

Grottes des Squelettes – Manuel du MJ

Par Reiz

Scénario pour 3 à 6 joueurs de niveau 3-5, facilement adaptable en réduisant ou en augmentant le nombre de monstres dans le labyrinthe. La durée du scénario est très variable, selon les choix des aventuriers, s'ils décident de décimer tous les ennemis ou simplement d'aller directement au cœur du labyrinthe...

C'est plutôt une sorte d'initiation aux labyrinthes, étant donné qu'ils sont petits avec peu d'impasses. La plupart du temps, si l'on se trompe de chemin, on tombe sur un groupe de Squelettes ou un joli piège. Et occasionnellement sur un coffre aux trésors. La grotte est situable à peu près n'importe en terre de Fangh, pour le peu qu'il y ait une bourgade peu connue éloignée des grandes villes.

LE CONTEXTE (MJ)

Comme toujours, l'histoire débute dans une taverne, mais attention, l'aventure commence sans même laisser le temps aux aventuriers de boire une bière. Un gang de Squelettes terrorise les villageois pour tenter de les obliger à leur verser un tribut mensuel, ce que les villageois refusent toujours depuis leurs tentatives (avec raison, car ils sont tous endettés jusqu'au cou, payant déjà un tribut hebdomadaire au maire qui les surtaxe). Les Squelettes viennent détruire quelques bâtiments pour les contraindre à payer, sans succès.

Soudain, au moment de commander les consommations des aventuriers, on entend un tonnerre de cris pendant que des flèches enflammées voltigent à travers les maisons, brûlant les murs ou les toits de bois, laissant le passage aux dangereux Squelettes, armés d'épées, de haches, d'arcs et de dagues de jets. Les villageois fuient le village pour la forêt proche, et regardent le carnage, impuissants comme toujours. Seul le **maire**, bien tranquille dans son immense manoir quelque peu en retrait du village, supporte ces moments sans broncher. Les Squelettes ne tentent jamais de l'attaquer...

DÉBUT DE L'AVENTURE (Joueurs)

Donc, les aventuriers sont dans la taverne (faite en bois), il est midi en plein été, alors qu'une flèche enflammée se fiche dans le plafond. Le feu se répand très rapidement et les consommateurs ainsi que les employés fuient la taverne en toute hâte. Les côtelettes calcinent sur la plaque au point de devenir immangeables, l'alcool dans les tonneaux réchauffent alors que le feu descend jusqu'au plancher en passant par les murs et les bouts de bois enflammés tombés du toit. Sous l'effet de la chaleur, le beurre fond. Au milieu de cette agitation, une araignée fait tranquillement sa toile sur le trou des latrines. L'air se remplit de cendres alcoolisées (et bien oui, l'alcool en ébullition s'évapore et imprègne l'air, c'est normal !), les retardataires se mettent à tousser et doivent faire une épreuve de force pour réussir à sortir sans s'effondrer par manque d'air. Un MJ malicieux pourrait demander une épreuve d'intelligence en plus pour résister à l'alcool inhalé par les personnages ivrognes tels que les Nains, les Pirates, etc. (compétence Appel du Tonneau). Après l'attaque par les airs, les Squelettes armés d'armes de corps à corps s'avancent entre les maisons pour semer la mort parmi la foule en fuite. Les joueurs ont le choix de fuir ou de combattre les nombreux Squelettes (Nombre d'aventuriers + 3 au moins, voire plus), mais il y a ni le Gnôme ni le Ninja avec eux. Le MJ devrait plutôt pousser les joueurs à fuir, étant donné qu'ils sont groupés et nombreux.

APRÈS L'ATTAQUE...

Les aventuriers vont sans doute passer un petit moment pour récupérer puis questionner les villageois sur cette attaque-éclair. Ils apprendront ainsi qu'elles durent depuis un mois et demi, à plus ou moins 7 jours d'intervalle. Les habitants n'y peuvent rien, le **maire Harold Lakrhoss** leur enlève une bonne partie de leurs revenus avec d'importantes taxes dans le but d'améliorer le sort de la ville (supposément). On sait que les Squelettes se cachent dans un solide réseau de grottes labyrinthiques bien gardées. Un groupe de paysans a tenté d'exterminer ce fléau il y a 3 semaines et on les attend toujours... Les joueurs pourraient bien tenter d'interroger le maire, mais il les renverra sans ménagement dès qu'il saura pourquoi ils sont là. Les habitants du village demandent aux aventuriers de les libérer du joug des Squelettes, les villageois ne pourront les payer en or, mais leur gratitude sera éternelle si les aventuriers les aidaient. On leur donnerait le titre de « *Compagnie Libératrice des Grands Squelettes Tueurs de paysans et Destructeurs de villages* ». De plus, le repaire des Squelettes doit être rempli de richesses diverses.

Note pour le MJ : Maintenant les joueurs ont le choix, ils veulent ou bien se casser d'ici au plus vite, ou bien tuer les Squelettes. Si vous tenez à les obliger à faire ce scénario alors qu'ils veulent partir, placez plusieurs petits groupes de Squelettes embusqués autour du village, empêchant les joueurs de partir (nos amis sans chair croient que ces barondeurs vont chercher du renfort pour être sûr de vaincre).

LA GROTTES DES SQUELETTES

En suivant les traces de pas, les aventuriers pourront peut-être trouver l'entrée de la grotte avec la compétence Pister, sinon, faites-les se perdre un peu et balancez-leur quelques monstres en forêt pour les occuper. Si vous vous sentez d'humeur généreuse en tant que MJ, des villageois pourraient connaître la position géographique exacte de la grotte et même guider les aventuriers jusqu'à l'entrée du labyrinthe... Mais ils n'iront pas plus loin.

Niveau 0

- (1) Une petite patrouille de 2 à 4 Squelettes qui se promènent dans les couloirs en faisant leur ronde. Il n'y a que des gardes, archers et lanceurs de poignards.
- (2) Une grande salle de garde avec 3 à 6 Squelettes gardes et soldats, on y trouve un râtelier d'armes. Les aventuriers pourraient s'équiper en armes contondantes tels que des marteaux ou des bâtons pour vaincre plus facilement les ennemis futurs. Il y a une petite échelle qui descend au niveau-1 et on attend le son d'une guitare mélancolique.
- (3) Une petite salle avec un coffre avec un petit paquet d'objets bizarre dont les Squelettes n'ont pas trouvés d'utilités, un débarras à fatras d'objets. Soit un « Nunchaku », un « Chandelier du Colonel Montarde », un livre au choix du MJ, une couverture de paysan trouée, un gant de laine tout seul, un étrange anneau avec une tête de cheval (Anneau d'Empathie), quelques ingrédients magiques et toutes autres merdes que le MJ désire donner à ses joueurs.
- (4) Un solide piège à loups en fer causant 1D+ 2 en dégâts. On tombe dessus au détour d'un couloir, donc il est « détectable » avec une difficile épreuve d'intelligence. Il nécessite une épreuve de force pour l'ouvrir (lorsqu'on est piégé), après quelques échecs, il pourrait occasionner une blessure grave au pied. Un peu plus loin, il y a une très longue échelle qui emmène au sous-sol (niveau-2), étage de la planque du chef du gang.

Niveau-1

- (1) La petite échelle qui permet de remonter en haut (niveau 0). On voit une petite pancarte sur le mur avec une flamme et des os pointant vers les points (3), (4) et (5). Une autre, avec des épées et des os, pointe vers le point (6). Le bruit de fond de guitare se fait plus puissant au fur et à mesure que l'on s'avance vers le point (7).
- (2) Un minuscule orifice au milieu du mur, le malencontreux aventurier qui y mettraient les doigts perdrait deux de ses phalanges, coupées. Il perd 1 AD pour une semaine.
- (3) Un brouillard de gaz carbonique en travers du chemin et ce jusqu'au point (4). Il gêne beaucoup la vue des aventuriers (ils ne voient qu'à 1 mètre de distance) et cause un malus de 2 dans toutes les caractéristiques tant que l'on est dans le brouillard gazeux.
- (4) Une dalle branlante qui enclenche le tir de 4 dards empoisonnés directement sur les aventuriers. Une épreuve d'adresse -3 (il y a peu de chances de les voir dans ce brouillard épais) pour tenter de les éviter est nécessaire. C'est aussi la fin du nuage de gaz 1 mètre plus loin.
- (5) Un coffre dont l'ouverture déclenche une boule de feu majeure (3D+3 de dégâts). Après l'ouverture, il est sans danger. Les aventuriers y trouveront un parchemin de « Feu purificateur » (voir Magie du Feu, niveau 4), sort très utile uniquement contre les morts-vivants (très utile donc contre nos amis les Squelettes). Il a 5 charges et cause 2D/assaut durant tout le combat.
- (6) Quelques gardes Squelettes qui se reposent dans une petite salle de garde éloignée. Ils sont entre 1 et 3, l'un d'eux détient la clé de la grille du prisonnier.
- (7) Une cellule pour mettre les prisonniers, elle est barrée avec la clé des gardes en (6). Il y a un Squelette à lunettes jouant de la guitare enfermé à l'intérieur. Il est pacifique, la raison pour laquelle il est enfermé ici. Si les aventuriers le libèrent sans rien demander en retour, il donnera aux aventuriers un certain nombre d'objets que voici : un Ocarina vert fluorescent (CHA-1 lorsqu'on en joue, éclaire faiblement dans le noir), 3 bagues de lumière bleue, le livre « Techniques de danse de Rizmo Jarbé » et une véritable cape elfique. S'il y a des Elfes Sylvains, le Squelette ménestrel donnera à chacun des Elfes un Flacon de Loreliane Excelsior. Le Squelette musicien suivra les aventuriers sans combattre jusqu'à ce qu'ils sortent du labyrinthe, où il quittera le groupe pour monter un groupe de musique.

Niveau-2

- (1) Une très longue échelle qui remonte jusqu'au niveau 0, près de l'entrée du labyrinthe.
- (2) On voit un petit couloir avec un coffret au fond, mais le couloir est subtilement piégé (épreuve INT+1 pour le découvrir, si l'épreuve d'intelligence est réussie, on remarque un petit levier qui désactive le piège). Le piège consiste en quelques dalles qui déclenchent des piques sortant du sol, causant 1D+4 de dégâts et réduisant les mouvements de 50% jusqu'à ce qu'on soigne les jambes et les pieds des blessés. Il n'y a aucun moyen de l'éviter si on ne l'a pas détecté au préalable. Le coffre contient 3 Lingot de Thritil et une ou deux potions au choix du MJ.
- (3) Le plafond monte de quelques mètres pour faire place à une immense salle avec plusieurs Squelettes gardes et soldats. Il y a aussi une place surélevée (accès par une échelle) où des Squelettes archers et lanceurs tirent des flèches et des poignards sur les aventuriers. Dosez bien le nombre de monstres, car c'est tout de même l'avant-avant-dernière salle du labyrinthe, mais attention, il ne faut pas non plus terrasser les aventuriers. C'est juste histoire de leur montrer la puissance des Squelettes en groupe, donc au besoin ils reviendront plus tard, plus en forme.
- (4) Une salle de garde avec quelques Squelettes soldats et un Squelette guerrier.
- (5) Une autre grande salle, celle-ci occupée par 2 à 5 Squelettes guerriers et 1 à 3 Squelettes gardes (mettez-en selon le nombre d'aventuriers et leur état de santé), le Gnôme Squelette et le Ninja, le chef de la bande. Les guerriers

occuperont les aventuriers au corps à corps pendant que le Gnôme (poignards de jet, piochez un poison au hasard dans le tableau D20 ou choisissez-le vous-même) et le Ninja (2 shurikens/assaut) attaquent à distance. Le Gnôme fuira le corps à corps car il n'a qu'une dague, mais le chef du gang Squelette lui se débrouille très bien avec ses deux sabres. Il peut aussi utiliser pendant le combat une Potion de Violence, s'il n'a pas eu le temps de l'utiliser, les aventuriers pourront la récupérer une fois le Ninja mort. On trouve une clé noire sur le Ninja. Il y a un faux mur au fond de la salle (épreuve INT pour le trouver), il amène dans une salle cachée. En cas de reddition des aventuriers, ils seront enfermés dans les geôles jusqu'à ce qu'ils meurent de faim.

- (6) C'est une salle vide... A priori. On trouve assez facilement (épreuve INT+3) une trappe secrète qui amène dans une salle aux trésors à l'étage au-dessous.

Niveau-3

- (1) C'est la seule salle de cet étage. On y trouve un coffre noir (ouvert avec la clé noire du Ninja) qui contient un contrat entre le maire et le gang de Squelettes stipulant que la moitié des taxes perçues dans le village reviennent aux Squelettes, qu'ils ont le droit d'instaurer la loi comme ils le veulent tant qu'Harold Lakhoss sera toujours épargné, lui et son domaine. On trouve aussi de l'or en quantité, celui extorqué aux villageois (500 PO), des armes, équipements, trésors de qualité, etc.

ENQUÊTE SUR HAROLD

Cette partie s'adresse uniquement si les joueurs ont trouvés le contrat entre lui et les Squelettes. Après avoir attaqué la grotte des Squelettes et décimé plusieurs tas d'os, les aventuriers chercheront peut-être le **maire** pour lui rendre des comptes. On le trouve assez facilement de jour, il est soit à la mairie, soit dans la taverne ou encore il peut aussi être quelque part à travers les rues de la ville. La nuit, il dort en sécurité dans son manoir, protégé par 2 à 4 « gardes », ou plutôt des mercenaires qu'ils embauchent comme garde du corps, la nuit uniquement (dès la matinée, ils repartent pour de sombres projets). Les aventuriers peuvent interroger/tuer/remettre à la justice **Harold** pour ses crimes, mais il tentera de se défendre en tuant les aventuriers (c'est un noble de niveau 4). Il tentera de s'enfuir s'il a perdu la moitié de sa vie ou plus. On peut trouver dans la sacoche qu'Harold porte toujours avec lui, 500 PO, soit la moitié des taxes que les villageois payent (l'autre moitié se trouvant chez les Squelettes).

LA FINALE

Le Squelette musicien remerciera les aventuriers, puis il partira vers une plus grande ville pour se partir un groupe de ménestrels avec d'autres musiciens.

Lorsque les aventuriers diront aux villageois que le gang de Squelettes a été démantelé, ceux-ci les remercieront mais ne pourront les payer. Si les joueurs remettent aux villageois les 1000 PO (500 des Squelettes et 500 d'Harold), les villageois donneront au groupe entier une « Maison de village paumé, 3 pièces » dans le village où se passe la quête (valeur 1500 PO, ça sert à ne pas payer de nuit à l'auberge dans ce village, mais on ne la revend pas sinon c'est nase et puis personne ne veut ça).

Si les aventuriers tuent eux-mêmes **Harold**, les villageois ne donneront rien aux joueurs. Mais s'ils le désarment et le remettent à la justice du village, les habitants leur donneront le « cheval rapide » qui appartenait à Harold mais garderont le manoir pour eux.

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 :

- Éliminer la menace Squelette (tuer au moins 15 à 20 Squelettes) 25 XP aux participants
- Exterminer les Squelettes (tuer la quasi-totalité des Squelettes) 10 XP supplémentaires aux participants
- Découvrir le fourbe contrat entre Harold et les Squelettes 5 XP aux participants
- Remettre à la justice Harold Lakhoss (pour une jolie pendaison) 5 XP aux participants
- Libérer et garder en vie le Squelette prisonnier 5 XP aux participants
5 XP supplémentaires aux ménestrels du groupe
- Rendre aux villageois leur or (celui des Squelettes) 10 XP aux participants
- Rendre aux villageois leur or (celui que porte Harold) 10 XP aux participants