

Animation squelettique – Manuel du MJ

Par Reiz

Scénario pour 3 à 6 joueurs de niveau 3-6, lié au scénario Grottes des Squelettes. On peut le faire avant ou après celui-ci, cela n'a pas d'importance. Et non, ça n'a aucun rapport avec l'animation d'un spectacle ou d'un show de rock. La durée varie très nettement selon l'envie du MJ, les joueurs peuvent régler rapidement le problème décrit plus bas, ou suivre des fausses pistes, se perdre, se retrouver, se repérer, et miraculeusement croiser la compagnie sous-mentionnée.

Il s'agit de buter une compagnie d'aventuriers pas très gentille, qui tue des gens pour les transformer en Squelettes.

Note : Assurez-vous d'avoir au moins un ou deux bourrins dans votre groupe de joueurs et si possible quelqu'un pour pister, sinon ce scénario-là va être mortel et/ou très long pour vos aventuriers (difficile de suivre une piste avec un groupe de Barbares, ou de tuer des ennemis avec un goblin voleur et un Mage de la Thermodynamique).

LE CONTEXTE (MJ)

On remarque dans la partie Ouest de la Terre de Fangh une recrudescence de squelettes vivants. Il y a quelques rumeurs, un Dieu inconnu qui s'amuserait à ranimer les morts ou une autre tentative de Gzor pour prendre le contrôle de la terre de Fangh. Sinon, c'est peut-être qu'après un cycle de 288 ans, l'esprit du temple de Wismal vient d'être réveillé, crachant un vent divin d'éveil des morts !

Quoi qu'il en soit, elles sont toutes fausses de toute façon. En réalité, un petit Mage de la Nécromancie de niveau 5 très motivé s'est mis en tête de, non pas conquérir le monde comme Gzor, mais de simplement y foutre le bordel. Et occasionnellement il détrouse ses victimes, histoire de se faire un peu de pognon. Deux compagnons l'ont suivi dans sa cause, un puissant guerrier et une rapide ninjassassine. Le Nécromant se trimballe aussi une petite armée de 5 Squelettes et une Momie avec lui, ça aide toujours en cas de résistance. Sinon, tous les gens qu'ils tuent, le sorcier les réanime en Squelettes, mais sans les contrôler toutefois. Il les fait vivre et leur laisse leur libre-arbitre ensuite. Et le libre-arbitre d'un cadavre vivant, ce n'est pas de cueillir des fleurs et de faire des tartes aux pommes. C'est un peu plus violent disons.

La « La Compagnie Pourfendeuse d'Ennemis et Animatrice de Cadavres » sème des tas d'os vivants partout où elle passe. Commencant tout d'abord par des chasseurs solitaires, un messenger malchanceux, deux enfants en quête de friandises perdus dans la forêt, soit de petits cas isolés. Mais maintenant, ils se font épidémie. Des groupes entiers d'aventuriers n'existent plus, une patrouille de milice partie à la recherche d'un ours est portée disparue et un contingent complet de livreurs de robinets ont trépassés. Certains Squelettes sont donc armés et protégés par des armures, les rendant nettement plus dangereux.

Le tableau de rencontres des Morts-vivants animés est à adapter selon le niveau du groupe d'aventuriers :

Niveau 1-2 : Non. Des aventuriers de niveaux 1-2 ne réussiront jamais cette mission.

Niveau 3-5 : N/A, le tableau est du bon niveau.

Niveau 6+ : AT+2 PRD+1, EV+5, PR+1, P.I.+1, XP+7.

DÉBUT DE L'AVENTURE (Joueurs)

Les moyens d'enclencher ce scénario sont nombreux. Des avis sont affichés un peu partout, à Valtordu comme à Glargh (certaines livraisons lointaines se sont mal terminées, les directeurs des compagnies ne sont pas très contents). Tous les postes de garde du côté Ouest de la terre de Fangh sont informés du problème, et recrutent des personnes pour en trouver la cause, l'arrêter et en apporter les preuves. Les joueurs peuvent aussi rencontrer un groupe de Squelettes récemment réanimés, les mettant sur la piste de la Compagnie Animatrice. Que le MJ fasse son choix.

L'ENQUÊTE ET LE PISTAGE

En tant que MJ, usez de vos dés pour savoir si vos aventuriers se perdront au cours de leur (més) aventure. Faites-leur aussi rencontrer un vendeur de parchemins itinérant qui peut leur vendre un certain parchemin excessivement utile : Le Parchemin de Feu Purificateur de Cham (voir notes en bas du texte). Notez qu'il s'agit d'un vendeur ambulant, il peut vendre aussi des potions de novices et d'autres parchemins plus courants.

Il faut suivre les îlots de morts fraîchement réveillés, qui apparaissent là où les vilains barondeurs animateurs de trépassés passent. Ci-dessous, une liste d'événements qui pourrait arriver aux aventuriers, rencontres, etc. Cela peut paraître étrange, mais c'est un peu comme si toute une région avait été squelettisée, il y en a donc partout. Ces événements sont plus ou moins dans l'ordre (enfin, c'est relatif), mais ils ne tiennent pas compte du facteur temps. Au MJ de créer lui-même ses journées, mettre combien d'événements/rencontres par jour, selon la vitalité de ses joueurs bien sûr ! Je conseille 2 à 3 événements par jour, et quelques fois des rencontres de créatures sauvages, forêt/terre sauvage selon la position des aventuriers.

ÉVÈNEMENTS POSSIBLES ET RENCONTRES PROBABLES

- (1) On voit en plein milieu de la route un crâne humain qui flotte à 20cm du sol, ayant les orbites illuminés d'une pâle lueur bleue. Si quelqu'un le touche, il explose en infligeant 2D+5 de dégâts (Crâne piégé de Yorik, sortilège de Nécromancie de niveau 2).
- (2) Rencontre d'un Squelette de base solitaire. Aucun équipement spécial trouvé si défait, sinon des fringues normales.
- (3) Rencontre de deux Squelettes gardes qui veulent « contrôler » les papiers des aventuriers. Dans le style « Halte-là ! Montrez-moi vos papiers et ainsi que ceux du véhicule ! » C'est complètement stupide, étant donné qu'il n'y a pas de véhicule, et qu'il est très rare que les aventuriers aient des papiers en terre de Fangh (par ailleurs, les Squelettes sont muets, ils brandissent donc un petit papelard avec ça écrit dessus). Aussi, il est peu commun que les contrôleurs soient morts-vivants. Nos deux gardes sont zélés et très obstinés, soit impossible à convaincre : baston.
- (4) Si les joueurs ont déjà fait le scénario « Grottes des Squelettes », faites-leur un clin d'œil en envoyant le Squelette musicien (s'il a survécu à l'aventure), qui pourrait les informer à propos de la création des Squelettes (il a déjà vu le Nécromant et son groupe, avant qu'ils ne le tuent pour le réanimer). On peut papoter un peu aussi :
 - S'est-il trouvé un band digne de ce nom ? (Non, il est rejeté par les gens)
 - Guitare électrique ou violoncelle ? (Aucun des deux, ils préfèrent le banjo)
 - Son intégration en société a-t-elle été un succès ? (Non, il est rejeté par les gens)
 - Etc.
- (5) Rencontre de deux groupes de Squelettes : un groupe de gardes, d'archers et de lanceurs de poignards, l'autre de soldats et de guerriers. Ils se battent pour posséder un coffre de bonne taille (nécessite deux personnes pour le porter). Il y a plus de Squelettes attaquant à distance que de Squelettes de corps à corps, au moins 5 à 6 gardes/archers/lanceurs et 4 à 5 soldats/guerriers. On peut attendre qu'un groupe meure pour tuer l'autre et rafler le trésor, les Squelettes sont très

occupés à se taper sur le crâne et ne se préoccupent pas des aventuriers, sauf s'ils tentent de subtiliser le coffre. S'ils tentent leur chance, les groupes s'allieront pour tuer les vivants et après seulement, ils se réattaqueront entre eux. Ce joli coffre contient plusieurs items intéressants : quelques lingots de Thritil, un Bandana de courage (COU+1), 2 coupes à vin plaquée or, une Potion de soin effet majeur, un *Scroll of stupidity* (voir notes en bas du texte), une Dague stylisée avec motifs floraux assortis (voir notes en bas du texte), peut-être un livre ou deux ainsi qu'une multitude de pièces d'or, d'argent et de cuivre (au moins deux centaines de pièces de chaque type).

On trouve aussi plusieurs ingrédients magiques : un Œuf bizarre emballé dans du papier (Œuf de coq), une trentaine de griffes de Trogylork, une douzaine de plumes de chapon fanghien, un sachet de cuir contenant des cendres d'un quelque chose au choix du MJ, plusieurs parchemins gribouillés illisibles, une bougie verte cassée, une fiole de sang aléatoire, ainsi qu'une « Épée en bois à usage magique » (voir notes en bas du texte).

C'est le moment de donner à vos joueurs quelques équipements qu'ils désirent ardemment, les objets n'ont qu'à faire partie du butin du coffre.

- (6) Si les aventuriers se trouvent près d'un village, on rencontre au milieu d'un champ 2 paysans Squelettes qui courent après une vache hystérique squelettique. C'est sans doute les seuls cadavres qui font la même chose de leur vivant que de leur mort. La vache charge à vue.
- (7) On voit en plein milieu de la route un crâne de loup qui flotte à 20cm du sol, ayant les orbites illuminés d'une pâle lueur bleue. Si quelqu'un le touche, il explose en infligeant 2D+5 de dégâts (Crâne piégé de Yorik, sortilège de Nécromancie de niveau 2).
- (8) On voit au loin une montagne d'environ 8 à 12 mètres de hauteur, surmontée d'une tour maléfique au-dessus. Le monticule est hérissée d'arbres morts noirs, sans aucune feuille (Arbre maudit, sortilège de Nécromancie de niveau 3) et la terre est très sombre, mourante (Flétrissure potagère de Nokili, sortilège de Nécromancie de niveau 2). À la vue de cette dévastation de la nature, les Elfes devront faire une épreuve de courage pour ne pas se mettre à pleurer à chaudes larmes et/ou s'évanouir. Il y a un petit sentier de pierre qui monte en tournant autour de la montagne, mais il est gardé par 2 à 4 Lapins tueurs (Lapin tueur, sortilège de Nécromancie de niveau 5). On peut toujours tenter de passer par les « bois » et d'escalader avec les racines, mais c'est risqué et très difficile (épreuve AD-4 au minimum). La porte de la tour est barrée, il faut donc la crocheter/la défoncer (le bruit attirera les Lapins tueurs si les joueurs la défonce).

À l'intérieur, tout en haut des escaliers, on trouve une bibliothèque emplies de livres relatant l'histoire de la Vie, de la Mort et de la Nécromancie (tous les livres sont reliés en cuir noir, la classe !) et un buffet à ingrédients magiques bien garni (voir annexe).

Il y a aussi un petit écrin sur le dessus de l'armoire. Si un imprudent l'ouvre, un Voile Noir de Thorgâl apparaît (Brouillard noir d'obscurité déprimante qui cause toutes caractéristiques-3 et visibilité réduite à 2 mètres, sortilège de la Nécromancie de niveau 4). Dans l'écrin, on trouve une magnifique bague en argent brillant avec une perle turquoise, mais cet anneau est maudit ! Il fait perdre 2 PV/jour à l'aventurier qui le porte (au doigt ou dans un sac), et ce sans que ce dernier ne le remarque.

Sur un énorme cadre, on voit une grosse carte de la terre de Fangh, avec des épingles noires à certains endroits.

L'aventurier audacieux pourra déduire qu'ils sont dans l'antre de l'instigateur de cette pagaille squelettique et que les épingles représentent les endroits déjà infestés de Squelettes.

- (9) Rencontre d'un gros Squelette Ogre mutant qui se bat avec ses énormes griffes. Il est plutôt dangereux, un peu moins qu'un vrai Ogre mutant, mais tout de même.

- (I0) Rencontre d'un riche Squelette encapuchonné et portant cape noire. Il essaiera de s'enfuir à la vue des aventuriers et jettera des pièces d'or derrière lui. S'il est rattrapé, il se bat avec une dague. Il porte un sac contenant du matériel de crochetage, des babioles et 2D100 P.O. (minimum 50 P.O.).
- (I1) On voit (encore) en plein milieu de la route un crâne qui flotte à 20cm du sol, ayant les orbites illuminés d'une pâle lueur bleue. Si quelqu'un le touche, il explose en infligeant 2D+5 de dégâts (Crâne piégé de Yorik, sortilège de Nécromancie de niveau 2). Peut-être vos joueurs ont-ils compris la leçon ?
- (I2) C'est le dernier moment pour placer la quête optionnelle qui suit plus bas, elle peut être faite ici ou avant ce moment, mais pas après.
- (I3) Sur le sol, un pisteur averti remarquera des traces de pas fraîches, celles de trois personnes ainsi que celles de plusieurs Squelettes. Quelques minutes plus tard, on croise un campement entouré d'os et de résidus d'ingrédients magiques, comme si on venait d'y faire un rituel de sorcellerie. On verra aussi quelques bandelettes au sol.
- (I4) On les rattrape ! Rencontre de deux Squelettes guerrier léthargique, ils viennent tout juste d'être ressuscité (ils ont -2 AT et -2 PRD). L'un a sur lui une Potion d'intelligence d'Ulgur.
- (I5) Les voilà ! Un Nécromant, un Guerrier Humain et une Elfe Noire Ninja. Sauf qu'ils sont accompagnés d'un Squelette archer, deux Squelettes gardes, deux Squelettes soldats et d'une Momie Maudite. La Compagnie Animatrice laisse les Morts-vivants massacrer les aventuriers, sans s'esquinter un seul doigt de pied (le guerrier et le sorcier ne font rien, mais la Noire Elfette lance des shurikens à distance). Si par miracle les Squelettes se font défoncer, le Guerrier va au corps à corps pendant que le Nécromant lance des sorts de Nécromancie. L'Elfe Ninja peut combattre avec ses deux dagues ou lancer des shurikens à distance. Cette dernière est dotée d'un coup spécial de Ninja (voir notes en bas du texte).

QUÊTE OPTIONNELLE

Au cours de leur quête, les aventuriers croiseront maints groupuscules de Squelettes. Celui-ci leur permettra peut-être de s'enrichir un peu. Une charrette de robinets est protégée par le contingent de livreurs (ils sont 2 à 5), maintenant sans chair mais avec os, qui veulent la surveiller à tout prix. Aucune idée de la raison qu'ils ont trouvée pour justifier de protéger ça. Sur un des livreurs squelettiques, on trouve un sac de facteur, contenant la facture et l'adresse à laquelle les robinets doivent être livrés. Donjon de Naeulbeuk, pour une jolie somme de 250 pièces d'or. Si vos joueurs amènent le chariot de robinets, ils pourront tenter de se faire passer pour les livreurs et récolter la récompense... Il faudra par contre qu'ils pensent à cogner à la porte de la taverne à l'arrière et non par la porte des aventuriers, sans quoi ils se feront renvoyer au plus sacrant par les Orques du donjon.

LA FINALE

Dépendamment de l'issue du combat, les joueurs peuvent s'enfuir face aux trop nombreux ennemis (et revenir plus tard, mais alors le Nécromant aura eu le temps de se refaire des Squelettes...) ou alors ils ont pourfendu héroïquement la Compagnie Pourfendeuse d'Ennemis et Animatrice de Cadavres. Au quel cas, vos joueurs peuvent fouiller à loisir les trois compagnons des Squelettes (voir annexe). S'ils y pensent, vos joueurs feraient bien de ne pas tuer le Nécromant, pour l'amener comme preuve à un poste de garde. Après ça, les gardes eux le pendront sous un arbre, en espérant que ses maléfices s'en aillent avec lui. Si les aventuriers vont au poste de garde sans preuve d'avoir détruit le créateur des Squelettes, ils ne recevront rien. S'ils amènent le cadavre du Nécromant, ils n'auront que 500 à 1000 P.O. comme récompense. S'ils y vont avec le Nécromant muselé et ficelé,

on leur remettra un bon magot de 1000 à 2500 P.O. (selon niveau et nombre d'aventuriers) en les félicitant joyeusement. Des paysans reconnaissants, des villageois heureux, des taverniers généreux ou de gentils maires peuvent aussi donner en guise de récompense une miche de pain, un bouquet de fleurs, une tournée générale de bière ou un sabre qui a appartenu à mon grand-père au groupe d'aventuriers vainqueurs.

L'EXPÉRIENCE

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :

- | | |
|---|-------------------------|
| ○ Enquêter sur les Squelettes (même si problème non résolu) | 20 XP aux participants |
| ○ Tuer au moins 8 à 10 Squelettes au cours de l'aventure | 40 XP aux participants |
| ○ Visiter la tour maléfique | 25 XP aux participants |
| ○ Rattraper la Compagnie Animatrice | 30 XP aux participants |
| ○ Démanteler la Compagnie Animatrice | 100 XP aux participants |
| ○ Désarmer le Nécromant et l'amener dans un poste de garde | 30 XP aux participants |
| ○ Livrer les robinets chez Zangdar et Reivax | 25 XP aux participants |

NOTES

Parchemin de Feu purificateur de Cham (vendeur de parchemins) : Stocke 10 charges (1 charge par assaut) du « Feu Purificateur », sortilège de la Magie du feu de niveau 4). Il inflige 1D/assaut aux morts-vivants par charge (ignore armure) et leur donne envie de fuir. Il coûte cher, mais il en vaut le coût dans cette quête (je propose entre 400 et 600 P.O. l'unité).

Scroll of stupidity (coffre) : un bête parchemin contenant une formule lisible. On lit la formule... Et hop, on perd 2 points d'intelligence pendant 24H.

Dague stylisée avec motifs floraux assortis (coffre) : Hybride entre la « Dague bonne qualité » et la « Dague de luxe ». Elle inflige 1D+2 de dégâts, PRD-2 et CHA+1. Rupture de 1 à 3.

Épée en bois à usage magique (coffre) : Épée 1 main en bois qui inflige des dégâts magiques (1D+2) et n'a pas de rupture, étant donné qu'elle est enchantée. Elle améliore les caractéristiques au combat de son porteur (AT+1 FO+1).

Nécromant (voir fiche de personnage) : Un humain au teint particulièrement blafard, portant un chapeau pointu gris et une robe noire de Nécromancie, cette dernière faisant ressortir la blancheur de son visage du au contraste. Il est le chef du groupe de la Compagnie Animatrice et contrôle sa petite armée de Squelettes (1 Squelette/niveau + 1 Momie Maudite).

Huldar le maraudeur (voir fiche de personnage) : Un gros bonhomme très costaud, portant armure de mailles et de métal. Il se bat avec une grosse hache à deux mains assez dangereuse. Contrairement à ce qu'on pourrait croire d'une armoire à glace se battant avec des armes de bourrin, ce guerrier ne tente même pas de faire peur à ses ennemis. Il les découpe en menus morceaux sans prononcer un seul mot de tout le combat. L'aventurier commun face à face avec ce grand type pourrait facilement être terrifié par la brutale et meurtrière allure de cette machine à tuer.

Elena Vives-Lames (voir fiche de personnage) : Il s'agit d'une jeune Elfe noire encapuchonnée dans une longue cape noire et vêtue d'habits aussi totalement noirs. Dotée d'une force moyenne, elle compense par une exceptionnelle rapidité et une adresse incomparable. Elle tournoie autour de ses ennemis un peu comme si elle dansait, mais les conséquences de ses acrobaties sont fort dangereuses pour la cible de cette assassine. Elle possède un coup spécial de Ninja, « Super backflip » (voir documents coups spéciaux des ninjas au besoin) : Sur une épreuve d'adresse réussie, elle esquive une attaque d'un adversaire et contre-attaque en infligeant 2D6+2 de dégâts bruts (l'armure compte). Utilisable 1 fois par heure.

CRÉDITS :

Scénario entièrement créé par Reiz, achevé en mars 2013.

Pour toutes questions, commentaires, etc, vous pouvez me contacter via mon adresse dédiée au jeu de rôle Donjon de Naheulbeuk : reiz-jdr-naheulbeuk@hotmail.com