

# A LA POURSUITE DU TAMPER DUR

Scénario JDR Naheulbeuk par Phénix – temps prévu : de 7 à 14 H de jeu

## SYNOPSIS ET DÉTAILS DU SCÉNARIO - RÉSERVÉ AU MJ

Le Peuple des Nains a toujours eu une passion naturelle pour la conservation de ses secrets, tels que la nature des femmes naines et les techniques de forge qu'ils ont développé. Et même parmi les Forgerons Nains, il existe des secrets qui ne peuvent être révélés même aux Nains. L'un des plus lourds secrets des Forgerons Nains est celui du procédé de fabrication Tamper Dur, qui a permis la forge de toutes les armes légendaires du peuple des Nains. Pour vous donner une idée pour savoir à quel point il est gardé : le Tamper Mou est à la base de l'apprentissage des Forgerons Nains et il n'est pas donné à tout le monde et le Tamper Mis est utilisé pour la fabrication des armes Durandil et il est révélé à encore moins de monde... Le Tamper Dur est le niveau au-dessus alors je vous laisse deviner à quel point il est protégé.

Cependant, au fil des années, une légende a fini par se forger comme quoi tout le savoir du procédé Tamper Dur serait condensé dans un ouvrage secret écrit par Terry Barbecourte et qui rassemble toutes les informations sur les techniques de forge et la maîtrise des runes. Alors, forcément, ça a fini par faire des envieux et un jour, un commando d'élite d'elfes noirs a réussi à s'introduire dans la demeure du clan Ion et à mettre la main sur le bouquin. Le clan Ion décide alors de rassembler dans le plus grand secret un groupe d'aventuriers afin de partir à la poursuite du commando et récupérer l'ouvrage avant que tout le monde apprenne le Tamper Dur, ce qui serait la ruine du Commerce Quantitatif des Forgerons du Destin (CQFD), la principale entreprise de forge naine, ainsi que de toutes les autres entreprises de forge naines d'ailleurs.

La poursuite se déroule en trois parties : le trajet de Mliuej à Chnafon, celui de Chnafon à Zuruk et celui de Zuruk à la cité des elfes Lunelbar. Durant les deux premiers trajets, il sera utile de faire jouer des quêtes annexes pour maintenir l'intérêt des joueurs jusqu'à la partie dangereuse de la mission, celle de la baston pour récupérer le Tamper Dur.

## UNE COURSE - POURSUITE DANS CHNAFON

Une fois les aventuriers arrivés à Chnafon, un assassin va tenter de les éliminer, puisqu'il est visiblement au courant de votre mission et il compte bien vous empêcher de la réussir.

Il va donc lancer trois dagues sur l'équipe pour s'en débarrasser. Qu'elles touchent leur cible ou non, les aventuriers doivent alors trouver qui a tenté de les éliminer afin de le questionner. Il s'agit alors de mener une enquête dans Chnafon auprès des villageois afin d'obtenir des villageois. Il faut naturellement prendre en compte le caractère des habitants qui sont « chroniquement fâchés avec tout le monde » et qui ont une bonne raison de l'être ici puisque votre problème les dérange.

Au final, l'enquête permet de rassembler six personnes : Kiefna Leraid, Astom Bedanlrou, Raoul Enkor, Lind Ikate, Math Inetsoir et Luff Ymonki. Il s'agit maintenant de démasquer le coupable en comparant leurs déclarations, sachant que le coupable ment pour sauver sa peau et que les cinq autres ne mentent pas car ils n'ont rien à se reprocher.

- Kiefna Leraid dit qu'Astom Bedanlrou est innocent puisqu'il était encore à l'hôpital après sa chute au moment de l'attaque
- Raoul Enkor dit qu'Astom Bedanlrou ou Lind Ikate est le coupable puisqu'ils n'étaient pas vraiment sous surveillance et pouvaient donc faire ce qu'ils voulaient
- Math Inetsoir dit que Luff Ymonki est innocent car il était dans un autre endroit au moment des faits
- Luff Ymonki dit que Math Inetsoir ou Lind Ikate est le coupable puisqu'ils étaient près des aventuriers au moment de l'attaque, car les ayant vus
- Lind Ikate dit que Raoul Enkor ou Luff Ymonki est le coupable puisque juste avant les faits, il est allé plusieurs dagues dans l'armurerie locale
- Astom Bedanlrou dit que Kiefna Leraid et lui sont innocents puisqu'ils ont des alibis vérifiés par la milice de Chnafon

Solution : le coupable est Lind Ikate

Voici l'explication : si Kiefna ment, cela veut dire qu'Astom Bedanlrou ment également, ce qui n'est pas possible puisqu'il n'y a qu'un seul coupable. Kiefna est donc innocent.

Si Math Inetsoir ment, cela veut dire que Luff Ymonki ment aussi, ce qui n'est également pas possible puisqu'il n'y a qu'un coupable. Math Inetsoir est donc innocent.

Vu qu'on a prouvé que Kiefna et Math disent la vérité, on peut en déduire qu'Astom et Luff disent également la vérité. Astom Bedanlrou et Luff Ymonki sont donc innocents.

Maintenant qu'on sait qu'Astom Bedanlrou et Luff Ymonki disent la vérité, on apprend grâce à ce dernier que Lind Ikate ou Math Inetsoir est le coupable. Or, il a été montré que

Math Inetsoir est innocent, donc Lind Ikate est coupable.

Enfin, puisqu'en matière de justice en Terre de Fangh, il faut deux témoins différents pour être sûrs de la vérité, on sait également grâce à Raoul Enkor que Astom Bedanlrou ou Lind Ikate est le coupable. Or, Astom Bedanlrou est innocent.

Donc, Lind Ikate est définitivement coupable puisqu'il ne peut dire la vérité sans fausser toutes les autres propositions déterminées comme vrai simultanément.

Dès que les aventuriers résolvent l'énigme et trouvent le coupable, celui-ci sort ses armes et décide de se défendre pour survivre. Il faut donc arriver à l'assommer sans le tuer afin de pouvoir ensuite l'interroger (on considère qu'il est inconscient dès qu'il a perdu 90% de son énergie vitale dans une situation où il n'y a aucun effet particulier).

- voir fiche PNJ « Lind Ikate » pour le combat
- il s'agit d'un adversaire seul et entouré par la foule, le combat est donc centré mais la foule n'intervient pas par peur

Une fois capturé et après une séance d'interrogatoire faite par les aventuriers, Lind Ikate avoue qu'il est un assassin engagé par les elfes noirs du village de Zuruk dans le but de vous éliminer pour que vous ne vous mêliez pas de leurs affaires et en particulier celles de leur dernière mission, bien qu'on ne lui ait pas dit de quoi il s'agissait. Le choix d'éliminer ensuite l'assassin est laissé à la discrétion des joueurs.

Note de Phénix : il est évidemment clair que les aventuriers devront faire quelques recherches préalables avant d'accéder à cet énigme, les six coupables potentiels ne sont certainement pas se rassembler par hasard pour une interrogation-surprise, soyons cohérents.

#### **C'EST PARTI POUR POUTRER DE L'ELFE NOIR**

Une fois que les aventuriers ont pris de possession de ces informations, la logique voudrait qu'ils se dirigent vers le village des Elfes Noirs de Zuruk dans la forêt de Schlipak afin de récupérer l'objet de leur mission. Ils peuvent néanmoins réaliser des quêtes annexes à l'intérieur de Chnafon ou aux alentours, c'est-à-dire dans les villages autour du lac de Zblouf.

Personnellement, je recommande au niveau scénaristique de laisser aller 72 heures dans le jeu, pour que les elfes noirs n'aient plus de nouvelles concernant la compagnie et les aventuriers, ce qui permet d'avoir l'effet de surprise.

Une fois arrivés aux alentours du village de Zuruk, les aventuriers s'aperçoivent qu'il y a une fête dans le village mais qu'il est également bien gardé : deux gardes sont postés à chaque entrée du village .

Les aventuriers ont donc trois options dans cette situation : envoyer quelqu'un, de préférence un elfe ou encore mieux un elfe noir, afin de récolter des informations sur ce qui se passe ; deuxième option : neutraliser les deux gardes puis s'introduire discrètement dans le village ; dernière option : foncer dans le tas et utiliser l'effet de surprise pour faire des dégâts.

#### Dans le cas où les aventuriers envoient un espion :

L'espion doit faire une épreuve pour gagner la confiance des deux gardes qu'il rencontre : il s'agirait d'une épreuve CHA VS IN (l'espion doit avoir suffisamment de charisme pour dépasser l'intelligence des gardes, c'est ça le principe de l'espionnage). S'il réussit, les deux gardes le conduisent au cœur du village où se déroule une fête. En interrogeant les habitants, il apprend que le commando d'élite du village a réussi sa mission et a acheminé l'objet de la mission chez les elfes Lunelbar, ce qui a rapporté beaucoup d'argent au village. L'espion est évidemment obligé de rester dans le village jusqu'à ce que tout le monde, histoire de partir sans attirer les soupçons. Enfin, les habitants peuvent toujours proposer l'hospitalité, pour pimenter la mission. Au final, l'espion devra partir retrouver sa compagnie le lendemain matin.

#### Dans le cas où les aventuriers choisissent de neutraliser les gardes :

Là, ça devient déjà beaucoup plus risqué puisqu'il s'agit d'affronter deux gardes et de les battre suffisamment efficacement et rapidement car au bout de cinq tours, ils sonnent l'alerte et c'est tous les combattants, soit une dizaine de monstres, qui se ramènent pour la baston, ce qui correspond à la troisième option. Dans le cas où vous réussissez à neutraliser les gardes, la compagnie peut alors s'infiltrer dans le village afin d'y récolter aussi discrètement que possible des informations, par exemple en neutralisant un habitant isolé afin de l'interroger ou bien en se plaçant de façon à écouter ce qui se passe sur la

place sans se faire remarquer.

Dans le cas où les aventuriers choisissent de foncer dans le tas :

Cette option est généralement choisie par les bourrins puisqu'elle permet de se faire de l'expérience facilement et au passage de s'amuser un peu. Enfin, dès que les aventuriers arrivent sur la place où a lieu la fête, les femmes et les enfants rentrent dans leur chaumière se cacher tandis que les gardes reviennent sur la place et le commando se prépare à combattre, ce qui fait 10 elfes noirs armés à affronter.

Note de Phénix : voir le tableau « rencontres-village-elfes-noirs » pour les caractéristiques des monstres à affronter. Je sais que dans le JDR, les métiers des membres du commando sont identiques mais en fait, c'est une question de logique. Le ninja s'infiltré dans les lieux grâce à son agilité, le voleur se spécialise dans la « récupération discrète des objets et l'assassin se débarrasse des individus gênants. Voilà la différence entre les trois.

Après avoir vaincu les elfes noirs, il est recommandé d'en laisser au moins un en vie, histoire de lui soutirer des informations évidemment, pour se rappeler pourquoi les aventuriers sont venus ici. Il faut naturellement un peu de force et de persuasion pour extorquer les informations, mais au final, le gars capturé vous avoue que le commando a été envoyé pour récupérer un objet spécial qu'ils devaient ensuite remettre aux elfes Lunelbar, qui sont les commanditaires. S'il s'agit en plus du chef du commando, il vous avoue également que l'objet a été dérobé chez les Nains, ce qui vous permet de confirmer que c'est bien ce que vous cherchez.

Ensuite, les aventuriers ont à nouveau plusieurs options : sortir du village et dresser un campement, parce que la journée a été longue et que le soleil commence à se coucher et qu'ils puissent un peu se reposer, fouiller un peu le village histoire de récupérer des objets rares et de s'amuser à faire peur aux villageois restants terrifiés par la perte de leur élite ou bien tout simplement continuer le voyage à travers la forêt de Schlipak avec les dangers que ça implique. Dans tous les cas, le lendemain matin, les aventuriers continuent de se déplacer à l'intérieur de la forêt de Schlipak.

## LE LABYRINTHE FORESTIER DE LA FORET DE SCHLIPAK

Là, c'est la partie de l'aventure où le MJ peut discrètement se marrer parce qu'il va pouvoir abuser du fait que les aventuriers sont en territoire inconnu et parce que le labyrinthe forestier peut conduire à quatre destinations dangereuses mais dont l'un d'entre elles est recherchée. Bien que les destinations possibles soient indiquées, c'est au MJ de décider de quelle manière les aventuriers se déplacent dans la forêt.

Les destinations possibles sont :

- le Chemin de l'Oubli
- la Clairière des Mangeurs de Chair Humaine
- le Lac des Ondines
- la Cité Sylvestre Lunelbar, qui est l'objectif à atteindre

Evidemment, le problème est que tant qu'ils n'ont pas atteint l'une des quatre possibilités, les aventuriers restent paumés dans le labyrinthe avec toutes ses fabuleuses possibilités de combat.

Note de Phénix : voir le tableau « rencontres-foret-de-schlipak » pour voir sur quoi vous pouvez tomber dans cette fameuse forêt

Rappelons au passage les caractéristiques des quatre lieux:

- le Chemin de l'Oubli a la capacité d'effacer les souvenirs de ceux qui s'y promènent, ce qui fait perdre en moyenne 1 point d'intelligence par heure et si vous arrivez à zéro, c'est ensuite 1 point d'expérience toutes les demi-heures et si vous atteignez encore zéro, ben c'est fini votre personnage est complètement inutilisable et reste à jamais paumé dans la forêt sans possibilité de récupération, en résumé, vous pouvez changer de personnage, celui-là est cuit. Il est donc conseillé de prévoir quelque chose pour se rappeler ses souvenirs pour annuler les effets (pour savoir ce qu'il faut, je vous invite fortement à écouter la saison 2 du Donjon de Naheulbeuk à moins que ça ne soit fait et que vous n'ayez pas oublié ce passage).
- La Clairière des Mangeurs de Chair Humaine : là, le MJ n'est pas du tout obligé de dire aux joueurs qu'ils sont entrés dans la zone, ils peuvent néanmoins faire un test d'intelligence pour savoir ce qui se passe. Il y a également un piège au centre avec

40% de chances de tomber dedans et si quelqu'un se fait avoir, les Mangeurs de Chair Humaine débarquent aussitôt pour prendre leur repas et la baston peut commencer.

- Le Lac des Ondines : il se trouve que la période durant laquelle les aventuriers arrivent est celles où les ondines font leurs accès de nymphomanie zoophile (elles cherchent à se reproduire avec n'importe quoi d'humanoïde, et au fait, je n'y peux strictement rien, il y a des jours comme ça). Les joueurs doivent logiquement faire un test d'intelligence (ou pas) pour éviter d'aller « voir les ondines » (ou pas). Evidemment, les personnages de sexe féminin ne sont pas affectés par ce problème.

#### **A L'ASSAUT DE LA CITE SYLVESTRE LUNELBAR**

Maintenant, ça ne rigole plus, si vous êtes arrivés jusque là, c'est que vous savez que ça ne va pas spécialement être joyeux (enfin, sauf si vous aimez massacrer des elfes ou si vous êtes sadique ou les deux réunis).

Dès que vous arrivez là-bas, les elfes sonnent immédiatement l'alerte parce que des « individus tentent de s'introduire dans la ville ». L'intégralité des habitants sont donc sur leurs gardes et donc en fonction de l'endroit où vous vous dirigez, il y aura quelque chose à affronter.

La cité est composée de trois parties : le plan inférieur, où les habitants ordinaires sont logés et où l'essentiel des activités économiques ont lieu ; le plan supérieur où se trouvent les élites et hauts placés de la ville ; enfin, le plan céleste où se trouve le temple de la ville et l'objet de la mission : le Livre du Tamper Dur. Le niveau des elfes à affronter augmente également en fonction du lieu où vous vous trouvez, sachant que les habitants du plan inférieur sont les plus faibles et les deux maîtres du plan céleste, les deux boss, sont les plus forts de la ville. Quatre chênes se trouvant aux quatre points cardinaux permettent l'accès aux plans supérieurs de la ville et au centre de la ville se trouve un chêne immense qui permet d'accéder au temple mais seulement à partir du plan supérieur.

Note de Phénix : voir le tableau « rencontres-cite-lunelbar » pour les caractéristiques des monstres à affronter

#### **BASTON DE LEGENDE AU SOMMET DE LA CITE**

Une fois que les aventuriers sont arrivés au sommet du grand chêne, ils tombent sur un temple en bois de chêne millénaire (une variété de bois ensorcelée et très résistante) dont la porte est fermée par un sceau. Une fois rentrés à l'intérieur après avoir désamorcé le sceau, les aventuriers peuvent rentrer à l'intérieur.

Il s'agit d'une salle de petite taille dont six piliers en bois massif soutiennent la structure. Vers le milieu de la pièce se trouve un autel et au fond deux fauteuils dorés dans lesquels se trouvent deux boss de la cité Lunelbar : les Jumeaux de la Foudre : Ari, la Lame Céleste et Ana, la Flèche Marine. Entre les deux individus se trouvent le Livre du Tamper Dur. La raison pour laquelle ils ont dérobé le Livre du Tamper Dur est assez simple : les deux ont une théorie selon laquelle les Nains ont dérobé une partie du savoir magique elfique afin de forger leurs armes, ce qui sous-entendrait que toute la force des Nains serait basée sur une supercherie au détriment des elfes et ils ont donc l'intention de révéler à toute la Terre de Fangh leur théorie pour discréditer les Nains. Evidemment, lorsqu'ils comprennent que les aventuriers sont là pour récupérer le Livre, ils ne sont pas du tout d'accord à ce que des « abrutis inférieurs » s'opposent à leur projet et se mettent en position de combat pour attaquer les aventuriers.

Une fois vaincus, il ne vous reste qu'à récupérer le Livre du Tamper Dur et à le ramener tranquillement à Mliuej auprès du représentant du Clan Ion pour pouvoir empocher votre récompense.

#### **EXPERIENCE ET RECOMPENSES**

Au niveau de l'expérience, j'accorderai en moyenne 180 XP à chaque joueur mais ce montant peut être calibré en fonction de l'attitude globale des joueurs durant la partie. Ce montant d'expérience comprend le succès de la mission et la résolution de l'énigme à Chnafon. Evidemment, les points d'expérience obtenus pendant les quêtes annexes seront comptabilisés à part.

Au niveau des récompenses, sachant que les membres du Clan Ion sont des forgerons renommés, j'accorderai à chaque aventurier une arme Durandil, sachant qu'elle ne devra pas dépasser 1000 PO en valeur, ainsi que 400 PO par joueur.



## INFORMATIONS SUR LES PERSONNAGES IMPORTANTS

- **Tranc Lamdacier** : il s'agit du commanditaire de la mission. C'est un nain forgeron qui joue également le rôle de représentant assermenté du Clan Ion. Au niveau physique, c'est un nain de taille moyenne (du point de vue des nains évidemment) dont la barbe est soigneusement attachée de façon à ne pas le gêner durant son travail. Ses yeux sont de couleur verte et ses mains ne possèdent que peu de cicatrices, ce qui prouve qu'il possède un grand talent dans son métier ou bien que c'est un bureaucrate (le MJ a le choix sur ce point). Au niveau vestimentaire, il possède sur lui un casque Lebohaum, une cotte de mailles de bonne qualité et il a deux haches Durandil attachées au niveau de sa ceinture en cas de besoin.
- **Ari, la Lame Céleste et Ana, la Flèche Marine** : ce sont deux faux jumeaux nés dans les plans supérieurs de la cité sylvestre Lunelbar et y ayant passé la majeure partie de leur existence, pour ne pas dire quasiment toute leur existence. Ils tirent leur surnom de « Jumeaux de la Foudre » du fait qu'au moment de leur accouchement, un très gros orage a éclaté, ce qui a été interprété comme un présage des dieux les promettant à un destin exceptionnel. Depuis, ils sont choyés et vénérés au sein de la cité. Naturellement, leur éducation, le fait qu'ils soient vénérés en permanence et la fréquentation inexistante du monde extérieur les a rendus extrêmement prétentieux au point de penser que toutes les idées qui leur venaient ne pouvaient être que vraies. C'est d'ailleurs à cause de ça qu'ils se sont mis en tête que le Tamper Dur avaient des origines elfiques alors que ce n'est évidemment pas vrai, les elfes n'ayant aucune connaissance dans la forge, magique ou non.

## REMERCIEMENTS

- pour commencer, je remercie le forum Naheulbeuk-Online qui m'a permis d'acquérir l'expérience suffisante au niveau imagination et expérience afin de pouvoir écrire ce scénario
- ensuite, je remercie Licoy dont le scénario « Recherches sur la Domotique Magique » m'a été très utile dans le cadre de la rédaction du scénario
- ensuite, je remercie John « PoC » Lang pour avoir créé l'univers du Donjon de Naheulbeuk avec lequel j'ai passé énormément de bons moments
- enfin, je remercie tous ceux qui auront passé de bons moments sur ce scénario que j'ai mis au point et leur souhaite d'excellentes parties.

## REMARQUES PARTICULIERES

Ce scénario a été écrit de la façon dont je l'imaginai si j'avais été MJ dessus, les autres MJ le faisant jouer auront donc le choix sur la façon de procéder durant la partie sachant que les grandes lignes du scénario sont quand même présentes.