

CDD ET BRUITS DE PETARDS

Ce scénario se déroule à l'époque *Zénith* et suppose que les personnages travaillent au Donjon. L'action se situe dans l'environnement proche du Donjon. C'est un scénario facile, peu complexe, qui conviendra parfaitement autant aux Gardiens débutants ainsi qu'aux PJ débutants.

SYNOPSIS

Le Gardien, désirant agrandir et moderniser son Donjon pour répondre à la demande de sa clientèle en quête de nouveauté, demande aux PJ d'aller recruter des **Dynamiteurs** pour creuser de nouvelles galeries.

LES FAITS

Voilà plusieurs semaines que la fréquentation du Donjon est en baisse. Pour en comprendre les raisons, le **Gardien** a envoyé la semaine dernière **Herbert**, « subtilement » déguisé en aventurier, à la GRAATA (Grande Réunion Annuelle des Aventuriers de Terra Amata), qui se tenait dans une vaste clairière d'une forêt située à l'orée de **Zootamauxime**. Cela afin de glaner des informations parmi les aventuriers de tous poils (et plumes, et écailles, etc.) de Terra Amata et de humer les nouvelles tendances du « marché ». D'après les informations rapportées par **Herbert**, il en ressort que le **Donjon** du **Gardien** est jugé trop « vieillot », les quêtes proposées manquent de nouveauté, les trésors à ravir sont passés de mode ... bref, le Donjon et ses habitants sont jugés « has been » et les aventuriers préfèrent dorénavant se tourner vers d'autres donjons concurrents plus récents – comme par exemple celui du frère d'Alcibiade – qui proposent des quêtes modernes, et où la fraîcheur et l'originalité des aventures proposées est appréciée.

Intolérable pour le **Gardien**, qui a décidé d'y remédier ! Ainsi, pour redynamiser son entreprise et attirer de nouveau le client, le **Gardien** a élaboré un plan qui se déroulera en deux points :

1. agrandir le **Donjon** en creusant de nouvelles galeries pour y installer ensuite de nouveaux pièges et de nouveaux trésors.
2. informer, grâce à la technique publicitaire révolutionnaire du « lancer de poulet », les aventuriers de tout Terra Amata de ces nouveautés, pour les inciter à venir de nouveau fréquenter le **Donjon**.

C'est justement pour réaliser le point 1. que le **Gardien** convoque les PJ dans son bureau. Après leur avoir exposé la situation, il leur tient à peu près le discours suivant :

« Aah, mes chers et fidèles employés (quand le Gardien demande un service à ses employés, il emploie souvent un ton mielleux), j'ai finalement besoin de vous pour que vous m'aidiez à la réalisation de mon grand projet. Non seulement cela me fera plaisir, mais je suis sûr que VOUS serez également ravis de participer à l'agrandissement et la modernisation de VOTRE cher Donjon, où vous vous sentez si bien, êtes convenablement nourris, logés, où on vous OFFRE gracieusement de l'aventurier naïf à dévorer. (Marquez une pause pour voir ce que les PJ vont rétorquer, s'ils approuvent les dires du Gardien ou au contraire s'ils se plaignent de leurs conditions de travail et notamment salariales).

Bref, voilà ce qu'il en est : j'ai besoin de vous pour que vous alliez me trouver et me recruter une vingtaine de Dynamiteurs, afin que je leur confie la réalisation des nouvelles galeries.

L'idéal aurait été d'embaucher des Petits Lutins, mais ces traîtres m'ont quitté jadis pour le donjon d'Hyppolite (A partir de là, faites partir le Gardien dans un monologue où il ne fera plus attention aux PJ et maugréra dans sa barbe en s'énervant de plus en plus, et en lançant de temps à autre des phrases styles : « Petits Lutins ... tous pourris ... concurrence déloyale ... rupture de contrat abusive ... tout ça c'est magouilles et compagnies ... et c'est moi qui paye ! » Les PJ devront le ramener à leur conversation initiale : « Youhou Gardien ! Euh, et nous on doit faire quoi exactement ? »).

*Euh ... oui ... bref, comme je ne peux pas embaucher des Petits Lutins, il faut que vous me trouviez des **Dynamiteurs**, eux seuls ont les compétences nécessaires pour creuser un nouveau réseau de galeries dans le Donjon. Tenez, je vous ai rédigé un **Contrat d'Embauche à Durée Déterminée**, que vous devrez leur faire signer avant de revenir ici avec eux. Tout est écrit dessus (condition de travail, salaire, horaires, etc.). Et surtout, ne le perdez pas, hein ! Allez ! En route maintenant, c'est à vous de jouer ! Quoi, vous êtes encore là !? Mais vous devriez déjà être parti ! Allez ! »*

A partir de là, les PJ ont plusieurs alternatives avant de se lancer dans leur mission. **Le Gardien** ne leur ayant mentionné aucune prime particulière, si les PJ quittent le bureau de ce dernier tout de suite après leur discussion, **le Gardien** s'opposera ensuite à toutes réclamations des PJ au sujet d'une prime de mission éventuelle, de frais de mission remboursés, etc. (**le Gardien** considèrera que les PJ y ont pensé trop tard et que dès qu'ils sont sortis de son bureau, leur mission commençait, plus question donc de revenir sur les termes du deal, les PJ doivent accomplir la mission confiée par **le Gardien** sans autre récompense à la fin que leur salaire habituel).

Mais les PJ peuvent aussi considérer que **le Gardien** leur doit une prime de mission, en plus de leur salaire habituel. Ce sera aux PJ de négocier avec **le Gardien** (qui est *balaise* en négociations salariales), et selon leurs talents de négociateur, les PJ se verront accorder : 1 à 2 PO supplémentaire par **Dynamiteur** recruté, une bourse de 20 PO pour les faux frais au cours de leur mission (justificatifs à fournir au retour de la mission pour chaque PO dépensée, sinon les PJ devront rembourser eux-mêmes **le Gardien** avec leurs propres deniers), un **Hypplodonte** prêté à chaque PJ pour le trajet (à ramener en bon état au **Donjon**, toute blessure subie par l'animal entraînera des soins qui seront à la charge des PJ).

Les éventuelles montures et PO pour les faux frais seront fournies par **Cadmium**.

NB : je conseille fortement au Gardien de rédiger lui-même le Contrat d'Embauche à Durée Déterminée, qu'il pourra ensuite donner en mains propres à l'un des joueurs, en lui disant que le Gardien confie le contrat à son personnage. C'est au Gardien de fixer les termes du contrat (durée du CDD, horaires de travail et nombre d'heures, salaire, conditions d'hébergement et de restauration dans le Donjon le temps du CDD, parties du Donjon autorisées à séjourner, etc.). Cela pourrait avoir son importance pour la suite du scénario.

LOCALISER LES DYNAMITEURS

Comme **le Gardien** n'a aucune idée d'où peuvent se trouver les **Dynamiteurs**, le plus simple sera de déterminer leurs positions grâce à l'œil de géant que possède **Alcibiade** dans son laboratoire. C'est ce dernier qui aidera les PJ à s'en servir. Si les PJ ne pensent pas à cette solution et ont une autre idée (c'est peu probable, mais sait-on jamais), comme par exemple se rendre à Cochonville pour consulter un gnomoniste ou à Divinascopus pour demander l'aide aux devins, le Gardien doit vraiment essayer de les en empêcher et de les orienter vers la solution **Alcibiade**, car cela allongerait inutilement le scénario.

Alcibiade indiquera aux PJ que les Dynamiteurs se trouvent dans les montagnes situées juste au Nord-Ouest du Donjon, situées à peine à une petite semaine de marche. Ils semblent vivre sous la montagne, dans de grandes galeries ; peut-être occupent-ils une large grotte ou une ancienne mine désaffectée ?

CHEMIN FAISANT ...

Durant leur voyage vers les montagnes, les PJ seront confrontés à diverses embûches, selon les lieux qu'ils traverseront. Voici les lieux que les PJ pourront parcourir et les dangers auxquels ils peuvent être confrontés :

- **Les marais autour du Donjon**

Le Donjon étant situé en plein cœur de marais boueux, humides et nauséabonds, c'est forcément le premier lieu que les PJ traverseront. Ils peuvent croiser quelques **aventuriers** venant au Donjon en quête de gloire et de richesse, ou au contraire ayant réussi à s'en échapper par miracle avec quelques trésors sous le bras. Dans les deux cas, les PJ pourront être tentés de se friter avec eux, mais le Gardien devra les en dissuader. D'abord, même si les PJ sont des employés du Donjon et sont censés faire barrage aux aventuriers, leur mission du moment est tout autre et il n'est pas prévu qu'ils s'occupent d'aventuriers ; le recrutement de Dynamiteurs est prioritaire. Ils devront donc laisser les aventuriers allant au Donjon à leurs « collègues de travail », afin d'agrandir la richesse du Donjon, et laisser également ceux qui ont réussi à s'en échapper pour répandre la nouvelle, puisque ça fait partie du « budget publicitaire » mis en place par le Gardien pour attirer encore plus d'aventuriers.

Les PJ seront plus sûrement confrontés aux monstres qui peuplent les marais (Serpentaires, Macasseux, Pouâcres, Faucheuses vertes ...). La plupart sont des charognards et donc ne sont pas spécialement agressifs, exception faite de certains **Macasseux** affamés. Aussi si les PJ croisent ces créatures, ils pourront facilement échapper à une Bagarre rien qu'en effrayant ces bêtes. Par contre, si les PJ se battent avec l'une d'entre elles et la tue, le cadavre de la bestiole attirera très vite de nombreuses créatures des marais (on considère qu'une proie morte attire 1 à 2 **Pouâcres** dans les 5 minutes, 2 à 3 Macasseux dans les 10 minutes, 3 à 4 **Serpentaires** dans les 15 minutes et un essaim de **Faucheuses Vertes** dans les 20 minutes). Gare à ne pas se faire déborder pour les PJ !

Toutefois, puisque les PJ doivent voyager en direction du Nord-Ouest, ils ne devraient pas traîner longtemps dans les marais, car au NO du Donjon ces derniers s'effacent vite au profit de la Forêt. A moins d'être *nul* dans les talents **Géographie**, **Pistage** ou **Spécialiste (géographie, ethnologie)**, les PJ ne se perdront pas dans les marais et ne s'y attarderont pas. De même, s'ils possèdent des Hypplodontes, il sera bien plus facile pour eux de se sortir des marécages (à condition d'être au moins *pas très doué* en **Equitation**, sinon la maîtrise de la monture peut s'avérer compliquée et ralentir encore plus les PJ).

- **La Forêt Noire**

Cette sombre forêt doit son nom au fait qu'étant très touffue, les rayons du soleil ont du mal à la pénétrer, ce qui en fait un endroit lugubre et inquiétant. Elle s'étend du NO du Donjon jusqu'aux abords des montagnes situées à une semaine à pieds au NO du Donjon. Cette vieille forêt n'est plus guère visitée et les routes qui la parcouraient autrefois sont aujourd'hui recouvertes de buissons et mauvaises herbes en tout genre, et il ne sera peut-être pas évident

pour les PJ de la traverser. S'ils se perdent (ce qui est probable, car il faut être au moins *habile* en **Géographie** ou *bon* en **Pistage** pour rester sur la route principale et ne pas se perdre sur les sentiers secondaires), les PJ s'enfonceront sans le faire exprès dans le cœur de la Forêt Noire, qui est particulièrement dangereux. En effet, l'endroit est lugubre, la forêt y est plus dense, plus inquiétante, et les chants des oiseaux sont rares. C'est le repaire des **Loups** et des **Petites et Grandes Claqueuses**. Si les Loups ne sont dangereux que la nuit (ils rodent et attaquent en meute d'une dizaine d'individus), les Claqueuses sont dangereuses nuit et jour. Le Gardien est encouragé à créer une ambiance angoissante dans ce décor sombre et dangereux, et à confronter les PJ à ces dangers pour évaluer leurs compétences à la Bagarre (qu'ils auront peut-être évitée dans les Marais).

Outre ces animaux dangereux, la Forêt Noire abrite quelques bandits de grand chemin, qui n'hésitent pas à s'en prendre aux rares voyageurs osant traverser les lieux. Ces bandits se cachent plutôt aux abords de la vieille route principale qui traverse la forêt, et non en son cœur. Ainsi, les PJ rencontreront inévitablement deux voleurs de faible envergure, deux petites frappes du nom de **Yellow Man** et **Red Man** (ils sont frères et sont des cousins éloignés de Green Man et Blue Man). Le premier apparaîtra au détour d'un arbre, suite à une conversation entre les PJ où l'un d'eux affirmera être *quelque chose* : il déclarera alors aux PJ être « Yellow Man, celui qui vole aux *quelque chose* pour voler aux *quelque chose* » (exemple : si l'un des PJ déclare être un employé du Donjon, Yellow Man déclarera « voler aux employés pour voler aux employés »). Si les PJ rétorquent en déclarant être *quelque chose d'autre*, alors apparaîtra Red Man qui déclarera « voler aux *quelque chose d'autre* pour voler aux *quelque chose d'autre* ». A priori pas de grand danger pour les PJ ; ces deux voleurs d'opérette ont l'habitude d'attaquer des voyageurs isolés et ne sont pas bien courageux. Si les PJ sont plus nombreux qu'eux et plus menaçants ou s'ils ont le dessus dans une Bagarre, Yellow Man et Red Man détalent vite fait.

- **Les montagnes du nord-ouest**

En sortant de la Forêt Noire, les PJ arriveront en vue de montagnes dont ils commenceront à gravir les pentes rocailleuses, de plus en plus dépourvues de végétation au fur et à mesure qu'ils gagneront en altitude. Dans ces terrains nus et sans abri efficace, le Gardien est encouragé à développer des conditions météorologiques difficiles (orages, brouillards, chutes de neige ...) qui pourront ralentir et désorienter les PJ.

Ces montagnes, dont les routes autrefois usitées étaient peuplées de marchands en tout genre qui passaient les cols pour se rendre dans l'empire des Nains pour commercer, sont aujourd'hui relativement peu fréquentées car elles sont infestées de **brigands**, qui détoussent les voyageurs qui osent s'aventurer sur les vieilles routes commerciales. Ce sera donc l'occasion pour le Gardien d'organiser quelques attaques de campement ou quelques bagarres en pleine journée !

En arrivant dans les montagnes, il est probable que les PJ se mettent à la recherche d'une caverne ou d'une vieille mine qu'Alcibiade leur avait indiquée en cherchant les Dynamiteurs dans son œil de géant. Comme cela équivaut à chercher une aiguille dans une botte de foin, la seule solution qui s'offre aux PJ est d'interroger les brigands sur l'existence d'une grotte ou d'une mine où s'abriteraient des Dynamiteurs. Les brigands déclareront ne pas savoir ce qu'est un Dynamiteur, mais qu'il existe un peu plus haut dans les montagnes une vieille mine d'argent désaffectée, la Mine des Mauvais Jours (que les brigands situeront précisément aux PJ en échange de leur vie sauve), et qu'ils évitent tous de se promener dans ses alentours, car

ils croient la mine hantée à cause d'étranges bruits qu'ils entendent et d'étranges lumières qui s'en échappent parfois la nuit.

- **La Mine des Mauvais Jours**

C'est une ancienne mine d'argent, autrefois exploitée par les Nains, qui l'ont depuis longtemps désertée après en avoir récupéré tout le précieux métal et avoir fui les montagnes. Aujourd'hui désaffectée, elle est néanmoins occupée par les **Dynamiteurs**, qui s'y sont réfugiés après leur expulsion d'Antipolis.

La mine comporte un nombre incalculable de couloirs, de galeries, de boyaux et autres corridors plus ou moins bouchés, effondrés, non éclairés, etc. et s'y aventurer sera compliqué et dangereux. Comme toutes les galeries sont plongées dans l'obscurité, il est impératif que les PJ trouvent un moyen de s'éclairer (magique ou naturel), à moins qu'ils ne disposent de quelques Pouvoirs particuliers pour s'orienter (**Voit dans le noir**, **Survie**) ou de quelques Talents spécifiques (s'orienter dans le noir est *faisable* si on possède le Talent **Mineur**, *coton* si on dispose du Talent **Pistage** ou **Pratiquer un sport (spéléologie)**). Si les PJ n'ont ni Pouvoir ni Talent particulier, ils pourront essayer de faire du feu avec des morceaux bois qu'ils récupéreront à partir de poutres qu'ils trouveront facilement à l'entrée de la mine, et plusieurs roches de silex qui abondent dans la montagne. Faire du feu dans ces conditions primitives est *hypra facile* pour qui possède le Talent **Explosifs**, *fastoche* pour qui possède le Talent **Ingénierie**, **Bricolage**, **Chasse**, **Cuisine** ou **Secourisme**, *faisable* dans tout autre cas.

Une fois en possession d'un moyen de s'orienter, les PJ pourront entreprendre l'exploration de la Mine des Mauvais Jours. Il est conseillé ici au Gardien de ne pas faire trouver aux PJ les Dynamiteurs tout de suite. En effet, pour rendre la partie plus intéressante et amusante, il est préférable d'abord de faire évoluer les PJ dans des cavernes et des couloirs divers et variés. Lâchez-vous sur la description des salles, des décors (voies ferrées désaffectées et effondrées avec des wagonnées encore utilisables ; cavernes avec des lacs souterrains ou des rivières de lave, grottes naturelles remplies au choix de stalactites / stalagmites / métal argenté / pierres précieuses / toiles d'araignées / chauves-souris ...). Et bien sûr, la Mine des Mauvais Jours n'abritant pas que des Dynamiteurs, les PJ pourront rencontrer diverses créatures plus ou moins hostiles :

- Créatures des profondeurs telles que des Claqueuses ou des Insectes géants (comme dans « Des fleurs et des marmots »)
- Chauves-souris géantes et/ou normales
- Squelettes, Fantômes et Zombies morts-vivants
- Troll cavernicole

Les **Claqueuses** et **Insectes géants** seront forcément agressifs, au contraire des **Chauves-souris** qui peuvent être indifférentes ou nuisibles aux PJ (au choix du Gardien). De même que les morts-vivants, qui en réalité peuvent être très amicaux, surtout si l'un des PJ est lui-même un mort-vivant.

Les morts-vivants de la grotte sont au nombre de trois : il y a **Oscar le Squelette**, **José le Fantôme** et **Dédé le Zombie**. Ils sont assez craintifs et plaintifs, mais peuvent quand même se montrer menaçants si les PJ les abordent mal. Toutefois, ils se montreront assez enclin à la discussion, surtout si l'un des PJ est lui-même un mort-vivant (« *Ooh ! Un copain !* »). S'ils entament la discussion, ils diront aux PJ entre plusieurs sanglots qu'ils occupent cette grotte car ils ont peur de s'aventurer dehors, où ils sont régulièrement chassés par des brigands, aventuriers, etc. Ils restent donc dans la mine pour avoir la paix, mais s'y ennuiement fortement.

Si les PJ se lient d'amitié avec eux, il peut être alors amusant qu'ils arrivent à les convaincre de rentrer avec eux au Donjon pour s'y faire embaucher (à noter que dans ce cas, le Gardien ne donnera aucune récompense supplémentaire aux PJ pour lui avoir trouvé de la nouvelle main d'œuvre. Il déclarera les embaucher si les morts-vivants souhaitent travailler pour lui, mais en aucun cas il ne les achètera aux PJ).

Enfin, suivant comment les PJ se comportent au cours de cette aventure, il peut être intéressant d'y introduire un **Troll cavernicole** pour pimenter la partie. Ce dernier se montrera accueillant avec les PJ qui viennent en visite dans son « pays » (une large grotte, éclairée par un feu en son centre, et qui dégage des odeurs d'urines et d'excréments tout à fait inconfortables), mais il sera beaucoup plus agressif quand les PJ chercheront à le quitter. Vu qu'il n'est pas question de faire mourir ici les PJ (à moins que ceux-ci ne fassent quelques actions débiles comme attaquer le Troll !), au Gardien donc de jouer cette séquence de la partie avec doigté !

RENCONTRE AVEC LES DYNAMITEURS

Après plusieurs péripéties dans la Mine des Mauvais Jours, les PJ finiront par entendre des bruits sourds, ressemblant à des bruits de pétards ou à des explosions. D'abord lointains, ces bruits se feront de plus en plus forts au fur et à mesure que les PJ s'en approcheront. Il s'agira au final de bruits provoqués par des **Dynamiteurs** en train de s'amuser à lancer des pétards plus ou moins gros, en riant et en répétant d'incessants « *Bomba !* ».

Trouver le camp des Dynamiteurs sera *fastoche*, il suffit de se repérer par rapport aux bruits des explosions. Toutefois, le Gardien pourra s'il le souhaite considérer que cela est *faisable*, en considérant que l'écho, provoqué par les différents corridors de la mine, peut désorienter les PJ. La difficulté pour trouver les Dynamiteurs sera baissée d'un rang pour quiconque possède le Talent **Explosifs**, **Mineur** ou **Pistage**.

Les Dynamiteurs se montreront étonnés de voir les PJ arriver dans leur campement, mais pas agressifs. Comme ils comprennent parfaitement le langage commun, les Dynamiteurs écouteront sans difficulté ce que les PJ ont à leur proposer, et se montreront finalement enthousiastes à ce qui leur est offert (un travail intéressant pour eux, où ils pourront se rendre utiles à coups d'explosifs !). Ils manifesteront leur joie par des « *Bomba !* » bruyants et enthousiastes, en faisant péter quelques pétards. Mais comme les PJ ne comprennent absolument pas le sens que les Dynamiteurs donnent à l'expression « *Bomba !* », ils ne pourront pas être sûrs à 100% des intentions des Dynamiteurs. Quoiqu'il en soit, l'objectif des PJ sera de faire signer le contrat de CDD aux Dynamiteurs (une empreinte de l'un d'eux sur la dernière feuille du contrat suffira comme gage de signature). Une fois le contrat signé, les Dynamiteurs sont considérés comme embauchés et devront retourner avec les PJ au Donjon.

Les Dynamiteurs sont au nombre de 25. Il y a des Dynamiteurs standards (homme, femmes ou enfants), ainsi que des Ingénieurs Dynamiteurs et des Mineurs Dynamiteurs.

NB : la scène d'embauche des Dynamiteurs est un peu la scène-clé de ce scénario. Il est donc conseillé au Gardien de la jouer du mieux possible (et d'inciter les joueurs à faire de même !). Ainsi, même si les tests opposés de Charme peuvent être utiles ou si un PJ dispose du Pouvoir Prestance, il est fortement recommandé de jouer cette scène en rôle-play.

Pour cela, que le Gardien n'hésite pas à donner différentes intonations à l'expression « *Bomba !* » (qui est en fait le seul mot qu'il aura à employer !). Il n'est pas conseillé de

faire accepter aux Dynamiteurs tout de suite leur recrutement ; au contraire il vaut mieux donner du fil à retordre aux PJ pour tester leurs talents de négociateurs (Dynamiteurs dubitatifs sur les termes du contrat, leur logement, leur salaire, etc.) Aux joueurs de se débrouiller pour « traduire » les « Bomba ! » que le Gardien criera sans cesse de différentes manières, et à eux de se montrer adroits pour faire signer les Dynamiteurs !

SUR LE CHEMIN DU RETOUR

Les PJ et les Dynamiteurs vont devoir retraverser tous les lieux que les PJ ont déjà parcourus à l'aller. Ils pourront donc être confrontés aux mêmes dangers que dans la première partie du scénario (brigands, monstres, Yellow Man et Red Man si ceux-ci n'ont pas été tués, etc.). Toutefois, les PJ connaissent à présent les dangers des lieux qu'ils ont à traverser, ils seront donc moins facilement surpris. Le Gardien peut donc considérer que tous les PJ ont acquis le Talent **Pistage** (*pas très doué* ou +1 rang pour ceux qui le possédaient déjà) pour cette partie du trajet-retour.

De même, connaissant désormais les routes à prendre, les PJ se perdront moins facilement et ils disposeront tous du Talent **Géographie** (*pas très doué* ou +1 rang pour ceux qui le possédaient déjà).

QUE FAIRE SI LES PJ PERDENT L'EXEMPLAIRE DU CONTRAT DE RECRUTEMENT ?

NB : cette partie du scénario est facultative. Si les PJ galèrent déjà suffisamment au cours de la partie, il est préférable d'ignorer cette séquence. Mais si les PJ font bonne figure, il est alors conseillé au Gardien de prendre en compte ce qui va suivre, ce qui logiquement devrait pimenter la partie et créer quelques situations humoristiques.

Il n'aura échappé à personne qu'au cours de cette partie, les PJ seront de nombreuses fois confrontés à des individus qu'ils devront combattre et qui sont susceptibles de les menacer, de les blesser ... ou de leur voler une partie de leurs effets personnels (aventuriers dans les marais, bandits dans la Forêt Noire, brigands dans les montagnes). Ainsi, il se pourrait que le PJ à qui le Gardien a confié l'exemplaire du CDD se le fasse voler !

Si tel est le cas, il faut bien faire comprendre aux PJ que sans l'exemplaire du contrat entre leurs mains, la partie ne peut pas continuer. En effet, il leur faut obligatoirement faire signer ce CDD aux Dynamiteurs, sinon l'embauche n'est pas réglementaire. Dans le cas où le contrat leur a été volé, plusieurs possibilités s'offrent aux PJ (trois à priori) :

1. Partir à la poursuite du voleur pour récupérer le contrat

C'est l'option la moins intéressante, et le Gardien devra essayer de décourager les PJ de choisir cette alternative. D'abord, le temps qu'ils s'aperçoivent qu'ils ont été volés, le voleur peut être très loin (à fortiori s'ils s'en aperçoivent plusieurs jours après, ils ne pourront savoir qui leur a dérobé le contrat). Et de plus car même s'ils s'en aperçoivent tout de suite, partir à la poursuite du voleur n'amènerait pas de situation très épique et allongerait inutilement le scénario.

2. Retourner au Donjon pour que le Gardien leur rédige un nouvel exemplaire du contrat

Une fois le vol constaté, les PJ pourraient retourner au **Donjon** demander au **Gardien** de leur rédiger un nouvel exemplaire du contrat. Voilà qui pourrait donner des scènes très drôles à jouer !

Déjà les PJ devraient prendre un air penaud car ils s'attendraient à être grondés par le Gardien. Et ensuite, ce dernier serait fatalement en colère, réprimanderait verbalement les PJ en les traitant d'incapables, de bons à rien, de mauvais employés, de lui faire perdre un temps précieux, etc. Il s'exécuterait néanmoins, en étant obligé de leur rédiger un nouveau contrat, mais dorénavant il supprimerait toute récompense promise aux PJ pour mener à bien leur mission (si tant est qu'il en ait promis une !). Il récupérerait même la bourse de PO s'il leur en avait fourni une pour leurs faux frais de mission. Ainsi les PJ devraient recommencer leur mission, avec cette fois la certitude d'aucune récompense autre que leur salaire habituel !

Il va sans dire qu'à partir de ce moment-là, si les PJ se font une nouvelle fois voler le contrat, ils auraient intérêt à chercher une autre solution que revenir une seconde fois au Donjon, sous peine de grosse engueulade et même, pourquoi pas, de licenciement pour faute lourde !

3. Rédiger eux-mêmes un nouveau contrat

C'est l'option la plus amusante à mon sens, et la plus subtile. Les PJ peuvent être tentés de rédiger eux-mêmes un nouveau contrat. Pour cela, ils devront se baser sur le contrat que leur avait fourni le Gardien, en essayant d'en rédiger un exemplaire qui soit le plus proche possible de l'original. **C'est la raison pour laquelle le Gardien doit fournir un exemplaire du contrat aux PJ en début de partie, afin que ceux-ci le lisent et essaient de le mémoriser au cas où ils devraient en rédiger un nouveau !** Bien sûr, en leur donnant le contrat, le Gardien ne doit pas leur communiquer cette information, il doit simplement s'en servir comme d'un objet annexe qui donnerait plus de matière au scénario.

Toutefois, il est important de noter ici que, s'il faut bien sûr se rappeler déjà des termes qui étaient écrits sur le contrat pour les reproduire, cette option n'est possible que si au moins un des PJ n'est *pas très doué* dans le Talent **Lettré** ! Car un PJ qui est *nul* dans ce Talent ne sait ni lire, ni écrire, il ne peut donc pas reproduire un exemplaire du contrat d'embauche.

La ré-écriture du contrat doit se faire le plus possible en rôle-play, mais le PJ qui s'en charge pourra être aidé par des tests simples : rédiger le contrat est *fastoche* pour qui dispose du Talent **Droit** en plus de Lettré, *faisable* si le PJ ne dispose que du Talent **Lettré**.

Il est fort possible que les PJ ne se rappellent pas exactement de tous les termes du contrat et fassent des bourdes en rédigeant un nouvel exemplaire du CDD, en changeant involontairement plusieurs éléments du contrat. Qu'arrivera-t-il alors en fin de partie ?

Si les Dynamiteurs ont signé un nouveau contrat à leur avantage (meilleur salaire par rapport à ce qui était inscrit sur le contrat initial, durée d'embauche plus longue, etc.), le Gardien sera très mécontent et, s'il est obligé de recruter les Dynamiteurs aux nouvelles conditions fixées par les PJ, il retiendra la différence que cela lui coûte sur la paye des PJ.

Si au contraire le Gardien est gagnant dans le deal, il se montrera très satisfait, félicitera les PJ, mais ne leur donnera aucun avantage particulier (après tout, les PJ ont oublié les termes du premier contrat, pourquoi leur rappeler ?)

NB : dans tous les cas, quelle que soit l'option choisie par les PJ, dès que ceux-ci ont constaté le vol, le Gardien doit reprendre immédiatement l'exemplaire qu'il avait rédigé et donné à un joueur, afin que ceux-ci n'aient plus de modèle du contrat avec eux.

LE DENOUEMENT

Plusieurs dénouements sont possibles :

- Les PJ rentrent au Donjon avec tous les Dynamiteurs qu'ils ont rencontrés dans la Mine des Mauvais Jours, à savoir 25 individus. Or le Gardien avait bien stipulé qu'il voulait engager 20 Dynamiteurs au maximum. Ces frais supplémentaires de main d'œuvre seront donc pris sur le salaire des PJ, qui n'ont pas rempli correctement leur mission ! Et la prime de 1 PO offerte pour chaque Dynamiteur recruté s'arrête à 20 individus ... Les PJ gagnent néanmoins 1 à 5 points d'Expérience ainsi qu'un rang supplémentaire dans le Talent Pistage et/ou Géographie dans la région de Terra Amata qu'ils auront visité (un PJ ne possédant pas ce Talent initialement l'acquerra donc au niveau *pas très doué*).
- Les PJ remplissent parfaitement leur mission, en ramenant jusqu'à 20 Dynamiteurs au Donjon (si certains ont péri sur le trajet du retour au cours d'attaques de monstres ou de brigands par exemple, sinon c'est 25 individus ramenés). Le Gardien sera satisfait et félicitera les PJ (et éventuellement les récompensera s'il leur avait promis). Ceux-ci gagneront entre 5 et 10 points d'Expérience, ainsi qu'un rang supplémentaire dans le Talent Pistage et/ou Géographie dans la région de Terra Amata qu'ils auront visité (un PJ ne possédant pas ce Talent initialement l'acquerra donc au niveau *pas très doué*).
- Les PJ n'arrivent pas à remplir correctement leur mission (échec des négociations avec les Dynamiteurs, contrat d'embauche perdu, Dynamiteurs tués sur le chemin du retour ...). Le Gardien sera très mécontent et la sanction infligée pourra aller jusqu'au renvoi du Donjon ! Le destin des PJ change radicalement, et ces derniers devront alors trouver d'autres solutions pour survivre au cours des prochains scénarios !

QUELQUES PNJ ...

UN AVENTURIER MOYEN

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : 1 dé

Points de vie : 12

Talents : *Géographie (pas très doué), Brigandage (pas très doué), Secourisme (pas très doué), Bricolage (pas très doué)*

Pouvoirs : *Dur à cuire*

Equipement : *arme de bonne facture, armure légère, sac à dos rempli de matériel de voyage (vêtements, nourriture, corde, onguents et bandage...), bourse bien garnie (une dizaine de pièces d'or), trophées divers*

LES LOUPS

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *bon*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *8*

Talents : *Chasse (bon)*

YELLOW MAN

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *15*

Talents : *Brigandage (bon), Tir (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Détaler, Prodigieusement agaçant*

Équipement : *poignard de bonne facture, arc, carquois avec 6 flèches, chapeau jaune orné d'une plume, costume jaune, collants jaunes, bottes jaunes, ceinture en cuir.*

RED MAN

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *15*

Talents : *Brigandage (bon), Tir (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Détaler, Prodigieusement agaçant*

Équipement : *épée de bonne facture, arc, carquois avec 6 flèches, chapeau rouge orné d'une plume, costume rouge, collants rouges, bottes rouges, ceinture en cuir.*

LES BRIGANDS

Acrobaties : *bon*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *pas très doué*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *12*

Talents : *Brigandage (bon)*

Équipement : *arme de bonne facture, tenue de qualité usuelle (chemise, ceinture en cuir, pantalon de flanelle, bottes), bourse remplie d'une dizaine de pièces d'or.*

LES INSECTES GEANTS

Acrobaties : *nul (ou habile*)*

Bagarres : *pas très doué (ou habile*)*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *10 (ou 6*)*

Talents : *Mineur (bon)*

Pouvoirs : *Voit dans le noir, Vol*, Poison paralysant*, Fertilisation**

* dans le cas d'un Insecte Volant. Le Pouvoir **Fertilisation** fait germer des lianes à partir d'œufs pondus dans le corps de l'individu piqué par le dard d'un Insecte Volant. Ces lianes grandissent jusqu'à se fixer à un plafond, et l'individu touché se retrouve prisonnier. Se libérer seul de ces lianes est *hyper dur* à mains nues, *faisable* si on possède une arme qui coupe.

OSCAR LE SQUELETTE

Acrobaties : *pas très doué*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *16*

Talents : *Faire peur (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Glacé, Voit dans le noir*

Equipement : *une vieille armure rouillée, un casque tout tordu, un gros fémur de Macasseux qui lui sert de massue*

JOSE LE FANTOME

Acrobaties : *habile*

Bagarres : *pas très doué*

Charme : *bon*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *22*

Talents : *Faire peur (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Voit dans le noir, Vol, Passe-murailles*

Equipement : *-*

DEDE LE ZOMBIE

Acrobaties : *nul*

Bagarres : *bon*

Charme : *nul*

Acuité : *pas très doué*

Dégâts sans arme : *1 dé*

Points de vie : *18*

Talents : *Faire peur (pas très doué)*

Pouvoirs : *Héros, Voit dans le noir, Odeur pestilentielle*

Equipement : *vêtements en lambeaux, hallebarde*

Pour la description des Claqueuses et du Troll cavernicole, cf. DCM p.46 et p.70