

L'AFFAIRE DE FOLONARIEL – PARTIE 1

Extrait 1 du Carnet de Voyage de Fumseck

« Au fil de ma vie d'aventurier, pendant que j'explorais les 5 coins de la Terre de Fangh afin d'y dénicher des informations pour noircir les pages de mon carnet, de nombreux événements sont arrivés à toutes les races : l'apparition du Sombre Katakak dans la ville de Glargh qui a dévoré des dizaines d'êtres humains, l'invasion de la ville d'Alaykdju par un troupeau d'ogres, la création d'une bière zombifiante chez les nains, la prolifération importante de l'utilisation des orques et gobelins comme sujets d'expérimentation, l'extinction progressive des gnomes des forêts du Nord, l'augmentation de l'utilisation d'armes enchantées chez les barbares... Autant dire que les choses se dégradent. Ah ben, on vient de me signaler que j'ai oublié de dire ce qui s'est passé chez les Elfes. Pas du tout, car chez les Elfes, rien n'a vraiment changé : toujours aussi hautains, fiers d'eux, blonds, poitrine augmentant jusqu'au niveau 3, imberbes... La seule chose d'intéressante les concernant sur cette tranche d'histoire, c'est l'affaire de Folonariel, affaire que je vais dès maintenant vous conter. »

Scénario pour 4-5 joueurs de niveau intermédiaire

Scénario composée de deux parties :

- une enquête à travers la ville de Glargh
- une exploration de donjon

Cartes fournies avec le scénario :

- découpage de Glargh en trois parties : zone sud, zone sud-est et zone sud-ouest
- plans de la Tour Sombre de Zangdar

Tables des rencontres fournies avec le scénario, il y en a une pour chaque Zone avec des détails particuliers pour certains cas

Partie 1 : l'enquête dans Glargh

Synopsis pour les joueurs

Le troisième jour de la Décade des Bonnes Résolutions, lors du match annuel de brute-ball opposant les équipes de Waldorg et de Glargh, une série d'évènements causés par un groupe inconnu ont conduit à l'apparition du Sombre Katakak, créature maléfique légendaire ayant servi aux côtés de Gzor, dans le stade causant la mort de dizaines de personnes dans la plus grande panique. Cet événement devait également servir pour une réunion officielle entre le chef des moines-brasseurs de Labin'Houz et Selenia, la reine de la ville elfique de Folonariel, qui était accompagnée de toute sa famille et de ses principaux conseillers. Et comme vous vous en doutez, ils se sont pris pour des héros voulant représenter la gloire des Meuldors de part le monde et ont décidé d'aller affronter le Katakak. Résultat : comme on dit chez les barbares : sprotch. Toute la famille et les conseillers se sont faits dévorer et simple conséquence : le trône de Folonariel est devenu vide. Deux décades plus tard, une étrange rumeur arrive à la Caisse des Donjons selon laquelle une descendante de la famille royale serait partie avec une compagnie à l'aventure durant la Décade des Moissons Tardives et elle aurait été aperçue à Glargh. Mais la CDD n'a malheureusement pas le droit d'intervenir avec sa milice et se voit donc obligée de réunir un groupe d'aventuriers pour aller la récupérer avant que la situation ne tourne mal. Comment et pourquoi s'aggraverait-elle? Vous le saurez dans la seconde partie de l'affaire de Folonariel.

Sous-partie 1 : l'enquête dans la Zone Sud-Est

Le scénario commence à la Taverne du Chapon Guerrier, où le représentant de la CDD, répondant au nom de Alex Cizion, donne aux aventuriers les détails concernant leur mission, ne pouvant énoncer ouvertement la vraie nature de la mission dans l'enceinte de la CDD (le règlement de la Caisse des Donjons est aussi tordu que son organigramme des plaintes, entre autres). L'enquête commence ici par ce qu'il s'agit du dernier endroit où l'on ait aperçu l'elfe recherché. Ici, pour pouvoir continuer le scénario, les aventuriers vont devoir interroger 3 personnes qui sont les seules à détenir des informations valables mais plus ou moins importantes :

- un garde paladin du Temple d'Oboulos qui était en train d'effectuer sa patrouille dans le secteur aurait aperçu l'elfe avec un groupe d'individus, dont deux autres elfes, qui cherchaient à sortir en vitesse de la ville
- un vendeur de la « Stipule de Falkor » a vu passer en vitesse un groupe d'individus bizarre à ses yeux car comportant ensemble un nain et des elfes et dont le barbare demandait la direction de la place des Koundars
- enfin, information la plus importante : un des clients de la Banque Zulada est sorti en se plaignant du bâtiment après qu'un nain l'ait bousculé à toute vitesse pour venir déposer son or « pour éviter de dépenser de l'argent dans ce foutu restaurant végétarien elfique dont le nom ressemble à ses cheveux » (il s'agit évidemment du restaurant « Les tresses dorées » dans la Zone Sud-Ouest, la présence d'un elfe dans le groupe est nécessaire pour le deviner du premier coup et éviter de perdre du temps pour se rendre là-bas).
- voir « rencontres-zone-glarch-sud-est » pour voir sur quoi vous pouvez tomber dans cette zone

Sous-partie 2 : l'enquête dans la Zone Sud-Ouest

A l'arrivée à l'entrée du restaurant, autant l'avouer, c'est le bordel, puisque des cultistes de Khornettoh ont également obtenu l'information et veulent également l'attraper « après que cette pourriture d'elfe les aient salué comme si de rien n'était en plein milieu d'un combat », ce qui est une grave insulte à leurs yeux de ne pas reconnaître un cultiste de Khornettoh en combat. Tout ça pour dire qu'ils ont clairement l'intention de la buter et qu'ils sont chauffés à bloc. Et quand ils voient le groupe d'aventuriers arriver au restaurant avec la même intention qu'eux, c'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase : ils décident de les attaquer.

- voir le tableau « rencontres-zone-glargh-sud-ouest » pour plus d'informations

Une fois les cultistes éliminés, le patron vous remercie chaleureusement et vous propose un repas gratuit en récompense. Naturellement, il possède des informations pour les aventuriers mais il faudra être efficace pour les lui extorquer (diplomatie recommandée). Après une bonne discussion, les aventuriers apprendront que le groupe dans lequel se trouvait l'elfe devait se rendre au Temple de la Lune de Glargh, la pleine lune étant normalement ce soir et ils devaient également avoir un rendez-vous important là-bas.

Sous-partie 3 : massacre au fouet au Temple de la Lune

La nuit tombée, les aventuriers doivent donc se rendre au Temple de la Lune afin de retrouver la trace de ce fameux groupe d'aventuriers et lorsqu'ils arrivent là-bas, inutile de vous faire un dessin : c'est la baston générale entre prêtres de la Lune et cultistes de Slanoush qui voulaient profiter du fait qu'un maximum d'individus soient réunis ce soir-là pour exterminer le culte de la Lune qu'ils trouvent instables et méprisables de part la nature de ses cultistes.

Dans ce genre de situation, vous n'avez pas vraiment le choix : vous devez vous lancer dans la bataille pour arrêter les cultistes avant qu'ils ne gâchent complètement votre mission. Par contre, vous avez plusieurs options quant aux motivations qui vous poussent à le faire : gain efficace d'expérience, volonté de

combattre, envie de massacrer des cultistes, envie de fun ou même plusieurs motivations à la fois.

En revanche, cette bataille est conçue en deux parties : à l'entrée du temple, vous avez des cultistes en assez grand nombre (à vous de voir ce que signifie pour vous cette expression) qui sont chargés de distraire l'attention en éliminant le plus grand nombre de cultistes possibles. En revanche, dès que vous avez atteint le cœur du temple de la Lune, vous avez du très lourd avec trois paladins expérimentés de Slanoush (des paladins de Slanoush maîtrisant des prodiges de niveau 1 à 5) et des prêtres de Slanoush maîtrisant les prodiges jusqu'au niveau 7.

- voir de nouveau le tableau « rencontres-sud-ouest-glarch » pour avoir des informations sur ces cultistes

Maintenant que les aventuriers se sont débarrassés de vos chers cultistes, ils trouvent cinq elfes sylvains gisant dans leur sang, dont la grande prêtresse de la Lune qui est niveau 8 et dont l'équipement est en lambeaux ainsi que les deux archers elfes qui devaient escorter l'elfe que vous recherchez jusqu'à la forêt de Folonariel. Ils sont quasiment morts alors vous devez vous y prendre correctement et rapidement si vous voulez leur faire avouer que ce sont les hommes de main d'un type dénommé (oh, quelle étrange coïncidence) Zangdar qui ont enlevé l'elfe pour la ramener à leur maître.

A présent, vous êtes à la dernière partie de l'enquête : trouver où se trouve l'emplacement de ce Zangdar. Pour cela, il vous faut rendre au temple de Tzintch pour leur demander l'info, parce que si vous vous rendez chez les prêtres de Slanoush après avoir massacré leurs cultistes, ça ne va pas le faire. Pourquoi chez Tzintch? Parce qu'ils savent tout ce qui peut potentiellement énerver leurs pires ennemis (je vous laisse deviner de qui il s'agit) et notamment qu'il existe dans la

rue Tibidibidi une tour que l'on peut facilement confondre avec celle de la grande prêtresse de Slanoush (la honte pour elle de ne pas être reconnue) et qui appartient à un sorcier dénommé Zangdar. Évidemment, ils doivent s'y connaître un minimum sur les relations entre les cultes pour savoir que les membres de Tzintch et de Slanoush se détestent et donc, simple conséquence logique, que si vous ne trouvez pas une information chez Slanoush, vous la trouverez chez Tzintch. Pour cela, avoir un prêtre ou quelqu'un d'informé dans l'équipe. Une fois que vous avez l'emplacement de Zangdar, c'est parti pour l'affronter !

Partie 2 : l'exploration de la Tour Sombre de Zangdar

Le nouveau donjon de Zangdar se trouve au 4, rue Tibidibidi, depuis qu'il a perdu son Donjon de Naheulbeuk qui lui a repris par la Caisse des Donjons grâce à un alinéa secret, du moins oublié par Zangdar, du contrat liant celui-ci à la CDD. Par la suite, les évènements ont fait qu'il a retrouvé son cousin Silgadiz de Sombrelune à Glargh et qu'il possédait un donjon en territoire urbain, une nouvelle niche commerciale. Mais comme Silgadiz est mort suite à l'invocation du Sombre Katakak qui l'a dévoré, Zangdar en a profité pour reprendre le donjon afin de mener de nouveau ses activités de sorcier maléfique. D'ailleurs, l'affaire marche plutôt bien et quelques aventuriers sont déjà morts dans son donjon. Tout ça pour dire que ce n'est plus le donjon en mousse que l'on a pu voir dans « L'orbe de Xaraz ».

- voir les documents relatifs à la Tour Sombre de Zangdar dans le dossier prévu à cet effet

Une fois l'elfe récupérée, les aventuriers doivent la ramener au siège de la Caisse des Donjons de Glargh, qui se trouve dans la Rue des Moines-brasseurs et bizarrement, pile en face du Temple de la Lune (non, ce n'est pas parce qu'ils sont flemmards que les miliciens de la CDD ne sont pas intervenus contre les cultistes de Slanoush, vu que le règlement de la CDD interdit à ses employés d'intervenir en faveur d'une religion lors d'un combat entre deux cultes dans le cadre de leurs

fonctions. Après, dans la vie hors-travail, ils s'en foutent un peu...). Les aventuriers reçoivent alors leur récompense ainsi que les remerciements de la CDD pour la réussite de leur mission.

Les récompenses

Vu qu'il s'agit d'une mission de la CDD, on peut considérer que les aventuriers seront bien rémunérés et recevront 1500 pièces d'or chacun ainsi que 40 XP, sans compter tout ce qui est gagné dans la Tour Sombre de Zangdar.

Les principaux personnages

- Zangdar, version 2 : ce n'est plus vraiment le même Zangdar que celui du Donjon de Naheulbeuk, il est maintenant beaucoup plus puissant puisqu'il maîtrise la magie généraliste jusqu'au niveau 10, qu'il maîtrise mieux ses sortilèges et qu'à présent, il a ensorcelé son bureau pour qu'aucune musique ne puisse y être jouée. En revanche, il est toujours aussi impulsif.
- L'Elfe : « une chevelure dorée, de grands yeux clairs et innocents, de longues jambes nerveuses, une chute de reins revigorante et un buste rond et ferme » (cf Le Donjon de Naheulbeuk-La Couette de l'Oubli). Pour ceux qui n'ont pas encore compris, il s'agit de l'Elfe de la Saga. Inutile donc de faire une description mentale du personnage, il s'agit du stéréotype de l'elfe sylvain.
- Reivax l'Insidieux : il s'agit d'un goblin au service de Zangdar en tant qu'assistant en chef, ce qui veut dire qu'il n'est pas destiné à servir de cobaye pour les expériences de son chef. Depuis les événements du Donjon de Naheulbeuk, il a gagné en confiance et est devenu plus fourbe. Par contre, sa peur bleue de la torture physique n'est pas encore tombée.

Remerciements

- comme d'habitude, on remercie Maître PoC pour l'univers du Donjon de Naheulbeuk et de la Terre de Fangh qu'il a créé
- ensuite, les potes et ceux du Naheulbeuk-Online chez qui j'ai pu trouver à certains moments l'inspiration nécessaire pour écrire ce scénario
- enfin, je remercie tous ceux qui prendront la peine de s'éclater sur ce scénario

Extrait 2 du Carnet de Voyage de Fumseck

« A présent, cher lecteur, tu as pu visualiser ce que l'on peut considérer comme la partie émergée de l'iceberg qu'est l'affaire de Folonariel. Car, si tu pensais que cette histoire elfique pouvait se terminer comme ça, eh bien non, ce n'était que le commencement, ou plutôt la partie la plus tranquille de l'affaire. Laisse-moi donc à présent te conter la suite de cet événement qui restera gravé dans l'Histoire de la Terre de Fangh comme la plus importante guerre d'accès au pouvoir... »

A SUIVRE DANS L'AFFAIRE DE FOLONARIEL- PARTIE 2