

RENDEZ-NOUS NOS IMPÔTS !

Scénario JDR Nabeulbeuk par POC – temps prévu : de 4 à 12H de jeu

SYNOPSIS ET DÉTAILS DU SCÉNARIO – RÉSERVÉ AU MJ

Valtorðu est en plein marasme. Les chapichapos maléfiques, échappés du Donjon de Nabeulbeuk, ont décidé de devenir les maîtres de la région. Ils ont empoisonné les gardes du palais seigneurial, afin de pouvoir prendre leur contrôle. Ils ont également capturé les enfants du seigneur local et obligent les villageois à leur payer des impôts énormes, tout en faisant croire que le seigneur est devenu soudainement fou et cruel : en conséquence, personne n'est au courant de leur existence en-dehors du château. De nombreuses personnes sont portées disparues. Les aventuriers doivent réussir à entrer dans le château et déjouer ce plan en libérant la famille seigneuriale et en imposant leur force aux chapichapos maléfiques. C'est une mission de bas niveau. Il y a donc une partie enquête et une partie action/infiltration.

SITUATION DE DÉPART – À DONNER AUX JOUEURS

Un vieil homme (le vieux Bertrand) a donné rendez-vous aux aventuriers sous l'arbre aux pendus. Il leur explique que les choses vont mal à Valtorðu et que les gardes municipaux font régner la terreur. Les impôts ont été multipliés par trois, et le seigneur semble avoir capturé tous les émissaires envoyés par les villageois. Cependant, on ne l'a pas vu depuis un certain temps... Vous n'êtes pas d'ici... A vous de mener l'enquête. Le château est au bout de la rue... du Château.

Si les aventuriers se rendent au château : porte fermée. Ils peuvent attendre dehors ou faire un tour dans le village. Une femme de passage, craintive, pourrait les voir et les rencarder sur la taverne du Chien qui Pleure. Ils peuvent aussi trouver des combines pour entrer par les fenêtres...

RENCONTRES

Vos joueurs vont peut-être errer un certain temps avant d'entrer dans le château. Pour éviter qu'ils ne s'endorment, envoyez-leur des ennemis à la noix : animaux de la ferme autour du village, animaux sauvages dans les bois. Vous pouvez même monter des quêtes secondaires "à la volée" si jamais ils décident de parler à des villageois. Exemple : Palsambleu ! Mon bouc s'est échappé, il risque de blesser quelqu'un ! Ramenez le bouc à la ferme et vous gagnez une bricole. Utilisez le fichier joint (scenario-combats) pour connaître les compétences des ennemis.

LA TAVERNE DU CHIEN QUI PLEURE

C'est la seule taverne ouverte le matin et toute la journée. Il peut y avoir des groupes de jeunes paysans qui viennent prendre une pause. Tout le monde ou presque élève des moutons à Valtorðu. Les autres sont bouchers en général (ils vendent le boudin au sang de mouton).

En questionnant les gens, ils seront dirigés vers le vieil Archibald, qui mange matin midi et soir dans cette taverne. Sa fille Églantine est servante au château, et il ne l'a pas vue depuis des jours. Il n'ose pas se rendre au château pour prendre des nouvelles. Il a peur comme tout le monde, mais il sait que le serrurier du village possède un double de la clé de la porte principale du château. Personne n'a le courage d'y entrer cependant.

LE SERRURIER DU VILLAGE

Le serrurier est un grand maigre, il se laissera convaincre d'une façon ou d'une autre de filer la clé de la porte du château. Il a peur des représailles et se méfie de tout le monde. Si on lui parle de Bertrand, ça va mieux... Il connaît le vieil homme.

LES GARDES

On peut croiser des gardes dans le village, seuls ou par groupe de deux. Ils sont généralement taciturnes, et ne répondront à aucune question (sauf torture, évidemment). Certains d'entre eux sont hypnotisés, d'autres non (mais ils suivent les ordres du chef). Les gardes hypnotisés peuvent finir par lâcher le morceau et dire que le château n'est plus sous le contrôle du seigneur. Ils ne diront rien d'autre car ils sont victime d'un contrôle hypnotique très puissant. Les autres ne sont au courant de rien, ils pensent également que le seigneur est devenu un peu fou, et que les ordres ont changé, mais comme c'est leur travail, ils exécutent. Ils ne sont pas très fins.

LES COMMERÇANTS

Les commerçants avaient l'habitude de voir le personnel de ménage et les cuisiniers du château faire leurs courses, mais c'est fini. Désormais, seuls les gardes semblent pouvoir entrer et sortir du château. Les commerçants sont surtaxés et très énervés ! Ils pourront offrir des objets ou de la nourriture aux aventuriers si ceux-ci parviennent à les convaincre du bien-fondé de leur mission.

Un magasin "Donjon facile" existe à Valtordu (le premier du nom). Les aventuriers observateurs pourront voir son enseigne en se rendant à l'est de la ville, mais le choix reste limité : depuis que le Donjon de Naheulbeuk est en perte de vitesse, ces dernières années, le commerce n'est plus aussi florissant alors l'entreprise a décidé de s'installer à Glargh. Il fait tout de même des promos et du destockage, ce qui est intéressant pour les aventuriers.

LE FORGERON (QUÊTE SECONDAIRE)

L'armurier-forgeron travaille dans un petit atelier à côté d'un bosquet. C'est un grand baraqué. Si les aventuriers flânent dans le village ils peuvent tomber sur sa cabane, on entend de loin les "clang clang" de son marteau sur l'enclume. Derrière l'atelier, en fouillant bien les aventuriers peuvent tomber sur une pièce d'armure ou une vieille arme. S'ils discutent avec le forgeron, celui-ci peut leur donner une mission secondaire : le fils de sa voisine a semble-t-il été attaqué par trois brigands qui auraient monté leur campement dans les bois de l'autre côté du pont des Tricoteuses. Ils attaquent les gens qui viennent par la route de l'Est. Comme les gardes sont inefficaces en ce moment, il faudrait que quelqu'un se décide à leur faire peur. Le Forgeron peut accompagner les joueurs s'ils demandent du renfort.

Le campement se trouve facilement, en marchant 10 minutes dans les bois. Il faut combattre les brigands (à moitié ivres). Une fois défaits, on peut les fouiller ainsi que leur campement (un abri de toile) : bonne surprise, ils ont quelques pièces d'or, du petit matériel, des arbes de base, mais surtout des ingrédients magiques dérobés à un camelot de passage. A tirer au DIOO dans la table en question... Le forgeron offrira une pièce d'équipement ou une arme de bonne qualité aux héros victorieux.

LE CHÂTEAU

Pour pénétrer dans le château, deux possibilités donc la porte principale ou la salle des gardes à droite. Quoi qu'il arrive et à moins d'une terrible ruse de la part des joueurs, il devrait y avoir un combat car les gardes sont là en permanence. Dans le château, tous les gardes sont bien entendu sous le contrôle des chapichapos, ils attaquent à vue. Le personnel de cuisine et de ménage n'est au courant de rien, ils pensent comme tout le monde que leur seigneur est soudainement devenu fou et cruel et ne comprennent rien à la situation car ils n'ont plus de contacts avec le monde extérieur. Seuls deux larbins ont un doute, ceux qui se bécotent dans la remise et qui ont vu des choses bizarres. Le seigneur n'est jamais seul, il est gardé jour et nuit. La configuration du château est la même de jour comme de nuit, sauf que la nuit le seigneur est dans sa chambre avec sa femme, et qu'ils sont gardés par le chef des gardes et un de ses hommes. Si on attaque les deux gardes dans le hall, le troisième dans l'alcôve à gauche va automatiquement les entendre, et descendre du balcon pour les aider, ou bien tenter de tirer à l'arbalète depuis son balcon. S'ils croisent un larchin les aventuriers peuvent le convaincre de les guider.

Le chef des gardes est posté jour et nuit devant la chambre de la châtelaine. Ce n'est pas très logique mais c'est comme ça. En étant au premier étage, il ne peut pas entendre ce qui se passe au rez-de-chaussée car les murs sont très épais. Il faut le tuer pour récupérer la clef des souterrains (mais sinon ils peuvent forcer ou crocheter la porte bien sûr).

LES SOUTERRAINS (ON TOUCHE AU BUT)

Le souterrain est sombre, mais il est éclairé par des torches. C'était une partie désaffectée du château, qui servait à une certaine époque de prison et de salle des tortures. Il y a une fuite d'eau de pluie, c'est mouillé et ça sent très mauvais. Les geôles sont ouvertes, et l'une d'elle est infestée de rats occupés à dévorer des cadavres putréfiés.

Les chapichapos ont transformé la salle de torture dans les souterrains pour y entreposer leurs richesses, et ont installé un simulacre de salle du trône. Ils attendent la plupart du temps sur leur trône, même la nuit puisqu'ils dorment dessus. Les enfants du seigneur de Valtordu sont détenus en otage dans une petite pièce à côté, avec le coffre au trésor des chapichapos. Le tas d'objets dans la salle principale n'est qu'un fatras de trucs inutiles, laissés pour compte. Le paysan est à moitié mort, à cause de nombreuses tortures qui lui ont été infligées. Si on le délivre et qu'on le soigne, il pourra faire des cadeaux une fois rentré au village.

LES CHAPICHAPOS

Ce sont deux petites créatures humanoïdes (50 cm de haut), frère et soeur, équipés d'armes tranchantes et de dents pointues. La fille est habillée de rose, et le garçon de bleu, dans de petits pyjamas, avec de grands chapeaux ronds. Ils sont cruels et vindicatifs, mais pas très forts... En revanche ils sont très rapides et agiles. Ils n'ont plus de Potion de Suprématie, potion très pratique qu'ils avaient dérobée dans le laboratoire de Zangdar et avec laquelle ils ont pris le contrôle des gardes en empoisonnant leur nourriture. Ils vont se chamailler au moment où les aventuriers arrivent, à cause de cette potion qui leur manque, et finalement feront face pour un combat final particulièrement grotesque. Ils peuvent jeter des shurikens, courir partout et utiliser le mobilier pour se cacher, afin de faire durer la scène. Une fois les chapichapos décédés, le sortilège de Suprématie s'évanouira et les gardes redeviendront normaux. Ils auront le souvenir d'avoir vécu un long cauchemar.

LE TRÉSOR

Les aventuriers pourront récupérer quelques objets du butin en fouillant très vite le coffre des chapichapos, et en éloignant les enfants pour qu'ils ne soient pas témoins de leurs actes. Mais le seigneur des lieux sera vite sur place : il voudra rendre les biens des impôts à la population. En revanche, il sera généreux pour ce qui est de la récompense.

Ne perdons pas de vue que nous sommes à Valtordu : on ne trouvera pas ici d'objets très élaborés, comme du matériel magique de haut niveau, des armes de légende... Ce trésor est essentiellement une collection d'objets appartenant aux villageois.

EXPÉRIENCE

Si les joueurs survivent tous à cette aventure et qu'ils arrivent à un heureux dénouement, je propose de les gratifier de 50 points d'expérience. Avec les combats et les ennemis rencontrés sur la route, cela devrait les amener au niveau deux s'ils partent de zéro.