

# LE GÂTEAU D'ANNIVERSAIRE

Scénario d'initiation au JDR Naheulbeuk, par Licoy — temps prévu : de 3 à 5 H de jeu

## Synopsis pour le MJ – (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Alors qu'ils cheminent tranquillement sur la route de Valtordu en direction du village de Loubet, une compagnie de ~~baltringues~~ fringants aventuriers décide de faire halte pour la nuit et d'établir le camp non-loin de la route principale. Ils sont rejoints par quatre hommes se disant marchands, qui leur proposent un peu de leur nourriture contre abri et protection pour la nuit. C'est ainsi qu'au matin, lorsque les aventuriers se réveillent, le groupe de marchands a disparu, et avec eux les armes, l'or et l'équipement de base des joueurs. Seules leurs armures et vêtements sont toujours présents. Comprenant qu'ils ont été volés, ils continuent malgré tout vers Loubet, avec la ferme intention de retrouver les coupables. Mais arrivés devant les portes du village, ils sont confrontés à un gradé de la Milice leur demandant une taxe de passage. Voyant qu'ils sont dans l'incapacité de la régler, le Sargent leur propose une alternative : accomplir une quête pour son compte. Ils devront donc réunir différents ingrédients pour cuisiner un gâteau d'anniversaire. Lorsqu'ils remettront l'objet de la quête au Sargent, ce dernier leur révélera l'endroit où se trouvent les aventuriers qui les ont dépouillés. Libre ensuite à eux d'aller récupérer leurs affaires s'ils le souhaitent toujours. Le but pour les joueurs est de se débrouiller sans argent, et de récupérer des armes de substitution afin d'accomplir le scénario — chose qu'ils pourront faire en suivant les différentes quêtes annexes proposées par les gens de Loubet.

## Rencontres

Ces éléments permettent d'apporter diverses précisions aux rencontres que les joueurs vont effectuer au long de la mission. Les PNJ, leur comportement et les quêtes qu'ils confient aux aventuriers sont décrits ici ainsi que dans les *Quêtes Secondaires*.

- **Le Sargent** : ce milicien de Valtordu a été détaché à la garde du village de Loubet. Il est chargé de collecter un impôt de 2 PO auprès des non-résidents qui arrivent en ville. Personne ne peut entrer dans Loubet sans qu'il n'en soit informé. C'est bientôt l'anniversaire de sa fille, mais il ne peut pas lui faire de gâteau d'anniversaire car il doit encore tenir le poste pour deux jours, et comme sa femme est restée à Valtordu, il n'a d'autre solution que de déléguer cette tâche. C'est pourquoi il aiguillera les aventuriers vers la Grande Épicerie, dont la propriétaire est une de ses connaissances.
- **L'Épicière** : cette vieille dame acceptera de cuisiner à la demande des aventuriers un gâteau pour la fille du Sargent. Cependant, elle leur donnera au préalable une liste d'ingrédients à récupérer, ainsi que les explications nécessaires afin qu'ils sachent où les obtenir. Elle possède déjà le sucre et les fruits de saison, mais elle a encore besoin des autres ingrédients pour préparer le gâteau. À cet effet, elle confie deux seaux aux aventuriers pour aller chercher de l'eau.
- **Le Gardien de l'entrepôt** : les paysans stockent des céréales et de la farine dans un entrepôt près de l'Amicale des agriculteurs. L'homme chargé de garder le bâtiment a bien des problèmes avec les rats qui s'y sont introduits. Il veut bien laisser les aventuriers emporter un sac de farine s'ils le débarrassent définitivement de la vermine. Pour leur venir en aide, il accepte de donner son couteau de grand-père, mais refuse catégoriquement de se battre contre les rats.
- **Le vieux Ulysse** : il s'agit du grand-père du Ranger. Il acceptera spontanément de donner six œufs aux aventuriers, et aussi de les laisser traire l'une de ses vaches s'ils veulent bien remplir trois seaux de lait supplémentaires afin de l'aider un peu dans son travail. Quiconque s'approche du champ près de la ferme risque d'être confronté au Bouc en colère qui y traîne. Dans l'étable, l'aventurier observateur pourra y trouver divers outillages, dont plusieurs seaux (percés ou non), un tabouret, un vieux chariot inutilisable, une échelle, et un petit marteau. Cependant, il lui reste un problème à régler : ses poulets se sont encore échappés. Mais ceci est une autre histoire...
- **Le Boulanger** : le boulanger est toujours très occupé et n'aime pas être dérangé. Il acceptera quand même de donner un sac de levain aux aventuriers, mais ce dernier n'est disponible chaque jour qu'entre 4 et 6 heures du matin.

Astuce : si vous n'avez pas la patience d'attendre un tel horaire pour l'exécution de cette partie de la quête, vous pouvez prétexter que la femme du boulanger, cliente de l'épicière, a à sa demande rapporté un sac de levain avec elle.

## Fin de la mission

Lorsque les aventuriers auront donné le gâteau d'anniversaire au Sargent, ce dernier leur remettra une **Carte de Loubet**, ainsi qu'une **Épée à main perrave** qui traînait dans la réserve du Poste de Garde. Il leur révélera également que les 4 hommes correspondants à la description des voleurs du groupe se sont installés dans le *Vieux Moulin* abandonné au nord du village.

## Attribution des points d'expérience

Si, au cours de la partie, les aventuriers ont récupéré plus de la moitié des ingrédients du gâteau par l'honnêteté et la réflexion, vous pouvez les gratifier d'un bonus de 5 xp supplémentaires, selon votre désir. A contrario, s'ils ont privilégié la ruse ou la force, vous pouvez toujours leur octroyer un bonus moindre de 2 xp. Quand ils auront donné le gâteau d'anniversaire au Sargent de garde, les aventuriers obtiendront une récompense de fin de mission pour un total de 10 xp. Sinon, niquebouille...

## Achievements



### RATS HATES ME

Conditions : résoudre la quête du Gardien de l'entrepôt

Récompense : 2 xp



### PIOU PIOU PIOU

Conditions : si l'un des joueurs a déjà terminé le scénario "Chicken Quest" (quête solo)

Récompense : 7 xp



### LES PRODUITS LAITIERS

Conditions : traire une vache sans rater une seule épreuve d'AD

Récompense : 2 xp



### LA PRUDENCE EST DE MISE

Conditions : ne pas s'approcher du bouc dans le champ près de la ferme d'Ulysse

Récompense : 1 xp



### THE CAKE IS A PIE

Conditions : réussir à cuisiner le gâteau avec tous les ingrédients

Récompense : 3 xp



### STUFF DE BAS NIVEAU (ALTERNATIF)

Conditions : récupérer l'équipement volé au début du scénario

Récompense : 5 xp



### HEAL PROVIDENTIEL (ALTERNATIF)

Conditions : faire soigner ses blessures chez un guérisseur

Récompense : 2 xp

## CRÉDITS

SCÉNARIO – ÉVÈNEMENTIEL – PLANS : LICOY

BÊTA-TESTING : REMERCIEMENTS A TOUS LES JOUEURS DES GEEK FAERIES ET DES RENCONTRES LUDIQUES DE BRETAGNE

MERCI D'ENVOYER VOS QUESTIONS OU AUTRES À [LICOY\\_JDR-NAHEULBEUK@HOTMAIL.FR](mailto:LICOY_JDR-NAHEULBEUK@HOTMAIL.FR)