

SLUMDUCK MILLIONNAIRE

Par Bender

Epoque : zénith

Grandes lignes

Comment ça du plagiat !

Ce titre est parfaitement original, je le jure sur la tête de... Guillaume De la cour.

La trame principale est la participation de Herbert à un jeu (pas télévisé mais presque), qui va dégénérer à cause d'un tricheur.

Le MJ doit prendre ce concept comme un délire, et en profiter pour y ajouter ses touches d'humours.

Les diverses embûches sont variées, et à la liberté du MJ.

Par contre le final est plus délicat, et réclamera de la part des PJ des talents aussi bien de combattant que de stratège.

L'intro

Avant de commencer vu que Herbert occupe une place importante dans l'aventure, je précise qu'elle a lieu juste après le tome 2 de zénith « le roi de la bagarre ».

Par conséquent il est *pas très doué* en bagarre.

L'histoire commencera pendant la pleine saison où les aventuriers affluent.

Tout le monde est surchargé, les PJ compris.

Au besoin introduire un affrontement entre eux et des aventuriers.

J'ai établis quelques exemples plus bas.

A l'heure du repas bien mérité on distribuera des tickets de loterie à la cantine dont le tirage aura lieu à la fin de la journée.

Il s'agit d'une offre gratuite. Cet altruisme étonnant de la part du gardien devrait mettre la puce à l'oreille des PJ.

Surtout que Marvin leur proposera d'acheter leurs tickets contre quelques pièces de cuivre.

Si on lui demande la raison de son geste, il éludera d'une manière grossière la question en faisant tinter sa boule de cristal pour faire croire que le gardien l'appelle.

C'est au tirage que tout cela va enfin s'éclaircir (le MJ peut encore introduire des combats avec des aventuriers entre temps).

Au passage si les PJ sont d'humeur, je conseille au MJ de décrire une mise en scène en place de mauvais goût.

Le gardien et Grogro feront un duo de présentateurs catastrophiques.

Le gardien cabotinerait pitoyablement en insistant sur le suspense insoutenable alors que Grogro ne sera pas foutu de faire tourner la boule et de sortir les numéros.

Bien sûr les gagnants seront les PJ.

Et que gagneront-ils ? Le droit d'accompagner Herbert à un jeu auquel il a été sélectionné « Qui peut gagner des millions. ».

« Si au passage les heureux gagnants pouvaient distribuer des prospectus sur le Donjon qui leur seront fournis gracieusement. » Ajouter le gardien. « La direction leur en saura gré. »

A ce moment là les PJ auront sans doute compris que ce concours était destiné à refiler un boulot de merde à des employés du Donjon.

C'est vrai que servir de distributeurs de tracts dans un jeu pour intello, n'a rien de réjouissant surtout pour les brutes travaillants au Donjon.

Marvin était au courant de l'embrouille. C'est pour ça qu'il désirait racheter les tickets, afin de rester avec son pote Herbert.

Evidemment le gardien se rendra compte de l'arnaque.

Les PJ devront rendre l'argent qu'ils ont touché au gardien (je sais c'est injuste) et partir quand même.

Les aventuriers

I) Vue d'ensemble

Il s'agit juste d'une option. Le MJ est en droit de les garder à l'usage de scénarios ultérieurs.

S'il l'applique à celui-ci, il vaut mieux ne pas mettre tous les aventuriers.

S'agissant juste d'affrontements cela pourrait lasser les PJ.

Je conseille de se limiter à deux rencontres : une avant le tirage, et une au grattage... heu je veux dire après.

II) Le 3^{ème} corps d'infanterie de la marine

C'est un groupe de soldats de Clérembard comportant entre huit et dix hommes.

Comme leur ville ne comporte pas de zone côtière, leur corps d'armée est méprisé.

Ils veulent remédier à cela en parvenant à piller le Donjon.

Ces chiens se la joue discipline à fond avec Dormé leur sergent style fullmetal jacket.

Très recommandé leur chant de marche con et raciste :

*On est des soldats de Clérembard
Et on n'aime pas ces putain de canards
Les ostruchiens on leur met des pain.
Et on pique leur or aux nains
Les gobelins nous font pas peur
Et on massacre les magic-useurs*

Leur organisation est assez pointue.

A l'avant se trouve des combattants avec de longues lances et des armures (quatre environ), à l'arrière des archers (trois), et au centre Dormé.

Leur stratégie de base est que les lanciers occupent leurs adversaires tout en évitant la mêlée grâce à la longueur de leurs armes. Ainsi les archers pourront les PJ abattre sans risquer de d'atteindre leurs alliés.

A ce propos dans l'hypothèse où les PJ sont trop près des lanciers. Si les archers ratent leur tir se sont justement les lanciers qui encaisseront les dégâts (ceux juste à coté de la cible).

Dormé hurlera des ordres pour contrer les initiatives des PJ propre à faire échouer sa tactique.

Voici quelques exemples :

- Si les PJ comptent des tireurs parmi eux, Dormé ordonnera à ses archers de les abattre en priorité.
- Si les PJ tentent de contourner les lanciers, Dormé fera également déplacer ces derniers.
- Si les PJ chargent afin de se mélanger avec les lanciers, Dormé organisera un mouvement de recul.

A noter que la mort de Dormé déconcertera ses hommes.

Soit ils attaqueront n'importe comment, soit ils s'enfuiront. Aux choix du MJ.

III) L'équipe de Richard De Pierre

Pour cela le gardien appellera les PJ en tout urgence.

Car les aventuriers en question parviennent à esquiver miraculeusement tous les pièges. Et cela inquiète le gardien.

En fait ils ont une méthode bien à eux.

Dans leur rang se trouve un aventurier plutôt simplet de l'espèce des chèvres (ou plutôt boucs vu que c'est un mâle).

Il se nomme Richard De Pierre et a l'étrange particularité de porter la poisse. Par conséquent il enclenche tous les pièges à proximité.

Ses compagnons ont mis cette malédiction à profit en le faisant passer devant en l'ayant préalablement attaché avec une corde.

Comme ça dès que le piège fonctionne, ils tirent De Pierre et lui sauvent la vie.

Cette idée leur a permis de progresser jusque là à l'insu de De Pierre.

Le pauvre est persuadé d'être un grand aventurier, et d'avoir été placé en tête à cause de son formidable instinct de survie.

Quant à ces complices il s'agit de trois rats (Ratépe, Rascal, Rasade...).

Ce sont des combattants convenables. Le plus dangereux reste le fait que leurs lames sont empoisonnées.

Si elle touche quelqu'un il perdra entre 3 et 5 PV par tour jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Pour en revenir à De Pierre il n'est pas dangereux en lui-même, mais dès qu'on s'en approche sa poisse resurgit sur vous de différentes façons :

- Chute de pierre du plafond
- Dalle du sol se défaisant
- Pièges divers s'enclenchant

La difficulté sera faisable en test d'acrobatie, et les dégâts se limiteront à un dé.

Le trio des rats sachant cela, ne s'approchera pas de lui, et tentera de repousser les PJ dans sa direction.

IV) Les nains rapiats

Là aussi il s'agira d'un impératif.

Le gardien ne sera pas très précis. Il désire juste que les PJ tuent les trouble-fêtes et récupèrent ce qu'ils ont piqués.

Les fauteurs de trouble sont des nains (entre cinq et six), qui ont une façon assez spécial d'explorer le Donjon.

Munis d'outils ils démontent et récupèrent tout, je dis bien tout : teinture, poutre, porte....

Un troll leur sert à porter leurs trouvailles.

Si leur niveau technique est très bon, par contre il n'en va pas de même en bagarre.

Le troll bien qu'un peu demeuré, lui se défend nettement mieux.

La vraie difficulté ne tient pas au niveau en bagarre des adversaires, mais plutôt du chantier qu'ils ont provoqué.

Les outils et autres (pierres défaites, trous...) sont autant d'encombres voir de pièges (en trébuchant dessus par exemple) s'offrant aux PJ.

Pour éviter cela il faudra effectuer un test d'acuité faisable, et en cas d'échec un test d'acrobatie de difficulté identique.

Si le plantage est au rendez-vous, c'est un dé de dégât

Au bout de quelques tours de combat, je conseille de provoquer un effondrement de la salle causé par le démontage intempestif des nains.

D'ailleurs il est envisageable que l'un d'entre eux (ou l'un des PJ) sente le danger venir et essaye de s'exprimer à ce sujet.

Pour percevoir l'imminence de l'effondrement il faudra réussir un test coton vu qu'il aura lieu en pleine bagarre en plus il ne permettra de ne sentir que des indices (tremblement, chutes de débris venant du plafond).

Esquiver ce bordel ne sera pas une mince affaire le test d'acrobatie sera coton (faisable pour ceux qui ont été prévenu), et il y aura deux dés de dégâts.

Les préparatifs

La mission ne s'annonce pas comme très difficile au premier abord.

Ce jeu itinérant attire surtout des lettrés inoffensifs.

Et de toute façon la sécurité est déjà assurée par l'ordre des pourvoyeurs exécutaires.

Je rappelle aux ignares qu'il s'agit d'un ordre extrêmement puissant veillant à la bonne exécution des contrats.

Il apparaît dans le tome 5 « un mariage à part » de la période zenith.

Ces membres sont des combattants fanatiques et lourdement armés.

Le lieu choisit est une plaine à quelques jours de marche du donjon.

Les PJ se verront donc juste fournir les tracts à distribuer, des hypra-canes, des rations, et 10 PO chacun pour leur peine.

Evidemment ils sont en droit d'emporter leur matériel personnel.

Le lieu du jeu

Les pourvoyeurs exécutaires n'ont pas fait les choses à moitié en matière de sécurité.

Une palissade haute de deux étages entoure l'endroit. Elle ne comporte qu'une seule porte où sont effectués les contrôles. Car il faut avoir une invitation pour entrer.

Herbert en tant que candidat a le droit d'introduire un nombre de personnes correspondant à celui des PJ (comme quoi le monde est bien fait).

L'intérieur ressemble à une fête foraine avec des stands, sauf que ceux-ci s'adressent aux geeks version héroïc fantasy : clubs d'échec ou de jeux de cartes, ventes d'objets de collection à la con (figurines, posters...pardon tableau) de persos de séries télé heu de livres.

Libre aux PJ de se mêler à cela.

Pour tout ce qui est des jeux le niveau des autres concurrents (en échecs et jeux de cartes), il varira de *pas très doué* à *habile*.

Quand aux sommes pariées (sinon quel intérêt), la mise de départ est de disons 30 PO.

Au centre il y a un chapiteau où doit se dérouler le jeu, avec des gradins et une scène au centre.

L'endroit est sévèrement gardé, et interdit à quiconque avant le début du jeu.

Le complot

Rassurez-vous les PJ ne vont pas se contenter de distribuer des tracts et de regarder Herbert répondre à des questions.

Parmi les autres concurrents se trouve un tricheur, qui va tout faire pour éliminer les autres.

A cet usage il a engagé des batraciens ninjas (on les voit dans le tome 3 de donjon parade).

Ils organiseront un ou plusieurs mauvais coups indiqués plus bas que les PJ vont devoir contrer.

Durant ce laps de temps les batraciens agiront dans l'ombre sans jamais se montrer à qui que se soit autant que possible.

Si les PJ viennent à bout de ces embuches cela débouchera par un grand final où les ninjas prendront d'assaut le chapiteau ce qui donnera une prise d'otages style film d'action à la piège de crystal.

Evidemment les PJ régleront le problème du moins ils essayeront.

Petit rappel sur les batraciens ninjas

Ce sont des êtres de petites tailles très agiles.

En tant que mercenaires l'argent est leur unique motivation, ce qui ne les empêche pas d'en vouloir.

Ils manient le double sabre et se déplacent avec beaucoup d'aisance.

Leurs actions sont toujours groupés, rapides, et bien organisés.

Durant les combats ils sortiront les noms alambiqués de leurs techniques : la fleur du lotus fatal de la mort, l'attaque fulgurante de l'éclair...

Leur chef diverge du reste du groupe, puisqu'il ne s'agit pas d'un combattant mais d'un élémentaliste expert dans le contrôle des insectes, et autres forces naturelles.

Les batraciens tués lors des mauvais coups porteront sur eux des pièces d'or étranges (jamais aucun des PJ n'a vu des pièces frappés avec ce sceau, car il s'agit de la monnaie de olfs).

C'est ainsi que leur employeur les paye.

Les mauvais coups

I) Vue d'ensemble

Au MJ d'en choisir le nombre, mais je ne lui conseille pas d'aller jusqu'à zéro.

Passer directement à la prise d'otage me semble un peu brutal et court.

J'ai tenté d'inclure des cas variés afin que tous les différents types de PJ soient satisfaits.

II) L'imposteur

Un couac se produira lors du contrôle par les pourvoyeurs exécutaires à l'entrée de la palissade.

A peine auront-ils jetés un œil à l'invitation de Herbert, qu'ils dégaineront leurs armes et ordonneront aux PJ (et à Herbert) de les suivre sans opposer de résistance en remettant leurs armes au passage.

Aux PJ de voir s'ils préfèrent obtempérer ou pas.

Il y a en tout six ou sept pourvoyeurs. Et des renforts accoureront en cas de combat.

Sans parler qu'Herbert risque de se retrouver grillé définitivement.

Par conséquent il ne vaut mieux pas appliquer ce piège à des PJ trop bourrin. Ils foutraient tout par terre.

Les pourvoyeurs exécutaires les conduiront à une sorte de préfabriqué servant de centre de sécurité.

Selon leurs comportements les PJ atteriront dans une des cellules (avec Herbert) ou seront juste dans la salle d'attente.

Le tout sera de doser, c'est-à-dire de collaborer sans trop s'écraser non plus.

Le charme et le talent droit auront leur importance.

De leur côté les pourvoyeurs se montreront bornés et didactiques. Ils finiront tout de même par révéler les motifs de l'arrestation.

Selon leur liste des candidats Herbert s'est déjà présenté. Donc pour les pourvoyeurs Herbert (le vrai avec les PJ) est un imposteur alors qu'évidemment c'est l'autre.

L'autre en question est l'un des batraciens ninjas et porte un costume magique lui donnant l'apparence d'Herbert.

Un bon coup tranchant lui fera reprendre son aspect original.

Mais il faudra d'abord convaincre les pourvoyeurs de l'amener.

C'est là que les talents d'orateur des PJ vont rentrer en scène afin de trouver des arguments convaincants comme le droit d'être confronté à son accusateur....

Ensuite viendra la confrontation. Pièger l'imposteur ne sera pas forcément difficile, puisqu'il prétend venir d'un lieu (le donjon), qu'il ne connaît pas.

Dès que l'imposteur sera démasqué, il tentera de fuir et quoiqu'il arrive, ne se laissera pas prendre vivant.

Bien sûr il existe d'autres possibilités que de se laisser arrêter. Les PJ peuvent s'évader de la cellule (la serrure est faisable avec le brigandage) ou s'infiltrer en douce malgré la palissade.

Ils croiseront le faux Herbert plus tard au début du jeu et pourront régler leurs comptes avec.

III) Les pochetrans

Herbert réclamera une pause à une buvette (oui je sais c'est un anachronisme, mais je ne suis plus à ça près).

Evidemment vu la clientèle pas de bière ou autres boissons alcoolisées (dites de beauf).

Les PJ devront se contenter de trucs infects aux plantes bons pour le cerveau.

Bizarrement d'autres clients (entre quatre et six) vont devenir rapidement saouls et s'en prendre à l'équipe du Donjon.

En fait l'un des batraciens vêtus d'un capuchon a glissé de l'alcool dans leurs boissons et leurs a raconté que le canard à coté (ou l'un des PJ) a eu des propos désobligeants sur leur concept mathématique préféré.

C'est pourquoi les geeks bourrés aborderont Herbert (ou le PJ) ainsi :

« Alors comme ça tu penses que l'algorithme de Cormor sur la résistance de l'air sur les ailes de cygogne, c'est de la merde... »

Peu après ils passeront aux mains.

Ils ne représenteront pas un risque énorme. Leur capacité en bagarre oscille entre nul et pas très doué.

Quant aux armes quelques uns s'empareront peut-être d'un objet trainant dans le coin (tabouret, chope...).

La vraie difficulté se présentera avec l'arrivée des pourvoyeurs avertis par le batracien en capuchon.

S'ils ne veulent pas finir incarcérés, les PJ devront s'expliquer très vite. Et il serait préférable, qu'ils n'aient pas eu la main lourde avec leurs adversaires.

Un autre problème est envisageable si les PJ ne se montrent pas assez protecteur envers Herbert, et que ce dernier est mêlé à la bagarre....

Vous voyez de quoi je veux parler ?

Si je vous dis : « Qu'un héraut de jadis apparaisse et me venge. »

Personnellement je préconise l'apparition de Okto le poulet-pieuvre ninja. D'ailleurs je l'ai mis à la fin dans les fiches des perso.

Si vous préférez en mettre en autre, n'oubliez pas qu'à part Isidore le palfrenier les anciens porteurs sont du genre gros bill, c'est-à-dire au moins habile en bagarre.

Le héraut restera présent entre quatre et six tours.

Aux PJ de tenir le coup.

Quant au batracien responsable de tout ce bordel, les PJ pourront obtenir sa description par le biais de leurs agresseurs.

Si le MJ est généreux, les PJ en cherchant vite le trouveront. Comme d'habitude il tentera de s'enfuir ou mourra en combattant.

IV) L'empoisonnement

Il y a deux options.

Tout d'abord que le batracien en capuchon au lieu de saouler de pauvres geeks, verse le poison dans la boisson d'Herbert.

Ensuite qu'un insecte envoyé par l'élémentaliste pique Herbert.

Dans les deux cas un jet d'acuité coton permettra de sentir le coup venir et éventuellement de l'empêcher (il faut quand même laisser une chance aux PJ).

Il est possible qu'en intervenant le PJ concerné soit victime du poison (par exemple un tranchant l'insecte en deux, il peut être aspergé par le liquide maudit).

L'effet du poison est un peu spécial.

Une odeur pestilentielle va émaner de la bouche de Herbert, et attirer une nuée d'insectes qui l'étouffera.

Aux PJ d'improviser et de trouver une idée comme couvrir le bec d'Herbert, lui faire boire du parfum masquant l'odeur...

Le MJ jugera si la solution lui paraît satisfaisante.

V) L'embuscade

Un espèce nuage noirâtre (créé par élémentaliste) va surgir du sol sur une zone d'environ un kilomètre où se trouvent bien entendu les PJ.

Les batraciens veulent en profiter pour tuer Herbert sans être identifiés.

Leur nombre devra être au moins égal à celui des PJ.

Les PJ (sauf ceux qui ont le pouvoir de voir dans le noir) devront faire des tests d'acuité pour distinguer leurs adversaires.

Si leur jet est valable pour une difficulté fastoche, les PJ n'apercevront que des vagues silhouettes (les plus proche), et s'ils se battent perdront un rang en bagarre.

Par contre le jet est bon pour une difficulté faisable, les PJ verront parfaitement leurs adversaires, et ne subiront pas de perte de rang.

Bien sûr ces tests ne s'appliqueront pas aux batraciens, qui voient dans le noir.

Gardez à l'esprit que Herbert demeure la cible des batraciens ninjas.

Donc ils useront sûrement de leurs talents acrobatiques pour contourner les PJ et frapper Herbert.

Lorsque le nuage se dissipera (au bout de cinq ou huit tours), les ninjas s'enfuiront.

Les autres concurrents

I) Vue d'ensemble

A cause des mauvais coups peut-être que les PJ soupçonneront la tricherie et s'intéresseront aux autres concurrents.

Pour les rencontrer il suffira de visiter leurs loges au chapiteau.

Et que le MJ ne s'inquiète pas. Même si les PJ font arrêter le coupable, le scénario ne se retrouvera pas amputé pour autant.

La prise d'otage par les batraciens aura tout de même lieu, sauf qu'auparavant ils libéreront leur employeur.

II) Le sage de Divinascopus

Je rappelle que ce doit être l'un des animaux du zodiaque.

Prenez celui que vous voulez. Cela n'a aucune importance.

De toute façon ce n'est pas lui le coupable.

N'oubliez pas qu'en tant que devin, il sait déjà tout. Donc il faut lui faire anticiper les actions des PJ autant que possible.

Le plus facile est que le sage dise d'entrer aux PJ avant qu'ils ne frappent à la porte et enchaînent immédiatement avec les paroles suivantes :
« Oui il y a bien un tricheur parmi les candidats de « Qui peut gagner des millions », mais non ce n'est pas moi. »

Rien n'oblige les PJ à se contenter de ces réponses.

S'ils désirent une preuve de l'innocence du sage, ce dernier ne se défendra pas et répliquera seulement que « La vérité éclatera en temps voulu, et vous comprendrez votre erreur. »

Dans l'hypothèse où les PJ veulent des indications sur l'identité du tricheur le sage leur fournira la même réplique, sauf si le MJ préfère prolonger la partie enquête.

Le devin accordera alors quelques allusions aux PJ dont la culture donjonesque se trouvera mise à contribution pour deviner qu'il s'agit d'un olf.

Voici les allusions, que le MJ conserve celles qui lui plaisent :

« La peste de son visage n'eut pas dû à une négligence. » (Rappelez-vous que les olfs s'enduisent le visage de fromage de pigeon).

« Bien qu'il ne sorte pas d'un œuf, il en a la forme. »

« Peu de chaussures vont à ses pieds. » (les olfs ont de grands pieds).

Je conseille au MJ de faire parler le sage autant que possible avec ce style énigmatique à la yoda ou obiwan kenobi.

III) Bilobilo

C'est un cousin du fameux Bilibili le grand magicien, qui habite Cochonville et apparaît dans le donjon monster 12 « le grimoire de l'inventeur ».

Bilobilo est un lettré riche et souhaite devenir l'élève de son illustre parent. Hélas celui-ci juge, qu'il ne dispose pas des connaissances nécessaires.

Afin de lui prouver le contraire Bilobilo a décidé de remporter « qui peut gagner des millions » par tous les moyens.

Face aux PJ Bilobilo jouera le rôle de l'olf tout droit sorti de sa cité et totalement ignorant du monde qui l'entoure.

Comment a-t-il eu connaissance du jeu alors ?

Et comment en étant si ignare, il a pu être sélectionné ?

Voilà les questions qui permettront aux PJ de démasquer Bilobilo.

S'ils y parviennent Bilobilo tentera de les corrompre (seulement la somme proposée sera inférieure à celle du jeu), puis appellera à l'aide.

A noter que sa tentative de corruption se fera avec des pièces similaires à celles des ninjas.

Il suffira de faire le rapprochement et d'en parler aux pourvoyeurs pour faire arrêter Bilobilo.

IV) Pierre FIDE

Ce saurien de l'espèce des serpents est un adepte du draconisme plutôt calé.

Mais il est avant tout la caricature absolue du traître avec la voix persiflante, le regard torve, et sortant des phrases éculées genre : « Vous pouvez me faire confiance sss. ».

Au MJ de se lâcher en l'incarnant.

Les PJ croiront peut-être que ces lourdeurs sont justement destinées à les tromper, et que FIDE est bel et bien le tricheur.

FIDE ne se laissera pas faire, et il est capable de se défendre grâce à sa pratique des arts martiaux draconistes.

Si le MJ est d'humeur maligne, il est en droit d'ajouter la connaissance du chamanisme.

FIDE utilisera alors le sort de pouss-pouss ou un autre moins dur.

La prise d'otage

Les PJ en rateront le début à cause de ces foutus tracs.

Car on leur a donné expressément l'ordre de les distribuer dans le chapiteau.

Et justement les pourvoyeurs exécutaires les ennueront à ce propos. Ils désirent vérifier si ces tracts de contiennent rien de subversifs.

Les pourvoyeurs conduiront donc les PJ dans un lieu isolé des coulisses le temps de vérifier.

Pendant ce temps là les batraciens feront leurs apparitions.

Au bout d'un certain moment les PJ entendront des personnes venir.

Il s'agira d'un trio de batraciens ninjas venu vérifier, s'il n'y a personne dans les coulisses.

D'ailleurs ils parleront entre eux :

« Je crois qu'il n'y a plus personne ici. On les a tous tuer. »

« Tu crois ? Je préfère vérifier. »

Fatalement à force de chercher ils finiront par tomber sur les PJ, sauf s'ils anticipent l'action.

Quoiqu'il en soit l'affrontement sera inévitable. Et s'il est un peu trop bruyant il risque d'attirer du monde (suffisamment pour pousser les PJ à se cacher).

Dans le chapiteau gisent çà et là les cadavres des pourvoyeurs censés assurer la sécurité.

Sinon une quinzaine de batraciens ninjas circulent dans les gradins au milieu des spectateurs terrifiés.

Au centre sur la scène se trouvent les concurrents et le présentateur Jean-Pierre FAUCOUX tous terrifiés (sauf le sage de Divinascopus), et pour cause chacun à la lame d'un batracien sous la gorge.

Bien sûr Bilobilo n'est pas concerné.

Si vous avez bien suivi, il y a donc quatre ninjas sur scène.

FAUCOUX interroge Bilobilo et est obligé de lui dire à chaque fois, qu'il s'agit d'une bonne réponse.

Le pauvre Herbert éccœuré s'exclamera :

« Ce n'est pas juste, je gagnais. »

Quant à l'élémentaliste il est en bas de la scène entrain de coordonner l'action de ses hommes (heu grenouilles je veux dire).

Toute la difficulté sera d'agir sans que les otages sur scène ne se fassent tuer.

Pour cela il ne vaut mieux ne pas se faire remarquer ou à la rigueur faire diversion tandis que d'autres agissent.

Pour les déplacements discrets cela se jouera entre l'acrobatie et l'acuité.

Il est également important de neutraliser les batraciens sur scène en même temps sinon des otages mourront. Remarque pour certains ce ne sera pas une grosse perte (oui je songe bien au présentateur).

Ensuite il faudra sans doute fuir. Car les quinze batraciens des gradins représenteront sans doute un trop gros morceau pour les PJ.

Sans parler de l'élémentaliste, qui enverra des nuées de grenouilles.

En touchant leurs cibles elles provoquent un étouffement qui cause 1 dé de dégât par tour jusqu'à ce que la cible s'en débarrasse avec un test fastoche de bagarre. Lors du test la victime ne peut pas attaquer ni se déplacer.

Durant cet étouffement le PJ si on l'attaque, souffrira d'un malus d'un rang en bagarre et en acrobatie, sauf s'il réussit un test faisable en acuité. Le test devra être renouvelé à chaque offensive.

Si les PJ décident de combattre le mal par le mal en prenant à leur tour un otage parmi les ennemis, ils auront intérêt à bien choisir.

Bien sûr un simple batracien ne vaudra rien.

Pour Bilobilo c'est différent.

Aux PJ d'argumenter en sachant que le but des batraciens est de respecter leur contrat, qui consiste à faire gagner Bilobilo au jeu, et s'il meurt il ne gagnera pas le jeu conformément au contrat.

Les PJ peuvent par exemple s'en tirer en ordonnant par exemple à FAUCOUX de le déclarer vainqueur ainsi les ninjas partiront.

Si une conversation de ce genre a lieu, le MJ doit y introduire un aspect comique notamment avec la lassitude des ninjas, qui aimeraient savoir s'ils cognent ou pas.

L'élémentaliste fera un bien meilleur otage à condition de parvenir à le maîtriser.

Là les batraciens se montreront dociles bien qu'il est concevable que l'un d'entre eux tente une attaque surprise (acrobatie contre acuité) sur le PJ détenant l'élémentaliste.

Il y a aussi un otage insolite mais efficace FAUCOUX. Sans lui Bilobilo ne peut pas être déclaré vainqueur.

L'idée est originale mais un peu dégueulasse. Ce pauvre présentateur n'y est pour rien (quoique...).

Un autre élément est à prendre un compte : les pourvoyeurs exécutaires.

Malheureusement seuls ceux à l'extérieur du chapiteau sont encore en vie, et ils ignorent ce qui se passe.

Les avertir n'est pas très difficile, il suffit d'atteindre un bord du chapiteau et de trancher dedans afin d'être à l'extérieur.

Ensuite en cherchant un peu on tombera rapidement sur un pourvoyeur entrain de patrouiller.

Seulement les pourvoyeurs ne feront pas dans la finesse. Leur but sera chasser les intrus pas de préserver les otages.

Aux PJ de trouver une idée et de l'exécuter du moins pour la partie subtile.

La conclusion

Il faut qu'elle soit écœurante et surtout que Herbert ne gagne pas, sinon pourquoi continuerait-il à bosser au Donjon ?

Diverses options existent :

- Annulation du jeu pour vice de forme.
- Présentateur trop traumatisé (ou mort) pour poursuivre.
- Echec d'Herbert sur une question subsidiaire et victoire d'un autre candidat (Pierre FIDE de préférence).

La participation des PJ au jeu

Pour le délire et si les PJ sont enthousiastes on peut mettre cela en place une situation leur permettant de participer au jeu.

Il y a la possibilité que Herbert se retrouve dans l'impossibilité de jouer (arrêté, blessé, soupçonner de tricherie), et qu'il cède sa place à l'un des PJ.

Sinon les organisateurs pour remercier les PJ de leur action durant la prise d'otage leurs accorderont le droit de participer.

Les questions porteront évidemment sur la saga de Donjon.

Je conseille au MJ d'insister sur l'ambiance avec la musique tressante, le fameux « c'est votre dernier mot »....

Quant à l'argent disons que la première question sera à 20 PO. La somme doublera à chaque fois.

Voici quelques questions. Au MJ d'y introduire les siennes.

Qui est le fondateur de la lignée des VAUCANSON ?

- | | |
|---------------------|---------------------|
| A. Benoît VAUCANSON | B. Julien VAUCANSON |
| C. Cormor | D. Robert le gueux |

Solution : A

Lesquelles de ces créatures ne logent pas dans les marais aux abords du Donjon ?

- A. Les pouâcres
- B. Les serpentaires
- C. Les pseudopodes
- D. Les faucheuses vertes

Solution : C

Comment se nomme la troupe du grand khan spécialisée dans les combats sous-marins ?

- A. Les amphibiens
- B. Les aquabonistes
- C. Les méga-tétards
- D. Les mouradistes

Solution : B

Quel est le titre du premier donjon monster ?

- A. Ramdam chez les brasseurs
- B. La nuit du tombeur
- C. Crève-cœur
- D. Jean-jean la terreur.

Solution : D

Sachant que nous sommes au niveau 2 de zenith et que la destruction d'Antipolis a eu lieu au niveau -84, combien d'années nous séparent actuellement de cet évènement ?

- A. 100
- B. 86
- C. 77
- D. J'en sais rien

Solution : D (Sfar a déclaré sur le site « murmures du donjon » que les niveaux indiqués sur les albums ne correspondent pas à des années. C'était une question piège à mettre à la fin pour que le participant se plante).

Les lanciers du 3^{ème} corps d'infanterie de la marine

Acrobatie : nul (à cause de l'armure) **Bagarre** : bon **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué
Points de vie : 10
Talent : obéir aux ordres (bon), gueuler des chants militaires (bon)
Possessions : longue lance, armure légère (protection 4)

Les archers du 3^{ème} corps d'infanterie de la marine

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : nul **Acuité** : bon
Points de vie : 10
Talent : tir (bon ou pas très doué), obéir aux ordres (bon), gueuler des chants militaires (bon)
Possessions : arc, épée courte, pièce d'armure (protection 2)

Le sergent Dormé du 3^{ème} corps d'infanterie de la marine

Acrobatie : nul (à cause de l'armure) **Bagarre** : habile **Charme** : nul **Acuité** : bon
Points de vie : 14
Talent : gueuler des ordres (habile), stratégie (habile)
Possessions : épée longue, armure légère (protection 4)

Richard De Pierre

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : pas très doué **Acuité** : pas très doué
Points de vie : 10
Talent : être un pigeon (bon)
Pouvoir : porte la poisse
Possessions : gourdin, corde autour de la taille

Ratépe, Rascal, Rasade

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué
Points de vie : 12
Talent : être sans scrupule (bon)
Possessions : sabre (empoisonné)

Les nains rapiats

Acrobatie : nul **Bagarre** : nul **Charme** : pas très doué **Acuité** : bon
Points de vie : 12
Talent : bricolage (habile) ; être rapiat (bon)
Possessions : outils

Le troll des nains rapiats

Acrobatie : nul **Bagarre** : bon **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué
Points de vie : 35

Talent : porter des trucs (bon)

Pouvoir : poigne de troll

Possessions : sac à dos

Les pourvoyeurs exécutaires

Acrobatie : nul (à cause de l'armure) **Bagarre** : bon **Charme** : pas très doué

Acuité : bon

Points de vie : 20

Talent : droit (bon)

Possessions : arme de corps à corps (hache, épée...), armure lourde (protection 5)

Les batraciens ninjas

Acrobatie : bon **Bagarre** : bon **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué

Points de vie : 15

Talent : trouver des noms de techniques qui en jettent (habile)

Pouvoir : voir dans le noir

Possessions : deux sabres

L'élémentaliste

Acrobatie : nul **Bagarre** : pas très doué **Charme** : bon **Acuité** : habile

Points de vie : 17

Talent : lettré (bon), marchander (habile)

Pouvoir : magie élémentaliste (habile, cela comprend le lancé de grenouilles)

Possessions : 30 PO

Okto le poulet-pieuvre ninja

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : habile **Charme** : nul **Acuité** : bon

Points de vie : 30

Pouvoir : tentacules (permettent d'étrangler comme la poigne de troll, mais sur plusieurs personnages à la fois).

Possessions : cagoule de ninja

Bilobilo

Acrobatie : nul **Bagarre** : nul **Charme** : bon **Acuité** : habile

Points de vie : 12

Talent : lettré (habile), barratin (bon)

Pouvoir : noble

Possessions : bouquins sur Terra Amata, 40 PO

Pierre FIDE

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : bon **Charme** : bon **Acuité** : habile

Points de vie : 20

Talent : lettré (habile), avoir l'air d'un traître (bon), spécialiste du draconisme (balaise)

Pouvoir : magie chamanique (pas très doué)

Possessions : bouquins sur le draconisme, 20 PO