

LA TOUR DE SUAK

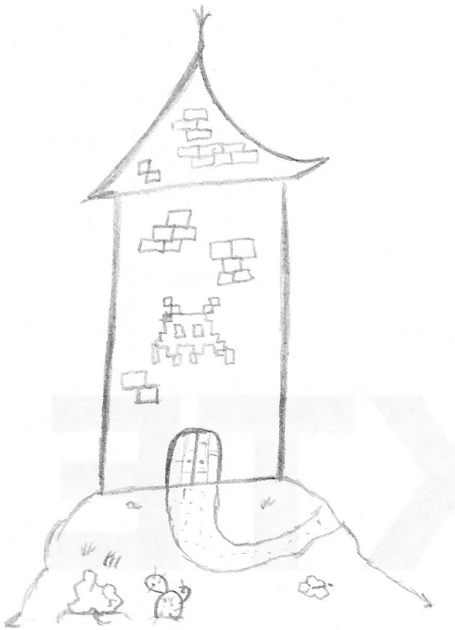
Scénario par Farots pour Naheulbeuk

niveau conseillé: 2 à 5, pour 2 à 4 joueurs (ajustable, notamment pour les défis individuels)

Synopsis et autres trucs-que-seul-le-MJ-sait:

Lyzér'Gamide, grand prêtre du culte de Fuhala, dieu de l'inspiration et de la libre pensée, a besoin de l'idole de Ravzgavatt pour réaliser un rituel-dont-on-ne-veut-pas-connaître-la-nature.

Lyzér'Gamide sait que la statuette se trouve dans la tour de Suak, demeure du grand Alka'Loïde et de son suppôt Rascor . C'est donc là que se déroulera la quête de nos aventuriers.



La mission et la rémunération:

Les aventuriers traînent dans un village de bouseux (type Valtordu) et sont contacté par un PNJ du nom de Ra l'Eure -un bossu chauve d'une quarantaine d'années- qui les envoie prendre contact avec Lyzer'Gamide à Glargh.

(Note: les PJs peuvent aussi trouver Ra l'Eure à... la taverne!).

Le paiement proposé par Lyzer'Gamide est de 2000 pièces d'or pour le groupe, les aventuriers se livreront naturellement au pillage du donjon... Ou pas et ce sera tant pis pour eux! Et gare à la CDD!

Chapitre Premier: Un long voyage commence toujours par une première carte...

Les aventuriers peuvent passer par un chemin qu'ils détermineront eux-même d'après une carte que leur aura gentiment ~~donné~~ vendu Ra l'Eure.

(Note: seul les PJs intelligents pourront s'occuper de la planification du voyage, de plus les compétences genre "Pister" pourront être éprouvées pour voir si les aventuriers ne se perdent pas)

Il est possible que les aventuriers ne passent pas par un village à peu près civilisé, ils devront en conséquent camper à la belle étoile, devenant des proies faciles pour les bêtes les plus ignobles, sauf

si un ou plusieurs aventuriers font partie de ces rustres qui ont la fabuleuse capacité "Sentir des Pieds (que messires les Barbares ne se sentent point visés). N'hésitez donc pas à envoyer des bestioles pendant le voyage et pendant la nuit pour le pimenter.

Deuxième Chapitre: Glargh, ses temples, ses coupes-gorges...

Lyzer'Gamide se trouve dans la taverne du Chapon Guerrier, les aventuriers le savent, Ra l'Eure leur a dit (... ou pas mais là, c'est vicieux). Ils peuvent se renseigner auprès des gardes pour trouver la taverne, ou décider de la chercher, à leur risque et périls. Glargh est une grande ville, qui possède sont contingent de voleurs qui pourront potentiellement détrousser/assassiner/embuscader/racketter vos aventuriers... Si vous le décidez.

Une fois avec Lyzer'Gamide, qui ressemble à un fou ~~défoncé~~ ayant consommé des substances peu recommandables, il parle aux aventuriers de la mission et les envoie à la tour de Suak.

Troisième Chapitre: Les escaliers tu dévaleras, dans les pièges tu tomberas.

La tour de Suak est une protubérance maçonnée de type touresque standard, faites en blocs de pierres taillées basiques, et de hauteur relativement correcte, (sauf pour la gente... petite).

Concrètement, c'est une tour de cinq étages selon le système calculatoire des gobelins des plaines, espèce depuis longtemps disparue à laquelle appartenait l'architecte de ladite tour. Pour le commun des mortels (et des immortels), la tour fait 2 étages dépassant du sol et 1 sous-sols plus le rez-de-plaine... J'espère que c'est clair!

I) Rez-De-Plaine: "On entre?"

1: Après avoir passé la porte, qui est ouverte toute la journée et qui peut être croché la nuit, le groupe entre dans une salle vide et dallée de marbre. Sur leur droite se trouve le poste de garde, au fond se trouve l'escalier vers le niveau supérieur. La salle est coupée en deux par un mur ouvert au milieu et quatre piliers sont disposés de chaque côté du mur.

2: Le poste de garde est occupé par trois gardes le jour, et un garde la nuit. Si les aventuriers sont rentrés discrètement, les gardes ne s'apercevront de rien, s'ils sont rentré dans le style "*Je frappe pour qu'on vienne nous ouvrir*", la totalité des gardes du poste viendront les accueillir. La pièce est occupées par une table, sur laquelle se trouve des cartes et une bouteille de vin pourri, et par un râtelier sur lequel les aventuriers pourront trouver une *épée de bonne qualité*.

3: Derrière un des piliers se trouve la trappe vers le sous-sol peinte d'une couleur plus foncée que les dalles, on ne peut pas réellement dire qu'elle est cachée.

II) Premier étage: au-dessus du sol, en-dessous du toit.

4: Le couloir de l'étage est suffisamment large pour trois personnes et éclairé par des torches, bref, un couloir basique.

5: "*Il a raison, cette dalle de pierre est plutôt étrange*". Vous l'aurez compris, il s'agit là d'un piège! Le mur à droite des aventuriers s'ouvre, le sol s'incline et se recouvre d'huile, faisant glisser les aventuriers au fond d'une sorte de tunnel pentu et plutôt lisse, depuis le fond duquel il sera plutôt ardu, pour les personnages ne possédant pas *Escalade*, de remonter. Sur les mur du tunnel, à peu près à la moitié, se trouve des alcôves au fond desquelles se trouvent de petites trappes qui ouvrent sur deux grandes salles.

6: La première grande salle justement, au beau milieu se trouve un plan d'eau peu profond mais dont la couleur de l'eau (genre gris 70%) laisse présager de son état. Au fond de la salle se trouvent cinq ou six orcs, tout près à mettre en pièce notre valeureux (ou pas) groupe. Pour les tuer, les

aventuriers pourront utiliser *La Ruse*, et pousser les peaux-vertes dans l'eau, ce qui aura tendance à les neutraliser.

6': La deuxième grande salle, elle contient aussi un plan d'eau mais d'une couleur différente (saumon). Cette fois, le plan d'eau est "surveillé" par trois guerriers maudits qui jouent aux cartes.

6'': La troisième grande salle, dont l'entrée se trouve dans le mur en face du tunnel (elle est mal cachée) est cette fois occupée par un plan d'eau de la forme d'une étoile à six branches et au milieu duquel se trouve un bébé hydre -il n'a que deux têtes- enchaîné. Sur la rive du plan d'eau se trouve un sorcier chargé de surveiller la bête. À la mort de ce dernier, l'hydre se libère de ses chaînes, mais ne peut faire grand chose de plus puisqu'il ne peut sortir de l'eau. Dans un coin de la pièce se trouve un joli butin avec 1D100+10 pièces d'or, une ou deux potions (à tirer au D100) et un *Marteau à 2 mains correcte*.

7: C'est une grande salle, vide, avec une grande porte au fond, la porte n'est pas fermée.

8: La salle d'invocation: sur le sol est dessiné le cercle d'invocation autour duquel se trouvent trois sorciers en pleine invocation, ils attaqueront à vue les aventuriers. Un des sorciers est habillé différemment, c'est le chef! Il est plus fort et plus vicieux.

Une fois les sorciers défaits, les aventuriers n'auront d'autre choix que de retourner au Rez-de-Plaine pour explorer le sous-sol.

III) Sous-Sol: un sous-sol ciré sans soleil.

10: Après avoir descendu une échelle plutôt branlante, le groupe se retrouve dans une pièce peu éclairée avec deux portes, l'une vers les cellules, et l'autre vers le second poste des gardes.

11: Le poste de garde est continuellement occupé par trois gardes, qui mangent, boivent, et jouent aux cartes... Comme tous les bons gardes de donjon. Au fond de la pièce se trouve un coffre renfermant deux *épée correcte* et une *dague de qualité*.

12: La première cellule, elle est grillagée, verrouillée et habitée par un Troll géant. Derrière la grosse bête, on peut voir un gros tas d'objets plus ou moins précieux: une *Hache 2 mains correcte*, une *Lance de base*, une *Cotte de mailles sans manches* et un *Heaume de guerrier elfique*.

13: En face de la cellule du Troll, il y a une pièce vide... *"Et puis c'est tout"*.

14: La geôle a une porte en bois moisi, comme toutes les autres, et est vide... Vide? Sauf un petit groupe d'irréductibles dalles qui déclenche une chute de pierres brûlantes qui font bobo (1D4-1 pierres par aventuriers -minimum 1- qui blessent à 1D6+4 et qui brûlent les vêtements) que les aventuriers particulièrement agiles pourront éviter.

15: L'unique habitant de cette geôle est une cellule géante, bête, lente, et particulièrement vicieuse -du moins, autant que peut l'être une cellule-.

(Note: la plasmolysation de la cellule peut s'avérer très efficace, si l'on possède du sel...)

16: La pièce contient un unique coffre (il est évidemment inutile de préciser qu'il est piégé par un lanceur de dards qui picotent à 1D6+1) qui renferme un lingot de béryllium.

17: La sixième et dernière cellule est occupée par un vieil homme en haillons enchaîné. Il convaincra tant bien que mal les aventuriers de le libérer, en effet, il dit connaître le passage permettant d'accéder au dernier étage et propose aux héros de les y conduire. Les aventuriers lucides accepteront, et pour ceux qui auraient l'idée saugrenue de le tuer (au cas où, il a 10 PV), ce serait bien fait pour eux. Le vieillard -dans le cas où il est encore en vie- mène les aventuriers au premier étage, et appuie à une vitesse extraordinaire sur certaines pierres du mur, ce qui a pour effet d'ouvrir ledit mur sur une pièce renfermant un escalier. Ceci fait, le vieillard prendra la direction de la sortie le plus rapidement possible.

IV) Second étage: "Hey Nigme! Ça va?"

18: La pièce est très haute de plafond et on peut apercevoir la charpente du toit. Le mur

face à l'escalier est percé de quatre portes (ou plutôt, une porte par aventurier). Au beau milieu de la pièce se trouve un homme, plutôt grand, portant une grande robe violette avec une capuche ne découvrant de son visage que sa bouche. À l'arrivée du groupe, l'individu prononcera ces mots:

*Seul une porte tu passeras,
Seul une énigme tu résoudras,
Seul un défis tu relèveras,
Mais avec tous, l'unique but tu poursuivras!*

Un seul aventuriers ne peu donc entrer par chaque porte, sur chaque porte est gravée une énigme, et dans chaque pièce se trouve un ou plusieurs monstres.

19: Énigme: Qu'est-ce qu'un bon gobelin? (Un gobelin mort). INT+2.

Habitant(s): un ogre, de base, bête, et festif.

20: Énigme: Même en marchant vers lui vous ne pouvez l'atteindre... (L'horizon). INT-3.

Habitant(s): une démonette lubrique.

21: Énigme: Proches d'une figure comtéoise et loin d'une face simmérienne, poilu chez l'un, ils puent chez l'autre... (Les pieds). INT.

Habitant(s): 1D6 globzoules.

22: Énigme: Là où tout commence et tout fini... (À la taverne) INT-1.

Habitant(s): un homme lézard mutant.

23: Une fois que chaque aventurier a triomphé de son (ses) adversaires, le mur du fond de toutes les pièces s'ouvrent sur un salle où trône Alka'Loïde. La statuette est posée sur son trône. C'est un mage plutôt puissant mais plutôt classique. Une fois éliminé, les aventuriers pourront retourner à Glargh avec la statuette pour la donner à Lyzer'Gamide. Il trouveront ce-dernier au même endroit qu'au début de la quête.

Quatrième chapitre: Je suis niveau deux, trala-tralala-la!

Nous parlons évidemment ici de l'expérience! Je propose 50 à 60 points, les tueries et autres résolutions d'énigmes les ayant déjà bien avancées vers le niveau suivant.