

# **VOUS LES CHERCHEZ VRAIMENT, HEIN ?**

Scénario JDR Naheulbeuk par Phénix – temps prévu : de 8 à 14 H de jeu

## **SYNOPSIS ET DÉTAILS DU SCÉNARIO – RÉSERVÉ AU MJ**

Vous pouvez être resté cloîtré durant toute votre vie dans votre maison pourrie, vous pouvez même ne jamais avoir joué au JDR Naheulbeuk et pourtant, vous vous doutez bien que si vous rencontrez un ogre, ça risque de réduire nettement votre espérance de vie. Que dire des ogres à part qu'il s'agit du peuple le plus bestial, dangereux et non civilisé de la Terre de Fangh, qu'ils ont tendance à manger tout ce qu'ils trouvent de mangeable parce qu'ils ont toujours faim et pour finir qu'ils sont capables de contrôler des régions entières à la simple force de leurs mâchoires? Oui, c'est un portrait assez réaliste et c'est bien là le problème.

La cité d'Alaykjdu est justement de cette région conquise par les ogres et c'est aussi le port le plus important de la Terre de Fangh, ce qui fait que la bourgeoisie locale s'est rapidement et facilement enrichie de ce commerce. Naturellement, les humains ont fini par se rassembler aux alentours et les Ogres ont suivi, trop heureux d'obtenir gratuitement et à moindres frais un garde-manger de qualité. Officiellement, cela aurait provoqué une baisse considérable de l'activité commerciale du pays et les impôts récupérés par la Caisse des Donjons n'ont cessé de diminuer au fil des ans. Or, on s'est aperçu que la quantité de marchandises arrivant sur la Terre de Fangh ne diminuait pourtant pas autant que les impôts, parfois même elle augmentait. La conclusion des comptables de la CDD est donc devenue inévitable : ces snobs d'Alaykjdu refusaient de payer leurs impôts, ce qui constituait un grave délit aux yeux de la CDD. Cependant, il existait le problème des Ogres qui faisait qu'il était très difficile d'aller vérifier les théories sur place. La CDD décida donc de réunir une troupe d'aventuriers de haut niveau pour escorter ses représentants jusqu'à Alaykjdu pour récupérer les impôts et ensuite ramener le tout à Chnafon, qui sera ensuite escorté par une troupe d'élite de la CDD assermentée jusqu'à Glargh. C'est en théorie aussi simple que ça.

Et pour ceux qui se demandent d'où vient le nom de ce scénario, c'est en référence au lancer Mankdebol N°100 parce que franchement, si vous êtes de bas niveau, cette mission équivaut vraiment à chercher les ... embrouilles jusqu'au cou et parfois même plus haut encore.

## **LA RECUPERATION DE LA MISSION**

Le voyage commence dans la ville de Chnafon où les aventuriers se sont réunis au bureau de la CDD suite à une mission officielle de la CDD très bien rémunérée et demandant un haut niveau.

Le bâtiment de la CDD en lui-même est un lieu se trouvant sur la place du village et du moins pas très loin, puisque toutes les ruelles de Chnafon finissent par y aboutir et c'est ainsi plus facile d'attraper les gens pour leur faire payer des impôts invraisemblables ( l'administration rationnelle sait aussi s'amuser quand il le faut ). Une fois rentrés à l'intérieur, les aventuriers sont conduits au bureau du Directeur des Affaires Importantes ( oui, les gens de la CDD n'ont pas envie de se casser la tête dans tous les sens du terme ) qui leur explique directement la particularité de leur mission. Vu le niveau de dangerosité, les aventuriers peuvent recourir à un jet de charisme pour revoir leur prime à la hausse, mais il ne faut quand même pas exagérer sur le prix sachant que le paiement est exonéré de toute taxe par la CDD.

Après la signature du contrat, le Directeur présente aux aventuriers les deux percepteurs qu'ils doivent escorter jusqu'à Alaykdju : Jaime Largent et Don Moalefric de Ceclodo, deux gars très professionnels aux compétences reconnues. Les fiches PNJ de ces deux personnages seront fournies avec le scénario et leur description complète plus tard. (Note de Phénix 1 : je sais que le nom de ces PNJ est débile mais au moins le message passe bien ; 2 : contrairement à Jaime, le Don est incapable d'attaquer ou se défendre, trop occupé à protéger son fric, il a donc 0 en attaque et en défense, c'est normal)

## **LE VOYAGE VERS ALAYKJDU**

La première partie de la quête consiste à escorter les deux percepteurs de la CDD en bonne santé, ou du moins vivants, jusqu'au siège de la CDD de la ville. Le principal danger de cette partie de la mission, qui le restera d'ailleurs durant l'intégralité de la mission est la présence de très nombreux ogres de la mission. Dans le cas où les aventuriers préfèrent éviter le combat, il est recommandé d'avoir un stock de rations supplémentaires très important sur soi pour pouvoir négocier avec les ogres que vous croiserez. Il est conseillé d'arrêter à plusieurs villages « humains » pour recharger les stocks de nourriture à donner.

Les différents ogres pouvant être croisés durant cette mission seront indiqués dans la table « rencontres-voyage-alaykdju ».

## **« ALLO LES AVENTURIERS, ICI LES EMMERDEMENTS »**

Pour tous les aventuriers qui auraient pu penser pendant un moment que la première partie de la mission, c'est-à-dire le voyage, était relativement calme, eh bien, vous avez raison, c'est maintenant que les vrais ennuis commencent. Dès que le groupe arrive aux portes, un bataillon de miliciens de la CDD vient renforcer votre équipe parce que l'intégralité de la ville a l'intention de mettre la main sur les deux percepteurs, puisque leur arrivée n'arrange vraiment personne : les bourgeois veulent continuer à s'enrichir allègrement, les citoyens veulent poursuivre leurs magouilles tranquillement et les ogres interprètent l'arrivée des deux percepteurs comme le retour de la Civilisation avec un grand « C », ce qui ne leur plaît pas vraiment.

On peut donc dire que la baston commence. L'objectif de la mission est maintenant de conduire les deux percepteurs jusqu'à l'hôtel de ville d'Alaykdju, avec tous les risques inclus dans le trajet, comme les miliciens corrompus qui profitent impunément des impôts non payés, des ogres qui veulent conserver leur pouvoir sur leur garde-manger, des mercenaires engagés pour vous empêcher de réussir votre mission ... Tout ce qu'il faut pour avoir une grosse baston.

Pour voir quels ennemis vous pouvez croiser dans cette ville, référez-vous au tableau « rencontres-batailles-alaykdju »

A la fin de la bataille, les aventuriers finissent normalement par ramener les deux percepteurs à l'hôtel de ville où ils récupèrent la somme. Après cela, le groupe doit escorter les deux percepteurs et le coffre contenant les impôts avec l'aide des gardes jusqu'à la ville de Glargh et la mission est terminée.

## **LES RECOMPENSES**

Au niveau des récompenses en or, j'attribuerais 1000 pièces d'or à chaque membre du groupe (ben oui, la récompense doit être un minimum élevée, escorter un coffre d'impôts contenant une somme énorme, ce n'est pas rien).

Au niveau de l'expérience donnée, je propose la répartition suivante :

- si les deux percepteurs sont tués, la quête est terminée d'office et les membres du groupe perdent toute l'expérience accumulée dans la partie
- si les deux percepteurs sont encore en vie mais qu'une partie de la somme du coffre a été perdue, la récompense en or est prélevée en guise de compensation mais les aventuriers gardent l'expérience accumulée
- si les deux percepteurs sont encore en vie et que le coffre a été ramené, les aventuriers gagnent 80 XP chacun

## **LES PRINCIPAUX PERSONNAGES**

- Jaime Largent : il s'agit d'un haut-elfe travaillant comme percepteur d'impôts auprès de la Caisse des Donjons. C'est un homme possédant un accent assez prononcé et il n'est pas facile de le comprendre. Néanmoins, ses ordres d'attaque et de paiement sont très clairs. C'est un homme de grande taille, cheveux blonds et aimant s'habiller en bleu ciel. Au niveau social, il possède une bonne réputation et est réputé compréhensif face à aux problèmes économiques, donc vous n'aurez pas beaucoup de problèmes avec lui durant le voyage. Par contre, son principal défaut est qu'il a des goûts de luxe et vous devrez le loger dans les meilleurs endroits pour garder sa confiance.
- Don Moalefric de Ceclodo : il s'agit d'un humain travaillant comme percepteur de la Caisse des Donjons. Il est le contraire exact de Jaime Largent : c'est un avare sans scrupules et dépourvu de moralité qui ferait n'importe quoi pour amasser de l'argent. On pourrait croire au début à une conscience professionnelle mais ce n'est pas du tout le cas . Naturellement, au niveau social, il est détesté de tous et il n'existe personne en Terre de Fangh qui n'ait jamais au moins une fois voulu sa mort, même au sein de la CDD. En revanche, il n'est pas difficile en matière de confort et peut donc s'installer n'importe où, de préférence de grands endroits où on peut taxer un maximum de monde.
- Moamontruccestlabaston : comme le prouve ce nom tout à fait stupide, il s'agit du

boss suprême des ogres ayant pris le pouvoir à Alaykdju. C'est un digne représentant de son espèce puisqu'il en a toutes les caractéristiques exacerbées : très brutal, dépassant les 4 mètres de haut, griffes aiguisées, toujours armée d'une arme destinée à tuer rapidement et pour finir ayant une odeur repoussant tous les humains dans un rayon de 30 mètres. Pas vraiment commode donc. Cependant, son plus grand défaut est qu'il est constamment affamé et qu'il cherche avant tout de la nourriture. Prévoir de la nourriture pour le distraire temporairement est donc la meilleure solution pour éviter le combat.

- Ace dit « Porte-gaz de l'enfer » : il s'agit du chef des survivants d'Alaykdju. Il s'agit d'un dangereux pyromane qui avait été enfermé dans la prison d'Alaykdju après avoir incendié tout un quartier. Il s'est évadé lors de l'invasion des ogres après avoir mis le feu à la poudrière, produisant une explosion suffisante pour stopper l'assaut pendant quelques heures. Il reste effrayant même pour ses alliés mais au moins, rester à ses côtés est devenu une garantie de survie pour certains. Le problème, c'est qu'il a aussi un côté anarchiste et voudrait qu'Alaykdju reste à jamais dans le chaos. Remarque, il ne gagnerait strictement rien à ce que l'ordre revienne. Il peut donc se révéler dangereux.

## **REMERCIEMENTS**

- comme d'habitude, je remercie les membres du forum Naheulbeuk-Online pour leur soutien lors de la rédaction du scénario et pour leurs conseils
  - ensuite, comme toujours, autant remercier une fois de plus un bon millier de fois John « PoC » Lang pour la création du Donjon de Naheulbeuk et de son univers, sans quoi tout ceci n'aurait pas vu le jour.
  - Après, je remercie tous ceux qui ont pris la peine de lire ce scénario et je leur souhaite de passer d'excellents moments dessus.
  - Enfin, concernant le chef des survivants, c'est ma manière à moi de rendre hommage à ce personnage de légende d'un manga formidable. N'oubliez jamais le
- 10 février 2010