



Secteur 32

Scenario Epoque zénith - LOLOF made 11/2001
Lolof_lolof@hotmail.com

SYNOPSIS	1
ENTREE EN MATIERE	2
DESCRIPTION	3
LA PROCEDURE S-AD-003.....	3
LES LIEUX	4
<i>Les abords</i>	4
<i>Les salles</i>	5
<i>Les généralités</i>	6
UN PEU D'ACTION	6
PNJ	8
RESPONSABLE SECTEUR 114 (ELI MI NATION): KRUNCH MONSTRE MONSTRUEUX	8
RESPONSABLE SECTEUR 60 (TRI): CARI OSTO LAPI N VAMPI RE EXECRABLE	8
RESPONSABLE SECTEUR 18 (MI SE EN CONFIAN CE) : PAULO GOBELI N FATALI STE	8
AVENTURIERS	8
ANNEXE PLAN POUR LES JOUEURS.....	9

Synopsis

Les joueurs se voient confier la gestion d'un secteur du Donjon : assumeront-ils ces nouvelles responsabilités.

Se joue en 2 fois :

1^{er} : Se voit confier le secteur, découverte et organisation, Quelques sollicitations de la part des aventuriers pour bien apprécier la problématique

2^{ème} : gestion au quotidien avec de nombreux incidents et péripéties. En cas de bons résultats les joueurs pourront se voir confier d'autres responsabilités. Pourquoi pas la responsabilité d'une aile du Donjon avec un salaire fois 2 (divisé par 4) et l'acquisition de la compétence pas très doué en gestion du donjon !



Entrée en matière

Il faut que les joueurs, ou du moins l'un d'entre eux, travaillent au donjon depuis quelques temps et aient donné satisfaction : un peu de bonne volonté et au moins une mission réussie.

Le Gardien vient le(s) voir en fumant sa pipe:

« Je suis satisfait de votre travail »

Laisser un blanc pour voir ce que les joueurs ont à dire

« Je suis actuellement confronté à un problème : le secteur 32 a fait l'objet d'une dératisation, voulez-vous le prendre en charge ? »

- Le secteur 32 est un secteur d'accueil et de dispatching : les instructions écrites sont disponibles dans la procédure S-AD-003 qui peut leur être remise par le raconteur d'histoire (Le contenu ne l'intéresse que fort peu, étant trop technique et dénué de tout intérêt artistique, mais il est responsable des bibliothèques du Donjon). Le Gardien n'a pas le temps de leur expliquer : qu'ils se renseignent et improvisent...
- Pour accéder au secteur 32, il faut entrer dans le 4^{ème} trou en sortant par la porte des fournisseurs et en faisant le tour du donjon par la droite. Leur secteur est borné par des crânes posés en évidence
- Une dératisation : c'est un jargon technique du Donjon. Cela correspond à l'élimination de tout le personnel par des aventuriers un peu trop motivés.
- Si on parle de moyen, le Gardien ou Kadmion peuvent allouer au secteur de 1 à 8 squelettes tout de suite (selon négociation), puis un squelette par jour. Ces squelettes sont très faiblement intelligents, venant juste d'être produit par le skull splitter, ils sont à mater. En réalité la fourniture sera assez aléatoire en nombre et en délai. Ils peuvent également recruter des amis s'ils s'en porte garant (Salaire divisé par 4 avec une période d'essai d'un mois, les dégâts causés par le recruter étant retenus sur le salaire du garant).
- La cantine est interdite au personnel ayant la responsabilité d'un des accès au donjon. De la nourriture sera livrée. Par exemple les tonneaux de poisson qu'ils ont été cherchés dans le scénario du livre « ravitaillement à poisson-ville »
- Si on parle de salaire, le Gardien finira par accepter de payer fois 1,5 un personnage (Divisé en suite par 4), mais celui-ci deviendra nominativement responsable du secteur et des ses employés... Kadmion lui ne pourra rien faire sauf éventuellement fournir une carte de cantine.



Description

La procédure S-AD-003

Ce type de secteur à 2 fonctions :

Accueil Objectif : identifier les aventuriers, leur origine, leur adresse, remplir la fiche d'inscription.

Moyen : libre

Dispatching Objectif : préparer efficacement les autres fonctions du Donjon

Moyen : définir les aventuriers en 4 catégories :

Les nuls : pas d'argent, pas de matériel...

⇒ A orienter dans le secteur élimination

Les costauds : ceux qui font preuve d'une compétence ou d'une réputation au dessus de la moyenne

⇒ A orienter dans le secteur VIP

Les groupes : plus de 3 aventuriers

⇒ A orienter dans le secteur tri

Les basiques : le reste

⇒ A orienter dans le secteur mise en confiance

Ce qui n'est pas dit :

- ⇒ Les fiches d'inscription ont pour but d'informer la famille du malheur arrivé à leur proche dans le but d'attirer des aventuriers vengeurs
- ⇒ Le secteur élimination est un cul de sac. Le problème c'est que l'aventurier qui ressort vainqueur du secteur élimination est forcément balaise et c'est le secteur accueil qui essuie les « plaintes » du client...
- ⇒ Il est bien vu que dans la fonction accueil, on s'occupe de récupérer les éventuelles montures abandonnées par les aventuriers
- ⇒ Ce secteur accueil ne comporte pas la possibilité d'orienter sur un secteur VIP, ce type d'aventurier doit être redirigé sur l'entrée principale
- ⇒ Pour la gestion de la fiche d'inscription la technique de l'ermite marche bien : « salut ami, qui es-tu, d'où viens-tu, je vais te confier un secret : le couloir derrière moi mène à un repaire de créatures faibles mais riches que tu pourrais avoir la bonté d'exterminer pour le bien du monde »

Pour information la procédure S-AD-001 définit l'existence des secteurs d'accueil et définit le nombre nécessaire en fonction de l'activité recherchée (Confidentiel), la procédure S-AD-002 liste les secteurs d'accueils et leurs connexions avec les autres secteurs du donjon (archi-confidentiel)

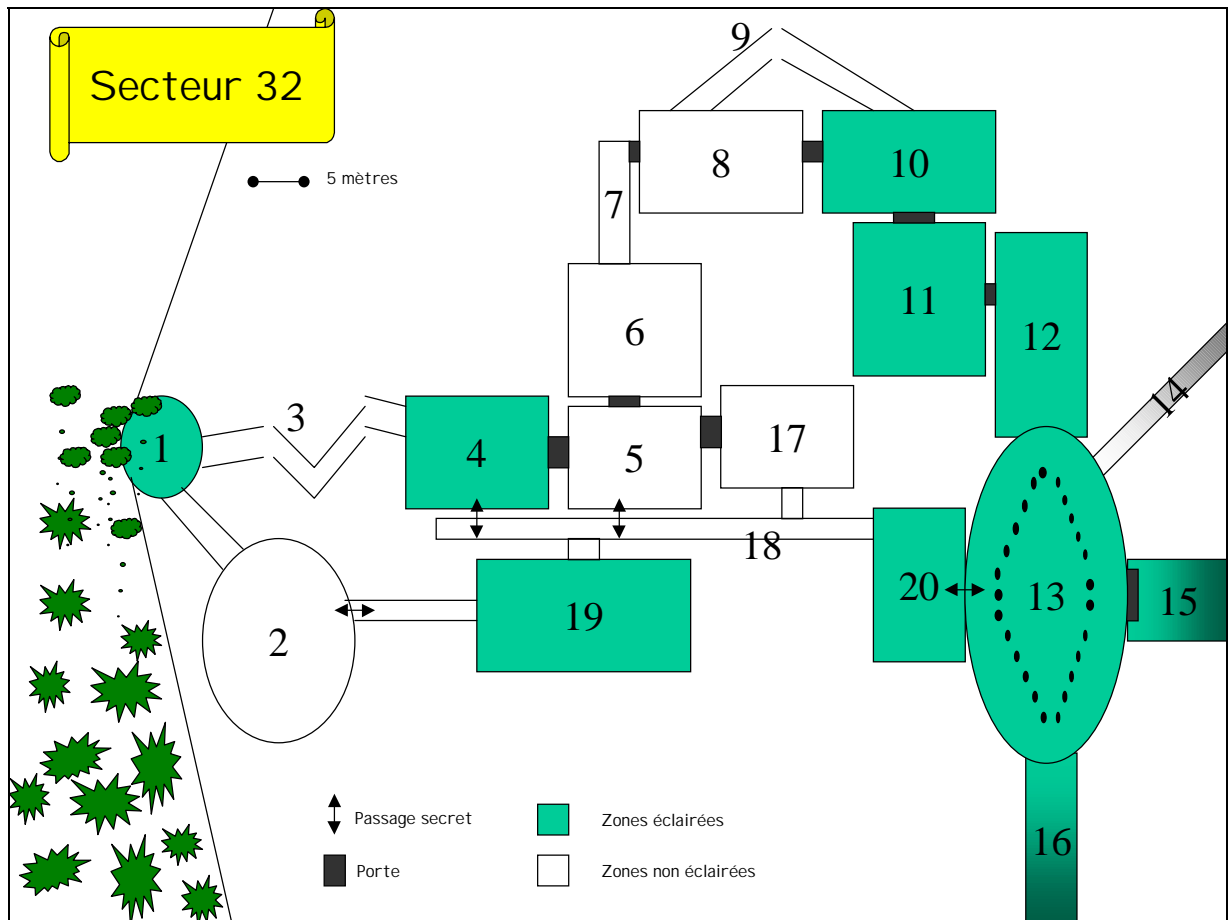
Pour ce qui est de la procédure S-AD-004 elle donne les recettes de la réussite et pourra peut-être un jour être grandement enrichie par l'expérience et les réussites des joueurs ! (Accessible bien que difficilement si les joueurs y pensent : apporte une bonne partie des éléments non dits du § précédent)

Les lieux

Aucun plan n'est donné au joueur. Officiellement les changements de secteur sont marqués par un crane posé négligemment au sol. Mais dans le Donjon, il y a pas mal de crane qui traînent...

De toute manière, l'exploration et les contacts plus ou moins simple avec les responsables des autres secteurs leur permettront de déterminer leur nouveau territoire.

Le secteur est intégralement sous-terrain, la seule ouverture sur l'extérieure est l'entrée des clients.



Les abords

Le secteur 32 donne sur la forêt qui entoure la partie nord du Donjon. C'est mieux, il y a moins de moustiques que coté Sud mais il y fait plus froid. Mais avec les isolations que l'on fait de nos jours, ma bonne dame, ...

A cet endroit le sol est relativement plat, seul un buisson de ronces signale l'entrée. Elle reste somme toute fastoche à voir.



Les salles

- 1 Entrée des clients : simple trou dans le sol au milieu d'un buisson de ronce. Forme un puits d'accès avec une déclivité de quelques mètres mais des appuis aménagés rendent l'escalade sans difficulté
- 2 Grotte présentant des traces assez anciennes d'habitation, paille, trace de feu, pile de bois...
- 3 Couloir tortueux, sombre et mystérieux, taillé directement dans la roche. Pour l'ambiance.
- 4 Zone avec bas-relief et hiéroglyphe. Souvent les aventuriers jouent aux archéologues suffisamment longtemps pour organiser la suite des réjouissances.
- 5 Jolie pièce maçonnée avec pierre apparente. A l'arrivée des joueurs le passage secret est resté ouvert.
- 6 Caverne, lieu de résidence d'un nombre important de chauve-souris. Il est résulte une quantité importante de fiente de chauve-souris au sol. Une minuscule faille dans le plafond doit donner vers l'extérieur mais de plus gros qu'un rat ne doit pouvoir passer.
- 7 Couloir partiellement obstrué par des toiles d'araignée. Simple décoration.
- 8 Autre caverne. Entre les nombreuses stalactites et stalagmites se cache l'entrée d'un couloir de service
- 9 Couloir de service spécial embuscade : juste un boyau dans la roche
- 10 Pièce dallée au mur de crépit rouge, quelques chandeliers aux bougies noires répandent une lumière malsaine, une odeur de moisi finit de donner une ambiance très « dark adventure »
- 11 Pièce présentant une forte humidité, des moisissures jaune et mauve sont la source de l'odeur sentie précédemment. Pas de danger, enfin si on commence à manger les moisissures il faudra improviser un aléa mais tout le monde n'est pas crétin.
- 12 Approche de la zone de dispatching : un large couloir dallé bordé de colonne de pierre en forme de squelettes ricanants
- 13 Vaste pièce circulaire présentant sur son périmètre un chemin bordé de simples colonnes. Entièrement décoré de motifs géométriques, le tout donne une impression de richesse et de majesté
- 14 Couloir d'accès à la zone tri, L'obscurité est totale, semblant même réduire l'efficacité des moyens d'éclairages
- 15 Couloir d'accès à la zone élimination. La très lourde porte ne reste ouverte que quelques secondes mais est ouvrable avec un mécanisme hyper facile dans les 2 sens.
- 16 Couloir d'accès à la zone mise en confiance, Une flèche est gravée dans le sol
- 17 Zone sévèrement piégée : A la moindre pression le sol s'ouvre projetant l'importun dans une fosse de 4 mètres avec pieux (Aléa Méchant) puis se remet en place. La porte comporte une inscription peinte en rouge « Attention piège ».
- 18 Couloir de service pour les employés
- 19 Dortoir des employés. Contient une boule de cristal dont ils ont la responsabilité implicite : entraîne une reconnaissance de dette en cas de perte de 20 po En dehors de cela le mobilier est sommaire : 10 pailles, un coffre, une table, des bancs, quelques ustensiles de cuisine. La seule note de gaieté étant apportée par une plante carnivore qui semble s'acclimater assez bien du



milieu cavernicole (Large feuilles vertes au bord dentelées, grosse fleurs orange en forme de gueule). Le passage secret avec la zone 2 sert de voie de ravitaillement et d'issue de secours.

20 Vestiaire des employés : ici sont stockés les armes (une quinzaine d'armes, quelques pièces d'armure, le tout dans un état déplorable) et préparer les différentes actions sur les clients. Des bancs, des portes manteaux et des armoires sont à la disposition des employés. A noter un parapluie oublié en parfait état de fonctionnement.

Les généralités

Les passages secrets, ce sont des commodités de service qui ne doivent pas être trouvés par les aventuriers, ils sont fastoches à trouver à partir des salles 18, 19 et 20 et sont hyper dur à partir des autres salles

Les portes : aucune des portes du secteur n'est fermée à clef. Changer les serrures toutes les semaines revient trop cher...

L'éclairage est effectué avec des lampes cages : il est aussi du devoir des joueurs de nourrir les petits monstres phosphorescents.

Un peu d'action

En cours de rédaction....

La première grotte que trouve les joueurs n'est pas la bonne : gérer le quiproquo avec d'autres employés du Donjon.

Les joueurs trouvent un crâne dès la salle 3, le secteur 32 se limite-t-il au 2 grottes ?

Le secteur tri est en fait un labyrinthe dans le noir peuplé de mort vivant, le responsable demande au PJ de supprimer au maximum les moyens d'éclairage des aventuriers. Il est odieux voir menaçant à l'encontre des PJ, cherchera à réquisitionner des squelettes, fera une visite d'inspection...

Le secteur élimination contient un monstre non intelligent et balaise : il ne faut pas le laisser sortir de plus il ne reconnaît pas les employés du donjon

Le secteur élimination contient une seule grande pièce fermer par une lourde porte qui ne reste ouverte que quelques secondes. C'est une caverne au sol couvert d'os de débris et de nombre de pièces d'or. Le ménage étant très difficile car Krunch attaque sans discrimination tout ce qui vient à lui. Krunch n'arrive pas à manipuler le mécanisme de la porte.

Le secteur mise en confiance : ce sont des petits monstres qui ne sont là que pour mourir.

Bonjour l'ambiance

Le secteur Mise en confiance, des bandes de gobelin se font mettre en charpie, leur seule solution se jeter dans l'eau en faisant un peu de comédie. En général cela détend les aventuriers qui préfèrent se moquer des pathétiques créatures que de se mouiller

Chaque employé reçoit un papier avec un face autocollante qui comporte les phrases suivantes : « Penser positif, être ouvert sur l'international, j'aime le gardien, pas manger le papier ».

Il s'agit d'une Directive Donjon que diffuse le gardien pour maintenir l'esprit Donjon et informer les salariés.



Prévoir des aventuriers de chaque catégorie pour vérifier la capacité à effectuer le dispatching :

- Nuls : pas d'argent, pas de matériel...
- Costauds : ceux qui font preuve d'une compétence ou d'une réputation au dessus de la moyenne
- Groupes : plus de 3 aventuriers
- Basiques : le reste

Récupération des montures d'aventuriers éliminés à l'extérieur : elles sont gardées par quelques suivants armés

Arrivée d'un beastmaster orque avec 3 loups ; de plus les machins poilus grattent devant les passages secrets où ils flairent des traces... : A traiter mais ... est-ce un groupe ?

Des petites frappes entrent, volent les lampes cages et tentent de re sortir. Ce n'est pas acceptable

Un aventurier chanceux trouve un des passages secrets : cela met en péril le système de défense

Un petit malin tente de s'introduire discrètement de nuit, « à l'assassine » comment le système va réagir ?

Groupe super efficace : 1 guerrier, un mago, un soigneur et un voleur. A évacuer avec tact mais fermeté



PNJ

Responsable secteur 114 (élimination) : Krunch monstre monstrueux

Nom KRUNCH	Acrobatie : Pas très doué	Pouvoirs	Talents	Point de vie : 42
Description : Enorme monstre monstrueux	Bagarre : Balaise Charme : Nul Acuité : Bon	Dur à cuire Invulnérable au feu Dégâts : 3d10		Equipement :
			Protection : 2	

Responsable secteur 60 (tri) : Cariosto lapin vampire exécration

Nom CARIOSTO	Acrobatie : Pas très doué	Pouvoirs	Talents	Point de vie : 15
Description : Lapin vampire exécration	Bagarre : Pas très doué Charme : Nul Acuité : Pas très doué	Voit dans le noir Prodigieusement agaçant Dégâts : 1d10	Raconter histoires bon Chasse bon Fermier pas très doué Protection : 0	Equipement : Dague 2d10

Ses zombies :

Nom 1, 2, 3 ...	Acrobatie : Bon	Pouvoirs	Talents	Point de vie : 13
Description : Recyclage d'aventuriers divers	Bagarre : Pas très doué Charme : Nul Acuité : Nul	Dégâts : 1d10	Protection : 2	Equipement : Pièce d'armure Epée 2d10

Responsable secteur 18 (mise en confiance) : Paulo goblin fataliste

Nom PAULO	Acrobatie : Nul	Pouvoirs	Talents	Point de vie : 8
Description : Petit goblin fataliste	Bagarre : Pas très doué Charme : Bon Acuité : Pas très doué	Chef de bande Dégâts : 1d10	Secourisme bon Natation bon Comédien pas très doué Protection : 0	Equipement : Epée courte 2d10

Ses gobelins :

Nom Pouic, Bloc, Filbel, Artus, ...	Acrobatie : Pas très doué	Pouvoirs	Talents	Point de vie : 10
Description : Gobelins de mise en confiance	Bagarre : Nul Charme : Pas très doué Acuité : Pas très doué	Dégâts : 1d10	Natation Pas très doué Protection : 0	Equipement : Epée courte 2d10

Aventuriers

Tout ce petit monde possède un équipement de camping et d'exploration ainsi qu'une bourse de 2d10 pièces d'or

Et surtout, lâchez-vous sur la description des vêtements, des cochonneries transportées...

Variante Magicien

Nom : Issam Mérol, Prophion, Merlin, ...	Acrobatie : Pas très doué	Pouvoirs	Talents	Point de vie : 13
Description : Inspirez-vous de vos autres persos de JDR	Bagarre : Pas très doué Charme : Pas très doué Acuité : Pas très doué	Magie * Dégâts : 1d10	Lettre Bon Histoire et légende Bon ... Protection : 0	Equipement : Bâton 2d10

* Magie

- Missile magique : Après une action d'incantation sans être gêné, le magicien envoie une flèche d'énergie magique qui touche à coup sûr la cible. Dégâts 1d10 – armure
- Plus d'autre à l'inspiration. Si si, je suis sûr que vous avez des idées....
- Soignez la pyrotechnie



Variante Guerrier

Nom : Kirum, Beliard le fort, Bill, ...	Acrobatie : Pas très doué Bagarre : Bon Charme : Pas très doué Acuité : Pas très doué	Pouvoirs Dur à cuire Dégâts : 1d10	Talents ... Protection : 6	Point de vie : 17 Equipement : Epée Bouclier 2d10 Armure légère
--	--	---	--	--

Variante Voleur

Nom : Ratier, Bilbit, Jacques ...	Acrobatie : Bon Bagarre : Pas très doué Charme : Pas très doué Acuité : Pas très doué	Pouvoirs Relation guilde des voleurs Dégâts : 1d10	Talents Brigandage Bon ... Protection : 0	Point de vie : 14 Equipement : Dague 2d10
--	--	---	--	---

Variante Soigneur

Nom : Frère Pallard, Azah, Glorindrim, ...	Acrobatie : Pas très doué Bagarre : Pas très doué Charme : Bon Acuité : Bon	Pouvoirs Chanceux Dégâts : 1d10	Talents Secourisme Bon ... Protection : 2	Point de vie : 15 Equipement : Marteau de guerre 2d10 Pièce d'armure
---	--	--	--	---

Annexe Plan pour les joueurs

Ce plan pourra être remis aux joueurs dès que la phase d'exploration sera terminée.

Défion

