



## Il était une fois...

Scénario Epoque zénith - LOLOF made 12/2001 mod 01/2002  
Lolof\_lolof@hotmail.com

SYNOPSIS .....	1
ENTREE EN MATIERE .....	2
LES LIEUX .....	2
LA MI NE DE RI EN .....	2
LA FORET DE WOOD WOOD.....	2
LES ABORDS DU DONJON.....	3
UN PEU D'ACTION.....	3
PNJ .....	6
GREENMAN ET BLUEMAN : OPPORTUNI STES CANI DES, AGAÇANT VOLEURS D'OPERETTE .....	6
LES BROOS : DEMONS SODOMI TES.....	6
TEDDY , L'AVENTURI ER OURS QUI TESTE LES REGLES DE COMBAT .....	6

---

### Synopsis

Les personnages forment un groupe de brigands qui décide d'aller proposer ses services au Donjon.

Les personnages de DCM étant riches en spécificités et en intérêts intrinsèques, ce scénario se doit de ne pas être trop chargé pour bien laisser le temps aux joueurs de prendre connaissance de leur personnage et de ceux des autres.

Librement inspiré des documents mis à disposition sur le site <http://www.pastis.org/donjonland> présentant « l'ancêtre » de DCM.



## Entrée en matière

Pour reprendre les termes de DCM, je suis partisan d'une introduction et d'une constitution active du groupe de personnage.

La situation à atteindre est que les joueurs forment un groupe de reclus vivant d'un peu de brigandage hors de tout système. Leur repaire sera un réseau de caverne dans les contreforts des montagnes au Nord du Donjon.

L'objectif est ici de tisser le maximum de lien entre les joueurs, de les laisser se présenter, enrichir leur description et au final former un groupe souder. Par contre, il faut respecter les individualités : si un d'entre eux ne veut pas entendre parler de brigandage : il doit accepter que les autres le fassent même si lui ne vit que de contemplation, si l'un d'entre eux est un citoyen, il doit trouver une raison qui le force temporairement à cette vie contre sa nature...

L'objectif n'est pas de standardiser les comportements mais de définir des logiques autour de postulats communs pour obtenir cohérence et cohésion. (Waouh, j'ai l'impression d'être au boulot... )

## Les lieux

### *La mine de Rien*

Dans une zone sauvage de collines boisées et escarpées, il existe une ancienne mine de plomb argentifère abandonnée suite à son épuisement, qui est devenue le lieu de vie de notre petit groupe.

Elle se situe sur une route peu fréquentée qui relie Zootamauxsime à l'empire nain par un col dans les montagnes. Très fréquentée pendant longtemps, cette route est tombée en désuétude depuis que les nains se sont désintéressés de la bière Lapine (La bière Lapine, la bière qui fortifie... l'esprit ). Non qu'ils se soient désintéressés de la bière en général, mais, l'éloignement, les difficultés de la route, l'esprit peu aventureux des lapins et les phénomènes de modes ont fait que ce commerce a fortement diminué.

Et depuis quelques temps complètement cesser. C'est d'ailleurs cet état de fait qui va pousser les personnages à chercher un nouvel abri :

- Pour manger
- Pour avoir quelques activités intéressantes ou lucratives
- Pour satisfaire leurs vices
- ...

En dehors de cela la description de la mine est libre car les personnages ne vont pas y rester longtemps.

### *La forêt de Wood Wood*

Impénétrable forêt qui entoure la partie Nord et Ouest du Donjon. Grosso modo, par là où les aventuriers n'arrivent pas, ça serait top facile, les marais du Sud et de l'Est du Donjon sont beaucoup plus efficaces pour « attendrir » les aventuriers.

C'est une zone sauvage, hors de toute civilisation.

Chaque arbre, chaque repli de terrain, chaque roncier peut être le refuge d'un danger.



## **Les abords du Donjon**

Les personnages vont arriver par le Nord du donjon dans une zone boisée fortement vallonnée. L'entrée des fournisseurs se trouvant un peu plus à l'Ouest

Arrivée à cet endroit, il faudra leur faire la description de la partie visible du Donjon en n'omettant pas de signaler une tente orange dressée à portée de voix du Donjon. Un feu de camp dont la fumée est visible de loin attire le regard. Un meilleur point de vue atteint leur permettra de se rendre compte qu'un canard est consciencieusement occupé à faire griller des navets, alors que d'une fenêtre de la plus haute des tours, une petite forme sombre vocifère dans un porte voix des imprécations inintelligibles.

Arrivé à ce point : fin du scénario, suite au prochain épisode en l'occurrence « La chasse au monstres » présenté dans DCM. Mais avant cela voyons ce qui va arriver à nos amis...

## **Un peu d'action**

**Contexte** : nous sommes à la fin de l'automne. L'hiver n'est pas loin ce qui devrait, un, les dissuader de partir dans la montagne, deux, les faire songer à leur survie dans cette période difficile, trois, donner une bonne raison à l'épidémie de grippe du prochain scénario.

**L'ambiance météorologique** sera maussade avec des passages de froidure et de pluie. Ceci pour deux raisons :

- Respecter ma réputation d'arbitre qui met systématiquement en scène des contions météo dégueulasses.
- Pour donner un coté encore plus sordide à la traversée de la forêt.

Les personnages décident de **quitter la mine pour aller au Donjon** :

Qui connaît le Donjon ? Qu'y fait-on ? Ou est-ce ?

Selon les personnages, il faut répartir les informations suivantes :

- Dans ce lieu il y a du travail pour tous
- Même les plus monstrueuses, les plus méchantes des créatures sont bienvenues
- Le donjon est riche et florissant
- C'est à 4 jours de marche au sud

Une solution pourrait être de faire **rencontrer le raconteur d'histoire** aux personnages. En effet lors de ses nombreuses excursions pédestres, il profite de son charme pour jouer les recruteurs. Il évitera soigneusement de dire qu'il fait partie du personnel du Donjon.

Cette rencontre est toutefois à gérer avec soins pour éviter que les joueurs ne l'assaillent dans le but de le dépouiller, voir de le tuer. Jouer de sa prestance, de ses talents de conteurs, de sa renommée, .

Noter qu'il pourrait être intéressant que les joueurs lui vole son argent, cela pourrait donner des interactions sympathiques avec le gardien dans les futurs scénarios : une retenue compensatoire de 90% du salaire sur la première année de travail avec clause de poursuite punitive en cas de fuite serait de bon aloi.

Après un jour de marche, la route passe par **un ravin qui est en grande partie éboulée** rendant la route définitivement impraticable. Ceci leur confirme que leur départ de la mine de Rien est nécessaire.



Cette péripétie est l'occasion d'appréhender le principe des tests de talents :

- Le chemin le plus visible pour le passage des personnages est très instable : Acrobatie faisable (La chute représente un aléa ordinaire (1d10 de dégât ), occasion de tester le secourisme )
- De plus il donne sur un aplomb et les éventuelles montures terrestres des personnages ont peur du vide : Equitation coton (L'échec fait que la monture fait demi-tour et fuit, il faudra la pister pour la retrouver. Puis nouvelle tentative. Un jet préalable de dressage pourrait rendre ce test plus facile (la complicité du dresseur et de sa bête )
- Une voie de contournement par les hauteurs existe mais elle est difficile à discerner : Acuité hyper dur sauf si on possède un point de vue aérien où cela devient facile.
- Plus tout ce que l'improvisation méritera.

Profiter pour leur expliquer si nécessaire les principes de bonus/malus et de jet en secret (sur l'acuité )

A la sortie de ce ravin un surplomb leur permet de voir l'étendue de la forêt à traverser (encore 3 jours de marches ) et à l'horizon un sombre et imposante tour qui doit être immense pour être visible de si loin : c'est **la plus haute tour du Donjon**, balise de tant d'aventuriers motivés.

La **traversée de la forêt** durera 3 jours, les personnages seront confrontés à différents événements :

☠ Le premier d'entre eux sera une **rencontre fortuite avec un ours aventurier**.

Le but de cette rencontre est d'apprendre aux joueurs les règles de combat.

Teddy est égaré depuis plusieurs jours, sa faible vue et son sens de l'orientation défaillant lui ont fait rater le Donjon. Il se montrera très agressif, voir hystérique, pensant être confronter à des « monstres errants » (il emploiera exactement ce terme pour le bonheur de certains joueurs ) Ceci devant naturellement déboucher sur un combat, le but n'étant pas de flinguer les PJ, mais de leur faire comprendre, le jet d'opposition, le bonus de description, le jet de dégâts.

Les rudes épreuves que Teddy vient de subir l'on amoindri, il commence le combat avec seulement 15 de ses 20 points de vie.

☠ Ils pénètrent dans **une zone piégée** peut importe les maniaques responsables de la mise en place de ces réjouissances mais on peut prévoir :

- Pièges à loup
- Fosses profondes de 3 mètres
- Nœuds coulant attachés à branche flexible

Ces pièges actuellement recouvert de feuilles d'automne ne sont pas positionnés pour la chasse et leur étude montre qu'il sont là depuis longtemps sans que personne ne les inspecte...

Chacun d'entre eux représente un aléa dangereux (dégât 2d10 ) avec des conséquences annexes à improviser (immobilisation, capture,..). Sa détection préalable relève de l'acuité faisable, voir facile dès que les personnage savent qu'ils sont dans une zone à risques et prennent les précautions ad hoc.

Les joueurs auraient tout intérêt à récupérer ces pièges ou au moins certain de leurs éléments constitutifs car ils leur seront utiles dans le scénario suivant « chasse aux monstres »



☒ Suite à une conversation où un personnage aura dit être ... « quelque chose », ils sont menacés par un **voleur** : **Greenman**, qui, sortant d'un endroit inattendu, leur expliquera qu'il vole à « ce que vienne de dire les personnages » car il vole à « ce que vienne de dire les personnages ». Exemple si un personnage se vante d'être un monstre hideux, Greenman viendra voler les monstres hideux car il vole aux monstres hideux.

Une argumentation pour dire que les personnages ne relève pas de la catégorie concernée par le vol devrait aboutir sur une autre catégorie pour la quelle interviendra **Blueman** trois buissons plus loin avec les mêmes arguments modifiés en conséquences.

Dès qu'il y a la moindre opposition les 2 acolytes disparaîtront dans les bois.

☒ Une **embuscade sera montée par des broos**. Ils se garderont de se montrer tous en même temps, apparaissant, disparaissant dans les taillis sans permettre aux personnages d'avoir une idée précise de leur nombre exact. Toute cette scène doit être jouée dans une ambiance de folie chaotique malsaine. Leur objectif étant seulement de voler l'or et les montures des personnages, plus tout objet qui fera mal affectivement au personnage.

Si on leur demande leur nom, ils seront fiers de les donner, indiquant bêtement par ce fait qu'ils ne sont que quatre. Pour éviter une partie du combat, cette rencontre peut avoir lieu près d'une zone de piège permettant ainsi au personnage de réaliser une fuite habile amenant les broos à tomber dans les pièges que les PJ connaissent maintenant.

☒ Tout au long du périple pourront se présenter des **problèmes de ravitaillement** si les joueurs n'ont pas préparé ou n'ont pas eu les moyens de préparer leur voyage. Pour les résoudre, ils peuvent faire appel à la compétence Chasse ou dans une moindre proportion Herboristerie. En cas d'échec à ces compétences on peut générer des conséquences malencontreuses :

- Animal qui asperge le chasseur d'un liquide malodorant avant de fuir : donne le pouvoir « odeur pestilentielle » temporairement : par exemple jusqu'à ce que le gardien recrute le personnage en augmentant son salaire de 5 po pour ce pouvoir si intéressant. Quel sera sa réaction quand l'odeur disparaîtra ?
- Champignon qui donne la colique jusqu'à la fin du scénario (- 1 niveau à tout )
- ...

Suite à ces péripéties diverses les personnages (qu'es que j'ai envie d'écrire les aventuriers comme d'habitude, mais là ça serait particulièrement mal venu). Je disais donc, les personnages arrivent à la scène finale qui est décrite dans le paragraphe « les abords du Donjon » où ils découvrent Herbert mis en quarantaine suite à l'épidémie de grippe.



## PNJ

### *Greenman et Blueman : opportunistes canidés, agaçant voleurs d'opérette*

<b>Nom</b> Greenman Blueman	<b>Acrobatie</b> : Bon <b>Bagarre</b> : Bon <b>Charme</b> : Pas très doué <b>Acuité</b> : Bon	<b>Pouvoirs</b> Héros Dégâts : 1d10	<b>Talents</b> Brigandage bon Tir Bon	<b>Point de vie</b> : 16 <b>Equipement</b> : Arc 2d10, Epée courte 2d10
--------------------------------	--	---	---	--

Ils doivent survivre pour apparaître dans Zénith 2

### *Les broos : démons sodomites*

<b>Nom</b> Nurgle, Slaanesh, Tzeench, Khorne...	<b>Acrobatie</b> : Pas très doué <b>Bagarre</b> : Pas très doué <b>Charme</b> : Nul <b>Acuité</b> : Nul	<b>Pouvoirs</b> Dégâts : 1d10	<b>Talents</b> Chasse bon	<b>Point de vie</b> : 15 <b>Equipement</b> :
--	--	----------------------------------	------------------------------	---

Leur tanière contient 4d10 po ainsi qu'une quantité astronomique de reliefs macabres

### *Teddy , L'aventurier ours qui teste les règles de combat*

<b>Nom</b> : Teddy	<b>Acrobatie</b> : Pas très doué <b>Bagarre</b> : Bon <b>Charme</b> : Pas très doué <b>Acuité</b> : Pas très doué	<b>Pouvoirs</b> Dur à cuire Dégâts : 1d10	<b>Talents</b> <b>Protection</b> : 6	<b>Point de vie</b> : 20 <b>Equipement</b> : 5 po Epée Bouclier 2d10 Armure légère 5 Kg de miel
--------------------	--	---	---	---

Pour pallier aux dégâts que Teddy aurait pu engendrer sur les PJ testeurs celui-ci portera une fiole facilement reconnaissable d'onguent magique.

Appliquer sur une blessure cette malodorante pâte gluante entraîne la cicatrisation (+1D10 points de vie en quelques minutes, 4 doses )