout moment, un niveau d'alerte peut augmenter en fonction des actes du groupe de monstres, ce qui augmentera la vigilance des gardes ainsi que la potentialité d'une rencontre dangereuse pour le groupe.



## Situation géographique de l'Aventure

L'aventure commence et se termine dans le Donjon de Naheulbeuk, à côté de Valtordu dans le sud-ouest de la Terre de Fangh. Une bonne partie de l'action se déroule à Chnafon, une ville de moyenne importance située plus au nord-est, sur la route principale.



## Quelques mots concernant le groupe de pré-tirés

Les pré-tirés proposés (pour s'initier au jeu ou pour utiliser en tournoi) sont au nombre de cinq :

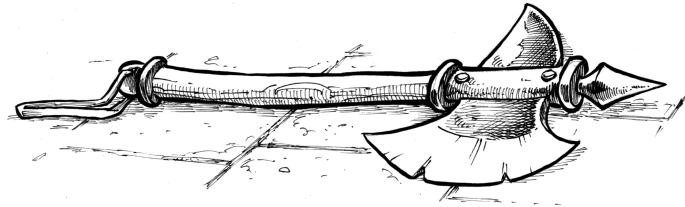
- Un bourreau stagiaire (qui sera nommé chef de groupe par Reivax), dangereux au contact
- Un ingénieur goblin, bien équipé mais fragile au contact, dangereux pour tout le monde
- Un goblin ninja, très dangereux et agile, mais fragile au contact
- Un orque d'assaut, solide, entraîné et puissant, hélas très stupide
- Un sbire, qui sait lire et qui peut lancer des sorts avec des objets magiques

**Note pour le background des pré-tirés :** chaque personnage fourni a son petit background en haut de la fiche d'accompagnement !

**Barrière de la langue :** il est important de savoir que les deux gobelins ne parlent que le goblin (langue frénétique et incompréhensible). Le sbire et le bourreau ont la compétence langue des monstres et peuvent donc dialoguer avec eux, mais ils pourraient avoir du mal à comprendre les concepts trop compliqués (épreuve INT). L'orque, en revanche, ne les comprend pas du tout mais ça lui importe peu dans la mesure où il sait qu'il leur fait peur. Si un goblin veut parler à l'orque, il doit passer par le sbire ou le bourreau.

Dans la mesure où le groupe est déterminé à l'avance, une certaine quantité de compétences sont déjà allouées aux personnages et la mise en place de la partie devrait aller vite. Il est assez facile d'imaginer à ce stade que l'orque va jouer un genre de rentre-dedans stupide, que le bourreau va faire son possible pour assurer son rôle mais n'a pas la formation pour ça, que les gobelins vont passer leur temps à faire des âneries et que le sbire va tenter de réparer ces dernières...

Même si le bourreau est chef de groupe, n'oubliez pas que seul le sbire est capable de lire les indications, notes, livres, pancartes, signes, noms de rues et tout autre écrit qui se trouverait sur le chemin de l'escouade du donjon. Les autres n'ont simplement aucun rudiment de lecture et ne pourront se référer qu'aux images, pictogrammes ou autres indices.



### Mise en place de la partie (carte : donjon de Naheulbeuk RDC, ou rien du tout)

Les sbires de Zangdar sont occupés à s'entraîner en milieu de matinée. Le sargent Barok (qui n'a pas vraiment de grade vu qu'il n'est pas dans l'armée, mais qui aime se donner un style) donne des directives pour que les monstres du donjon soient plus efficaces au combat. Les héros peuvent se battre entre eux à l'arme en bois (PI identiques aux armes normales qu'ils possèdent, mais sans blessure réelle donc), ou alors affronter le sargent. Ils peuvent également faire du tir sur cible ou sur mannequin. Ils se trouveront à ce stade dans la salle des gardes orques, au numéro 11 sur la carte du RDC du donjon.

AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
<b>Sargent Barok (entraînement)</b>							
13	11	45	5	16	13	1D+6 (sabre en bois)	50

### Arrivée de Reivax

Reivax (ou carrément Zangdar, si le MJ préfère ce rôle avec une grosse voix...) arrive dans la salle et coupe leur entraînement. Il y a une mission importante à mener à bien ! Récompenses substantielles sont à la clé, ainsi que la possibilité d'aller prendre l'air et de voir un peu de pays. Il faudra bien faire attention aux humains dehors, car ils n'aiment pas trop les peaux-vertes... Bref, c'est une mission pour compte du Maître : aller récupérer la statuette de Gladeulfurha dans le musée de Chnafon. « Elle est verte, moche, et représente une grosse dame joufflue ».

### Récupération du matériel de mission

Avant d'envoyer son groupe en mission, Reivax confie au sbire une **carte de Chnafon** avec l'emplacement du musée. Il n'a malheureusement pas d'autre indice pour les aider... Il confie aussi au bourreau **une petite caisse de matériel** récupéré dans les stocks d'objets du donjon. Il y a des choses qui peuvent servir ! Le bourreau devra distribuer tout le matériel à ses équipiers (donner au joueur la dernière page du scénario). Dans le cas (bien étrange, mais je suis méfiant) où les joueurs voudraient explorer le donjon plutôt que faire la mission, ils seront immédiatement intercepté par les gardes d'élite de Zangdar qui les mettront dehors à coups de pied, voire à coups de hallebarde.

## ACTE 1 : on prend l'air !

Le groupe se retrouve devant le donjon avec une carte sommaire de la région (voir en annexe la carte extraite de la Terre de Fangh). Ils sont au donjon et ils doivent remonter à Chnafon... à pied ! Car bien sûr, personne ne sait monter à cheval, et de toute façon les chevaux n'aiment pas les peaux-vertes. Si toutefois ils parviennent à voler un chariot sur la route, toutefois, ils iront légèrement plus vite...

**Durée du voyage :** le groupe à pied mettra deux jours à remonter jusqu'à **Chnafon**, avec une escale bivouac près de **Tronville**. Bien entendu, s'ils essaient d'entrer en ville, ils seront reçus par des insultes, jets de pierre ou attaques de gardes. Ils devront consommer chacun trois rations par jour (sauf le sbire qui a une compétence spéciale à ce sujet). Dans le cas où ils ne pourraient pas se nourrir, les héros perdraient 2 PV. Pour trouver à manger, ils devront donc faire des réserves, chasser ou être ingénieux (par exemple dérober de la nourriture à une ferme...). Si jamais le groupe voyage à bord d'un chariot, ils n'iront pas beaucoup plus vite qu'à pied mais seront moins fatigués. En outre, ils seront forcés de prendre la route et tomberont sur des patrouilles de manière plus fréquente...

**Les rencontres en chemin :** voyager par la route est assez périlleux pour un groupe comme celui-ci, car ils pourraient tomber sur des patrouilles ou détachements de soldats, gardes ou miliciens. Vous pouvez toujours utiliser les sens particuliers des peaux-vertes pour leur indiquer qu'une patrouille s'approche et piocher des opposants dans le tableau ci-après. À ce stade, je conseille de ne pas mettre de rencontre en « combat obligatoire » avant d'arriver à Chnafon, ou bien vous risquez ensuite de manquer de temps pour finir le scénario. Si jamais le groupe tombe sur un marchand ou un chariot de paysan, leurs propriétaires prendront la fuite en voyant s'approcher les peaux-vertes. Vous pouvez ensuite imaginer un butin quelconque et ridicule à bord du chariot, comme par exemple une cargaison de choux, des miches de pain ou du linge de maison !

### Patrouilles et niveau d'alerte

Une fois qu'ils ont passé Tronville vers le nord, les héros rentrent dans la zone d'alerte de Chnafon. Et à partir de ce moment, tous les actes répréhensibles commis par le groupe, sous réserve qu'ils ne soit pas décemment dissimulés, feront monter la jauge d'alerte... Ce qui aura pour conséquence de mettre sur leur route des ennemis de plus en plus puissants (voir tableau de rencontres en page suivante), jusqu'à déclencher l'arrivée des chasseurs de prime... Par exemple, si le groupe tue deux gardes et laisse les cadavres sur la route, le crime sera rapidement découvert et l'alerte montera.

On va considérer que les explosions diverses, attaques, meurtres ou déclenchements de panique feront monter la jauge d'un point. Si jamais un témoin arrive à fuir la scène du crime, la jauge montera directement de deux points car il ira tout rapporter aux gardes. Vous pourrez alors parler de cloches d'alerte qui sonnent (quand ils seront en ville ou village), ou bien de cris de panique dans le voisinage.

Je conseille d'utiliser cette échelle pour garder un œil sur le niveau d'alerte. Au début de l'aventure, ne mettez pas plus de deux ou trois opposants par patrouille, puis augmentez graduellement le nombre et la puissance des opposants à mesure que l'alerte augmente... Vous pourrez piocher dans le tableau des rencontres pour constituer votre arsenal au gré de vos envies.

Niveau d'alerte (entourez un chiffre chaque fois qu'un crime est commis, de 1 à 10)									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## Opposants au choix du MJ, par niveau d'alerte

Niveau d'alerte 1 et 2							
AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
<b>Milicien rural lancier</b>							
8	8	16	2	10	8	1D+3 (Lance)	13
<b>Milicien rural à l'arc (1 tir tous les 3 assauts)</b>							
11 9	7	18	2	9	8	1D+3 (Flèche) 1D+ 2 (Dague)	14
<b>Paysan armé d'un outil</b>							
7	8	16	1	9	6	1D+2 (Outil)	10
<b>Chien de ferme féroce (Trait du Bestiaire : Rapide ++)</b>							
12	4	12	1	15	5	1D+5 (Mâchoire)	10
Niveau d'alerte 3 et 4							
<b>Chef de la milice rurale</b>							
11	8	20	3	12	10	1D+4 (Glaive)	20
<b>Milicien avec bouclier</b>							
10	11	18	4	11	9	1D+4 (Épée courte)	20
<b>Molosse casqué (Traits du Bestiaire : Rapide ++, Mâchoire ++)</b>							
13	6	18	2	15	5	1D+6 (Mâchoire)	10
Niveau d'alerte 5 et 6							
<b>Garde municipal</b>							
8	10	20	3	12	9	2D+2 (Hallebarde)	13
<b>Capirol des Gardes municipaux</b>							
11	10	30	3	11	12	1D+4 (Glaive solide)	20
<b>Arbalétrier défenseur (1 tir tous les 10 assauts)</b>							
13 10	8	24	4	10	11	1D+8 (Arbalète lourde) 1D+4 (Glaive)	16
Niveau d'alerte 7							
<b>Soldat zélé (léger, au bouclier)</b>							
11	13	30	4	14	11	1D+4 (Épée)	30
<b>Soldat zélé (lourd)</b>							
10	13	35	7	14	11	1D+4 (Épée)	38
<b>Archer urbain</b>							
14 11	8	24	3	10	8	1D+5 (Flèche) 1D+4 (Épée)	14
Niveau d'alerte 8							
<b>Molosse de guerre casqué (Traits du Bestiaire : Rapide ++, Mâchoire ++)</b>							
15	8	22	3	20	7	1D+8 (Mâchoire)	30



Niveau d'alerte 9							
AT	PRD	EV	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
<b>Sargent des gardes municipaux</b>							
14	12	45	4	14	13	2D+2 (Hallebarde)	46
<b>Volontaire de l'armée, mage de combat</b>							
15 12 12	10	24	4	11	13	3D+2 (Boule de feu)* 2D+2 (Flèche d'acide) 1D+6 (sort de zone)**	14
*La boule de feu majeure ne peut être lancée que tous les deux assauts **S'il est utilisé, le sort de zone du mage touchera tous les héros dans une zone de 10 m de diamètre							
Niveau d'alerte 10							
<b>Chasseur de primes offensif</b>							
15	10	65	6	18	13	2D+6 (Épée enchantée)	80
<b>Chasseur de primes assassin</b>							
16	12	45	4	18	13	2D+6 (Dague enchantée)	80
<b>Ogre chasseur de primes</b>							
12	10	70	6	16	13	2D+7 (Grand marteau)	76

Avec tout cela vous devriez pouvoir organiser vos rencontres du début à la fin de l'aventure. Ne mettez pas trop d'opposants à la fois si vous voulez éviter les combats trop longs, ou mettez-en carrément beaucoup si vous voulez causer la fuite du groupe (ce qui permet de gagner du temps). Piochez des opposants dans les niveaux d'alerte précédents pour faire le gros de la troupe, gardez les « élites » en nombre limité. Si les héros sont discrets et savent se faire oublier, ils ne rencontreront que des ennemis du début du tableau, ce qui est évidemment une bonne nouvelle pour les joueurs...

**Fouille et butin :** lorsque les héros vont vouloir fouiller les corps d'éventuelles victimes, ce sera à vous de leur inventer un butin en fonction du contexte : pièces d'or et d'argent, rations de nourriture, bijoux de piètre qualité, équipement, armes des opposants mentionnées dans le tableau.

## ACTE 2 : l'entrée à Chnafon (voir plan de Chnafon pour le MJ)

Tout ce que vous devez savoir, c'est que Chnafon est une ville entourée de murs et gardée en permanence. Les chemins de ronde autour de la ville permettent à des gardes de surveiller le périmètre, tandis que d'autres soldats, généralement par deux ou trois, sont postés au niveau des portes.

Parmi les nombreuses pistes pour entrer en ville, il y a par exemple : escalader les murs et redescendre de l'autre côté, faire une diversion pour éloigner les gardes de l'entrée, passer par les égouts (ce qui nécessite de forcer les grilles d'accès aux souterrains), se dissimuler dans un faux chariot de marchand, se déguiser... Je fais confiance à l'ingéniosité de tout le monde pour que le groupe finisse par entrer en ville. Attention, si le groupe est remarqué alors qu'il entre en ville, le niveau d'alerte montera automatiquement de deux points ! On entendra des cloches d'alerte. Il est aussi possible qu'ils se fassent capturer à ce stade...

La nuit, il y a bien entendu beaucoup moins de gens dans les rues, et en outre les héros sont plusieurs à disposer de la nyctalopie, ce qui leur donnerait un avantage certain s'ils pénètrent ainsi dans la cité. Avec le plan de Chnafon qu'ils possèdent, les héros devront trouver un itinéraire pour s'approcher du quartier du musée. Passez éventuellement des épreuves d'Intelligence pour l'orientation... Il est possible de mettre sur leur chemin diverses embûches : vieille dame un peu folle qui fait du bruit, une patrouille de gardes, un ivrogne qui attire l'attention, des nobles qui reviennent d'une soirée, une bande de fêtards avinés...

Une fois dans le **quartier du musée**, dévoilez aux joueurs la carte correspondante, fournie en annexe. Ceci permettra au groupe de se positionner et de chercher une stratégie pour entrer.

### ACTE 3 : le musée

La **carte de l'intérieur du musée** est uniquement pour le MJ, sans quoi ce serait un peu trop facile de parvenir au deuxième étage... Utilisez-la pour leur décrire les lieux. Le musée est constitué de grandes salles pleines de babioles et il n'y a que peu de portes, cependant l'escalier qui monte à l'étage est derrière la porte 2, qui est fermée à clef (c'est le gardien qui a la clef). Les héros vont devoir trouver le moyen d'entrer dans le musée... Il est bien entendu gardé à l'extérieur par des soldats, et à l'intérieur par le gardien (le niveau des gardes à l'extérieur dépendant du niveau d'alerte, bien sûr). Vous pouvez leur dire que le musée fait deux étages et que le premier étage est assez haut de plafond, ce qui place les étroites fenêtres du deuxième étage à près de cinq mètres de hauteur. Ces fenêtres sont évidemment protégées par des grilles plutôt solides. Mais l'entrée discrète par l'extérieur est possible avec un peu de chance, d'escalade et d'ingéniosité. Elle aura l'avantage de mener le groupe directement au deuxième étage, où se trouve la statuette...

La **porte d'entrée** du musée est lourde et bien conçue, fermée de l'intérieur par le gardien. Le groupe peut éventuellement briser la porte (ce qui fera monter le niveau d'alerte), sinon la crocheter grâce aux talents de l'ingénieur ou avec la baguette de Zorlaki. La **porte 2** est un peu moins solide, mais vous pouvez décider qu'elle est protégée par un piège, mécanique ou magique, ou autre enchantement électrique.

Le gardien du musée n'est pas un combattant... Il tentera de tirer la cloche d'alarme si jamais il remarque quelque chose d'étrange, par exemple si les aventuriers font trop de bruit en entrant. Ensuite, il tentera la fuite ou fera en sorte d'aller s'enfermer dans son bureau, derrière le local technique. Si jamais il est capturé et interrogé, il donnera la clef de la porte 2 sans trop de mal car il tient à sa vie. Si jamais le signal d'alarme est tiré, le niveau d'alerte monte immédiatement de trois points. Il faudra seulement quelques minutes aux gardes du poste voisin pour arriver en courant et tenter d'arrêter les voleurs au milieu de leur larcin... Vous choisirez alors leur nombre et leur niveau. Après ça, il faudra que le groupe parvienne à fuir les lieux. La **statuette de Gladeulfurha** se trouve au deuxième étage, quelque part dans la grande exposition. Les héros devront la trouver en utilisant sa description, grâce à leur intelligence... Il y a dans cette pièce un tas d'objets, livres, bibelots et vieilleries qui font partie de l'exposition « Prophéties », y compris des armes maudites que les héros pourraient vouloir récupérer à leurs dépens... Le MJ peut ici s'en donner à cœur joie avec des inventions de son cru.

Une fois la statuette en leur possession, les héros n'ont plus qu'à essayer de ressortir de la ville... Ce qui sera plus difficile que l'entrée si jamais le niveau d'alerte a augmenté. Les rues pourraient être quadrillées de soldats et ils pourraient avoir lâché les chiens pour courser les criminels.

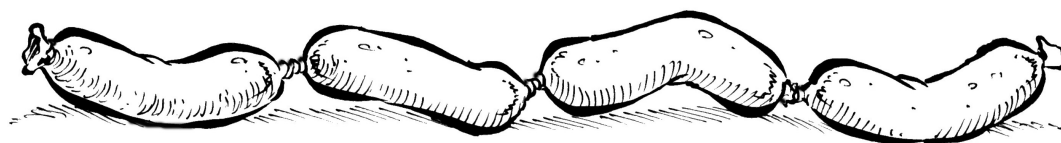


## **ACTE 4 : retour au bercail**

Admettons que le groupe sorte de la ville avec la statuette. En fonction du temps qu'il vous reste, vous devrez décider de ce que vous voulez faire pour le retour, et celui-ci peut être très rapide. Dans l'idéal, le groupe devrait être poursuivi par des soldats équipés de chiens, ce qui va les obliger à courir et à se déplacer le plus vite possible, peut-être avec des altercations. Si le début de l'aventure a été trop facile, vous pouvez faire en sorte qu'une patrouille les rattrape et leur donne du fil à retordre.

Enfin, le groupe va rentrer au Donjon de Naheulbeuk, où les maraudeurs seront reçus par Reivax ou Zangdar, selon ce qui vous amuse. S'ils n'ont pas réussi à prendre la statuette, ils iront tous se faire fouetter par Gérard le Terrible. S'ils ont réussi par contre, ils recevront une prime de 200 PO par personne, et aucun coup de fouet...

Il peut y avoir évidemment donation de pièces d'équipement à votre choix pour les survivants de l'expédition, si vous jugez cela pertinent.



## **Attribution des XP**

Vous pouvez facilement donner 100 XP aux employés du donjon qui auront survécu à cette balade et qui auront réussi à livrer la statuette ! C'était une aventure très risquée...

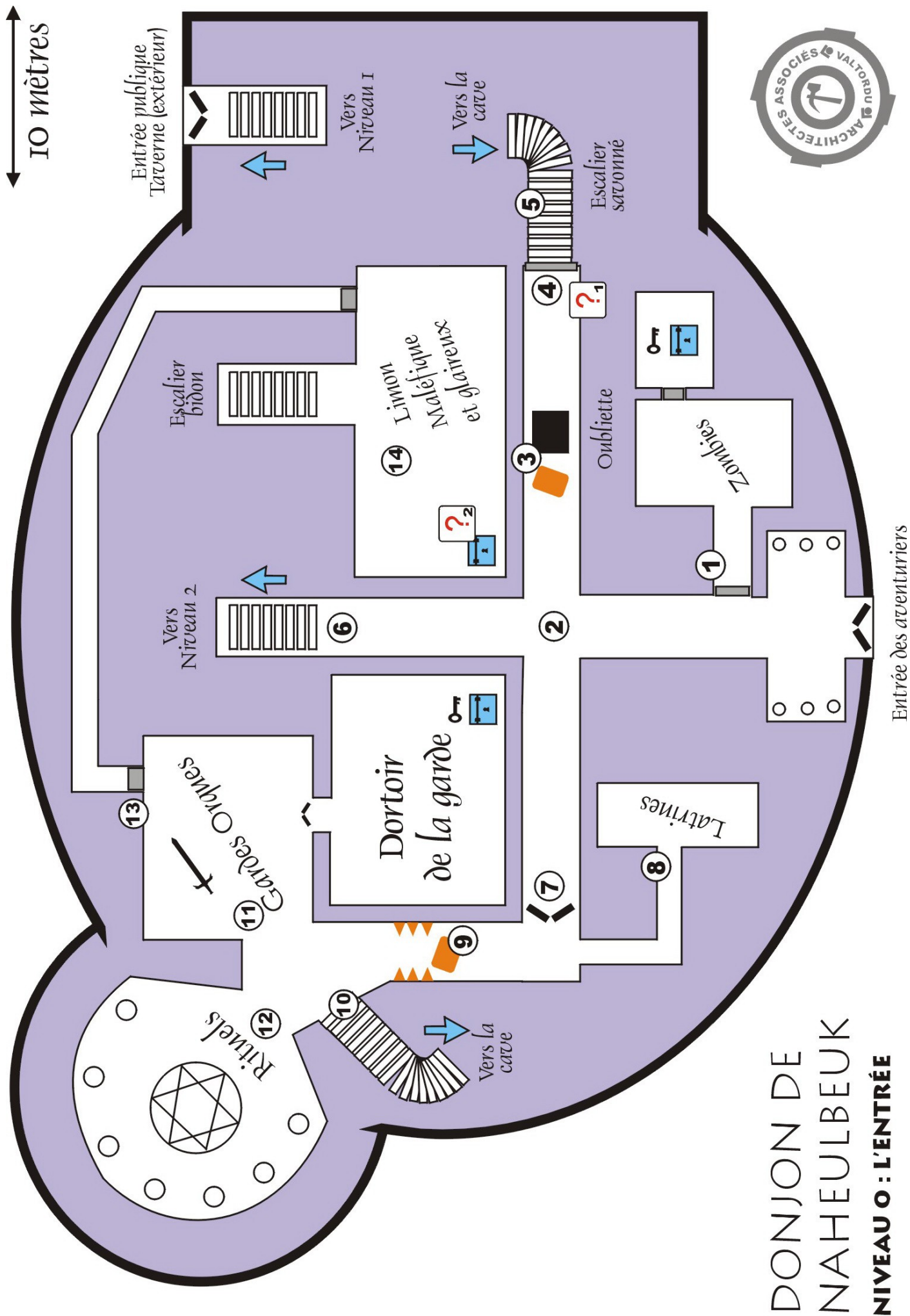
En espérant que vous vous êtes bien amusés !

## **Pen of Chaos**

# La caisse de matériel de mission

Dans la petite caisse qu'on vous confie, vous trouvez :

- 1 fiole de poison Faïdhodho (3 doses à usage unique) : sauf épreuve de FO réussie, la cible blessée s'endort pendant 1D20 minutes
- 1 fiole de poison Paranoïax (2 doses à usage unique) : sauf épreuve de COU réussie, la cible est rendue folle et s'enfuit au hasard pendant 1D20 minutes
- 2 rations de viande séchée, 2 cordes de 10 m
- 3 potions de soin à effet mineur, rend 5 PV
- 1 potion de soin à effet majeur, rend 15 PV et soigne les blessures
- 2 fioles fumigènes « placovili », un dispositif silencieux à projeter à la main (épreuve AD) qui permet de faire naître un gros nuage de fumée âcre sur une zone de 10 mètres de diamètre — tous ceux qui sont pris dans cette fumée ont un malus de -5 à toutes leurs épreuves, l'effet dure environ une minute puis la fumée se dissipe
- 1 fiole incendiaire « glavok », un dispositif silencieux à projeter à la main (épreuve AD) — la fiole en se brisant cause 2D+5 PI de feu sur une zone de 5 mètres de diamètre et permet d'enflammer des objets
- 2 grenades explosives « bradouli », à projeter à la main (épreuve AD) : c'est un bricolage d'ingénieur qui cause un grand bruit, 1D+5 de dégâts et provoque la chute des cibles dans un rayon de 5 mètres de diamètre (3 assauts nécessaires pour se relever)
- 100 grammes de pâte explosive (nécessite le métier ingénieur) : à coller quelque part avec une mèche, allumer et s'éloigner. Très bruyant, permet de faire sauter une porte, un mur frêle ou un obstacle pas trop épais. Provoque des dégâts 4D+4 PI dans les 5 mètres autour, provoque la chute et le déplacement des cibles de 1D6 mètres
- un kit d'outils de crochetage
- 1 parchemin : Tourbillon de Wazaa (usage unique, nécessite « érudition ») : le sort peut être lancé jusqu'à une distance de 15 m et causera 2D+2 PI à toutes les cibles dans la zone, lesquelles seront bousculées violemment pendant 8 assauts
- 1 parchemin : Armure de Fulgör niveau 4 (usage unique, nécessite « érudition ») : permet de faire gagner 4 PR magique à la cible pour la durée d'un combat
- 1 parchemin : Sbaffe de Gigaouatte (usage unique, nécessite « érudition ») : le sort cause 3D PI à la cible, qui est projetée à dix mètres et se retrouve à terre pour 3 assauts





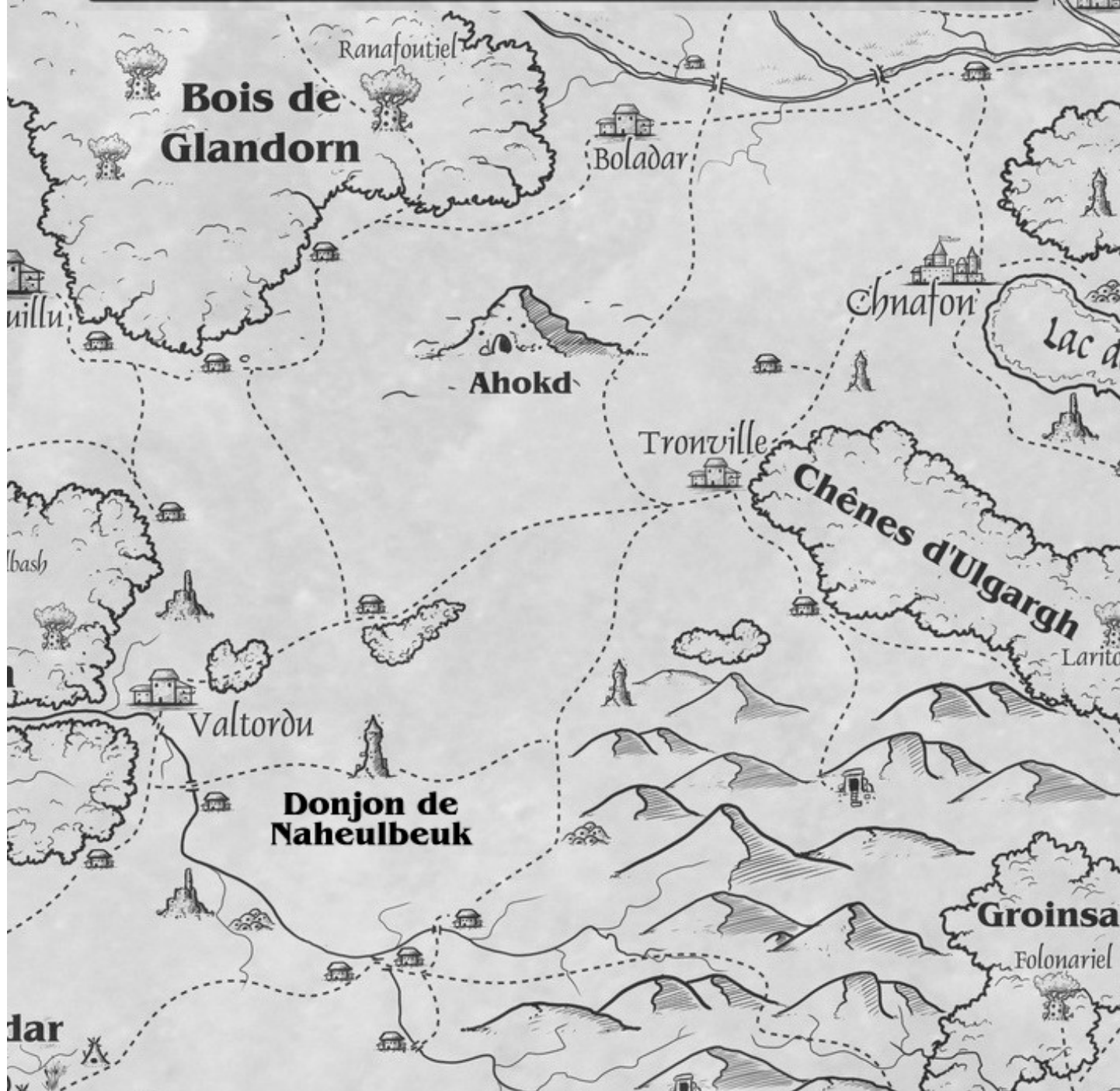
# TERRE DE FANGH

D'après les observations de Glizbergh Moudubras

Échelle en kilomètres



© John Lang – Éditions Le Grimoire

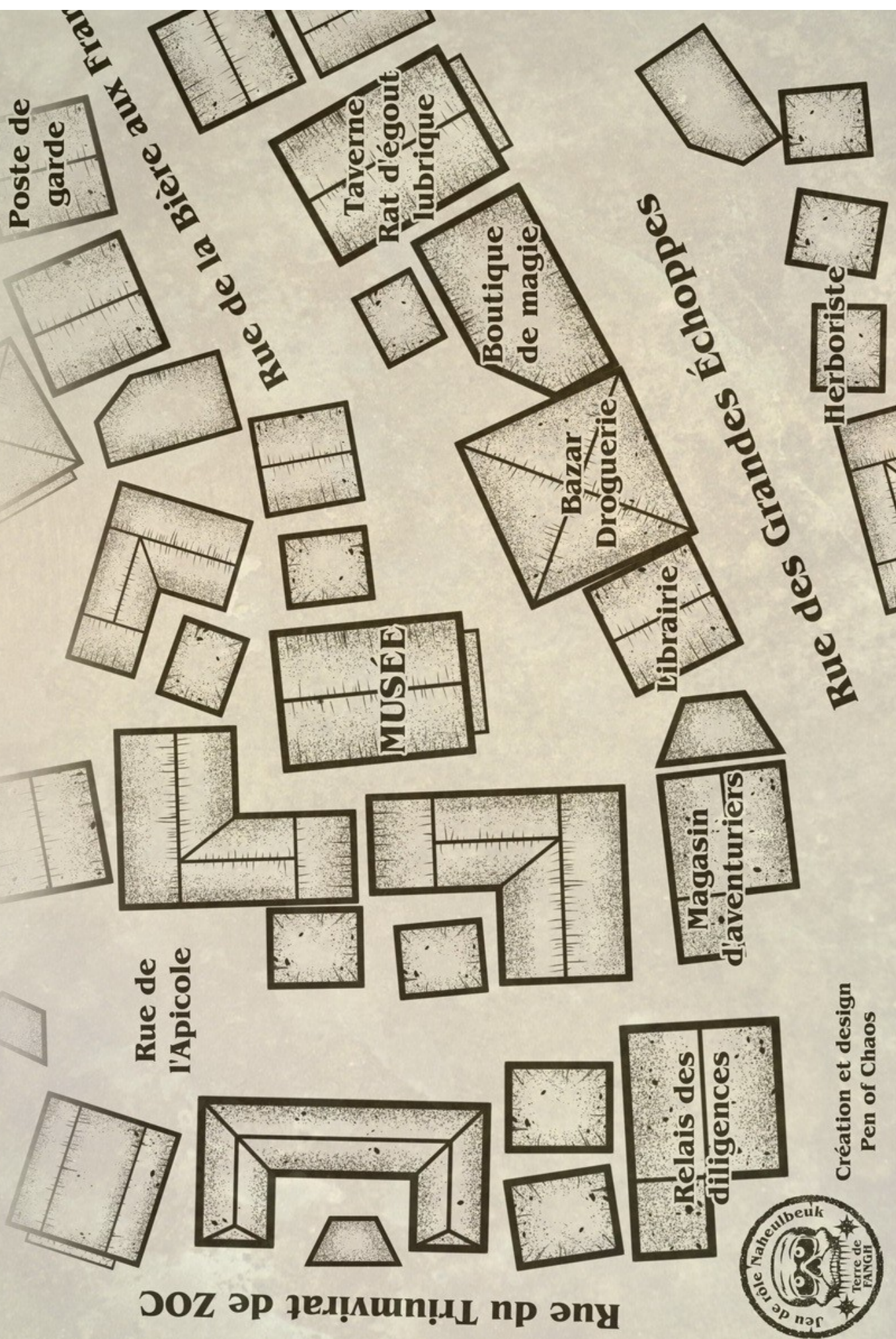








# JDR Naheulbeuk - Quartier du musée de Chnafon



Création et design  
Pen of Chaos

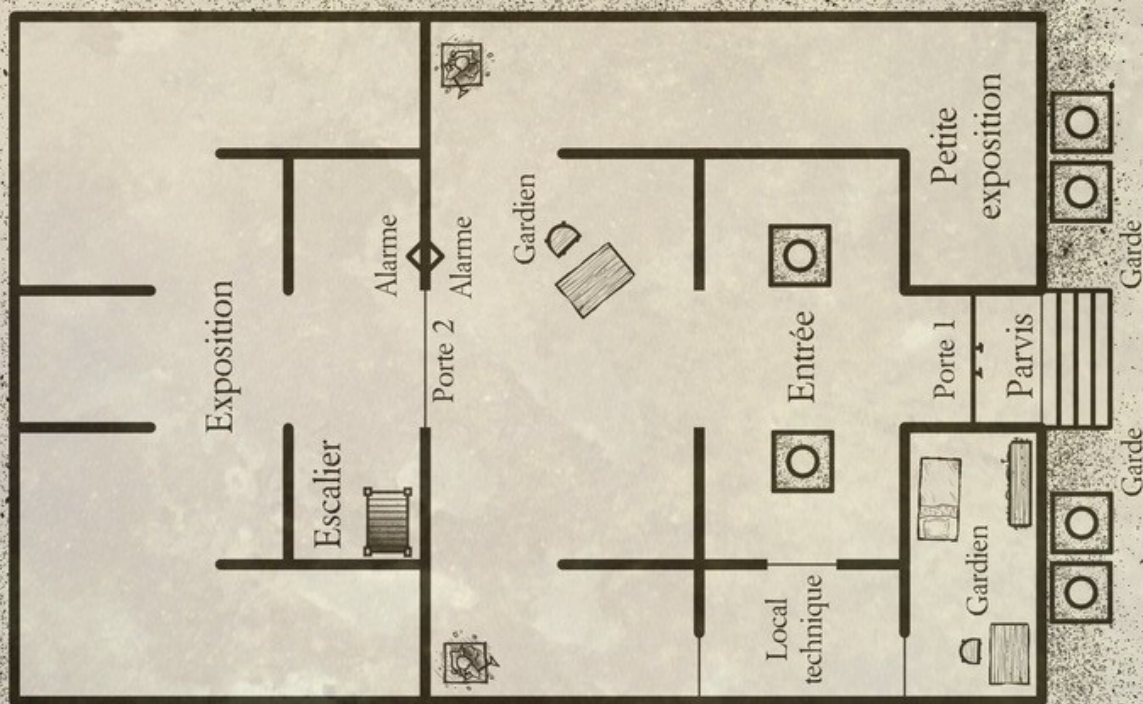




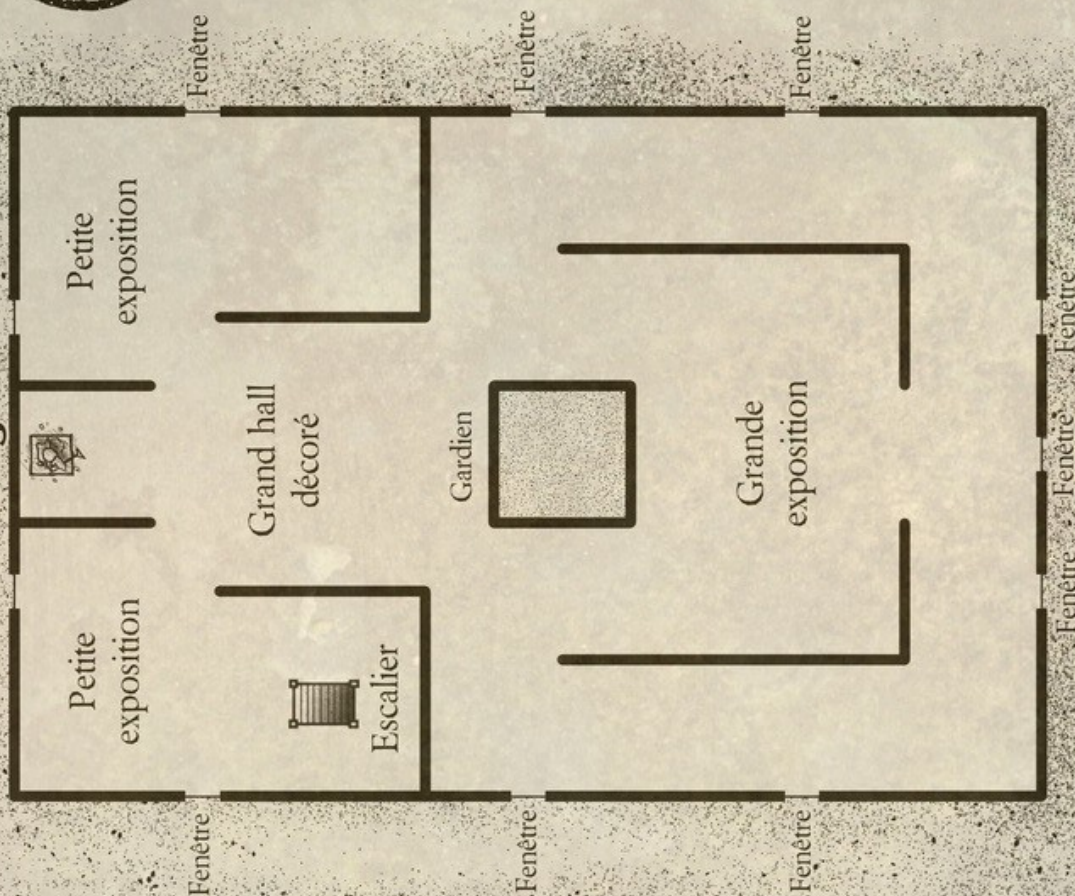
# JDR Naheulbeuk - Petit musée de Chnafon

Création et design  
Pen of Chaos

## Rez-de-chaussée



## Étage



Le musée ne fait que deux étages et n'a qu'une seule entrée donnant sur la rue.  
Il y a en permanence deux gardes près de la porte principale.  
Les fenêtres étroites situées à l'étage sont protégées par des grilles.  
Le gardien, armé, peut être à son bureau ou en train de faire une ronde.

