

Scénario JDR Naheulbeuk : Le temple secret de Mikro.

-

Synopsis (pour le MJ).

-

Des cultistes bizarres font du tapage dans les rues. Il s'agit en fait du culte de Mikro, le dieu de la cacophonie et des déchirements de tympan. Mais personne ne connaît la réelle identité de ces types, même pas les habitants. C'est pourquoi les aventuriers devront enquêter et débusquer les bruyants. En tout cas, cela dérange la population et le maire a donc décidé de faire venir des indicateurs car ça peut toujours aider.

Façons d'aborder la mission.

-

Il y a deux façons différentes :

- Si les joueurs ne sont pas à Valtordu, ils sont contactés n'importe où par un PNJ louche qui leur explique plus ou moins la situation : trop de bruit à Valtordu.

- Si les PJs y sont, en traînant dans les rues, ils entendront deux habitants parler du problème entre eux. Si ils sont intéressés, les deux gars leur diront que le maire se trouve à la place des pendus.

Introduction de la mission.

-

C'est ici que les deux façons se rejoignent : en arrivant à la place, les PJs verront le maire, qu'ils soient accompagnés ou non. En lui parlant, ils apprendront que le bruit dure jour et nuit et qu'on l'entend dans tout le village. S'ils acceptent, le maire leur expliquera les conditions de la mission : éliminer le bruit (ou les bruyants) avec, comme récompense, 150 PO par personne. Par contre, s'ils échouent, ils seront envoyés au cachot ou pendus (selon le MJ).

Si les joueurs veulent occire le maire, faites leur savoir qu'il est entouré par deux gardes plutôt costauds.

Enquête - partie 1.

-

Envoyez les aventuriers vers la taverne du chien qui pleure. Là, ils seront accostés par un clochard puant qui leur donnera une piste: il pense que le bruit vient de la petite forêt qui se trouve au centre de Valtordu.

Après vérification, il s'avèrera qu'il n'y a rien à part des monstres à bastonner, envoyez donc un ou deux gobelins. Ensuite, faites passer

aux joueurs une nouvelle épreuve d'intelligence pour les mener à leur prochaine destination : encore la taverne... Là bas, ils reverront le clochard qui insistera pour rentrer dans la compagnie. Peu importe la réponse, il va directement s'emballer et provoquer une « BASTON DE TAVERNE ». Un 2^{ème} ivrogne (qui semble être un ami) va venir l'aider.

Enquête-partie 2.

Une fois le combat terminé, un type à l'air fouineur s'avancera soudainement et parlera aux PJ. S'ils se sont fait escorter, ils le reconnaîtront : C'est le PNJ. Il expliquera qu'il se nomme Tazul et qu'il est un indicateur renommé de Glargh. Il leur proposera un indice contre 5 PO: à Glargh, où on est visiblement mieux informé, les indics parlent de cultistes en BLANC qui font du tintamarre dans l'ouest de la Terre de Fangh. Si les aventuriers sont malins, ils penseront surement aux Héritiers de Braav. Mais s'ils le sont encore plus, ils remarqueront qu'ils ne font pas de mal à une mouche.

Les cultistes.

-

Juste au moment où les aventuriers sortent de l'auberge, ils voient un type en blanc qui court vers la sortie est du village et muni d'un bouclier. Pour le rattraper, faites leur passer une épreuve d'adresse +2 (il court moins vite parce qu'il a une armure). Une fois rattrapé, il donnera comme raison qu'il est appelé en mission par Braav, le dieu loyal-bon. Si les aventuriers ne le croient pas, ils n'ont qu'à le torturer ou le tuer. Dans ce dernier cas, refitez-leur des points de Mankdebol. En fouillant bien, ils pourront trouver sur lui un papier avec inscrit dessus en grosses lettres :

« Ne parlez à personne de ce que vous avez vu ». En bas de la lettre, il est inscrit une adresse. C'est le « 12, rue du vieux bélier, Valtordu ». Si le type de Braav n'est pas mort, les PJs devront faire une épreuve de charisme -2 pour convaincre le paladin de leur céder le message.

Si les aventuriers vont à la maison en question, ils trouveront une porte fermée à clé avec un piège dessus. En cas de crochetage raté (épreuve d'ADRESSE -2), le pauvre type qui essayait d'ouvrir la porte se prendra un éclair dans la tronche avec 3D de dégâts.

Le temple secret de Mikro.

-

Une fois arrivés dans le salon de la bâtisse, les aventuriers verront un des cultistes de Mikro revenant des latrines qui s'avère être un aspirant. Ils doivent l'attraper avec une épreuve d'adresse-force plutôt facile (+2) car le paladin a une grosse armure. Les PJs devront le torturer pour qu'il avoue où se trouve le temple: il faut tirer sur un verre situé sur la table du salon. Une fois l'action effectuée, le mur s'ouvrira vers le haut pour laisser apparaître un escalier. Il mène vers une cave où les aventuriers entendront du bruit et des paroles. Si ils tuent le paladin avant qu'il n'ait le temps de parler, ils devront trouver l'astuce tout seuls (compétence particulière ou épreuve d'intelligence -3)

Dans les deux pièces à gauche et à droite, il y a deux objets moyennement précieux mais qui peuvent se révéler importants pour la suite de l'histoire : des reliques! Il y a les haut-parleurs maléfiques de Mikro

(valeur: 1500 PO) et les amplis mystiques de la Fée Larsenne (valeur : 900 PO). Ce sont en fait les seules reliques du culte de Mikro, elles sont donc très rares, ce qui en fait leur prix malgré l'intérêt quelconque de ces deux machins.

Une fois arrivés dans la « Grande Salle de Prière et d'Invocations », les PJs remarqueront les autres cultistes en train de gueuler pour invoquer un esprit démoniaque qui peut rendre sourd. Si les aventuriers n'attaquent pas tout de suite les cultistes (minimum de 12 en courage pour la moyenne de l'équipe), l'un d'eux deviendra sourd par assaut, et ce pendant une semaine.

Baston contre les cultistes.

-

Si jamais les PJ's ont pensés à ramasser les reliques, le chef des cultistes de Mikro, Ekhouteur, se mettra à genoux et implorera qu'on lui rende ses reliques. Les 2 autres cultistes arrêteront de combattre de peur qu'ils n'éclatent les artefacts. Puis la garde de Valtordu arrivera et foutra les bruyants au cachot pour le reste de leur vie. Dans le cas contraire, les aventuriers devront tuer les cultistes et ramener au moins une des reliques au maire comme preuve. Mais ce ne sera pas facile car, à cause du bruit, les aventuriers perdent 2 PV de plus par assaut. En plus, les cultistes ont des bonnes armures. Mais si les PJ's réussissent, ils auront la gloire dans tout Valtordu. Quand les joueurs fouilleront la cambuse, ils découvriront une petite pièce à gauche de la grande salle et où il y a un petit coffre. Si ils l'ouvrent, ils trouveront 5 PO mais un esprit sortira aussi et racontera sa vie antérieure désastreuse aux PJ's. Moins 2 en INTELLIGENCE pendant trois jours pour toute la compagnie.

A l'étage supérieur, à part les latrines et un peu de nourriture, ils n'obtiendront rien non plus.

Conclusion et distribution des points d'expérience.

-

-Si les PJ's ont réussis la mission et neutralisés les cultistes : 80 XP

-Si ils ont lamentablement échoués: pendaison ou cachot.

En cas de réussite, ils auront 150 PO par personne plus des réductions au DONJON FACILE™ et dans les autres magasins et tavernes du village. En plus, ils peuvent revendre les reliques de Mikro mais pour ça, il faut aller à Glargh...