

Symbaroun



Le village rançonné

TROISIÈME CHAPITRE DES CHRONIQUES DES SEPT

Le village rançonné

TROISIÈME CHAPITRE DES CHRONIQUES DES SEPT

DOCUMENT NON OFFICIEL

Ce document est un scénario non officiel

TEXTES : Jérémie Coget

MISE EN PAGE : Jérémie Coget

ILLUSTRATIONS : Photos de Freeimages retouchées avec FotoSketcher

CARTES ET PLANS : Réalisées avec des images issues de r/venatusmaps et 2-Minute Tabletop en Créative Commons Attribution - NonCommercial 4.0

NOTE : Ce scénario et cette chronique sont l'adaptation à Symbaroum d'une campagne écrite et publiée pour Oikouménè dont je suis l'auteur.

COPYRIGHTS

Symbaroum est un jeu de rôle créé par Mattias Johnsson Haake et Mattias Lilja, illustré par Martin Grip, édité par Fria Ligan et traduit et édité en français par AKA Games.

Le village rançonné

Ce scénario est une aventure de transition. Afin de meubler les déplacements, il n'est pas obligatoire dans la chronique et il peut aussi être utilisé de façon indépendante. Il s'insère pendant le voyage vers la Nouvelle Bérendoria où se déroule le quatrième scénario.

LOCALISATION

Ambria, au bord du fleuve Eblis, entre Agrella et l'embouchure du fleuve.

SYNOPSIS

Les PJ doivent faire face à un problème apparemment trop difficile pour eux. Mais ils n'ont pas le choix : les habitants du petit village sont pressants, ils doivent les aider. La menace est bien plus importante et puissante que les PJ : une douzaine de Dragouls. Les Dragouls sont des morts-vivants. Si les PJ essayent d'éliminer la menace, il s'avère que ce n'est qu'une supercherie menée par un groupe d'esclavagistes ayant une taupe dans le village. Le principal intérêt du scénario c'est de voir la réaction des PJ face à cette terrible menace. Le groupe d'esclavagistes fait cela à plusieurs villages alentours, ce qui explique leur nombre (ils sont une douzaine, et le fait qu'ils n'y passent qu'une fois par mois.) Ils n'ont pas de contacts dans tous les villages, mais dans ce cas là l'un d'entre eux passe au village quelques jours avant la rançon, ce qui lui permet de savoir si les villageois préparent quelque chose.

REMARQUES DE JEU

Ce scénario demande un gros travail d'improvisation de la part du MJ, car une fois posée la situation initiale il doit laisser les PJ décider de la marche à suivre et improviser.

1) Introduction

LES PJ SONT SUR LA ROUTE qui longe le fleuve Eblis. Quelques jours se sont écoulés depuis le précédent scénario.

Il leur reste encore une ou deux heures de marche avant que la journée ne se termine. Ils commencent donc à regarder à droite ou à gauche de la route afin de trouver un abri pour la nuit, puisque aucune auberge ne semble apparaître à l'horizon. Lorsqu'ils entendent

des cris humains et des grognements bien moins humains.

Si les PJ accourent, ils tombent sur un Kanaran qui est en train d'enserrer deux hommes visiblement désarmés (voir page 229 du livre de base). Le combat doit être rapide, et expéditif, si les PJ ne sont pas doués (échec à tous leurs jets d'attaque), le Kanaran fuit après seulement deux ou trois tours de combat

devant un trop grand nombre d'adversaires. Dans le cas où les PJ sont efficaces, il faut les laisser terminer le combat, et ce même s'il dure un peu plus de trois tours.

Une fois sauvés, les deux hommes expliquent qu'ils sont des pêcheurs du village de Berz qui se trouve de l'autre côté de l'Eblis. Et effectivement les PJ, qui jusque là ne l'avaient pas remarqué, aperçoivent un village sur l'autre rive. Les pêcheurs étaient sur le fleuve. Quand ils ont entendu un bruit venant de derrière ces buissons, par curiosité ils sont venus voir. Ils sont très impressionnés par les PJ et souhaitent les remercier en les accueillant

dans leur village pour passer la nuit. Une fois le fleuve traversé sur leur petite barque, les deux pêcheurs invitent les PJ à l'auberge, leur payent à boire et ventent aux autres villageois leurs exploits, en embellissant même un petit peu les choses...

Comme ce sont de valeureux aventuriers, le maire du village, Tader, accompagné de trois villageois, membres du conseil des anciens, Melna, une riche paysanne, Kahif, le forgeron du village, et Arbeo, le prêtre de Prios, leur demandent de les aider à combattre une autre menace.

La description part du principe que les PJ sont partis à pied, mais il est aussi possible qu'ils empruntent le fleuve. Dans ce cas, il suffit de transformer leur halte en une escale afin de réparer une légère avarie, une voie d'eau par exemple, ou encore pour faire le plein de provisions.



2) Le village rançonné

UN GROUPE DE DRAGOULS tient le village en otage. Ils sont une douzaine, en tout cas c'est ce qui disent les témoins. Les villageois ont essayé de leur résister : un des meilleurs guerriers du village leur a tendu un piège mais les monstres ont été plus malins que lui... trois hommes du village sont morts, et plusieurs autres ont été blessés. Si les PJ demandent des explications, que ce soient à eux ou aux survivants, ils apprennent que le village avait été évacué. De l'autre côté du fleuve, il ne restait que les combattants volontaires. Les Dragouls n'ont pas été signalés et quand un incendie s'est déclaré au nord du village, cela a forcé les villageois à sortir de leurs cachettes pour éteindre l'incendie. Les Dragouls leur sont tombés dessus, et ce fut un véritable massacre. Les restes de l'incendie sont encore visibles puisque deux maisons sont à l'état de ruines calcinées.

« Depuis, on obéit aux demandes des Dragouls. Régulièrement, environ une fois par mois, ils viennent chercher leur tribut pour nous laisser tranquille, généralement un enfant du village. On en a aussi fait part à

l'armée ambrienne, les troupes du capitaine local sont venues, ont profité de nos biens, puis au bout de quelques semaines sans avoir rien trouvé, ni trop cherché, ils sont repartis. »

« On peut vous offrir un petit pécule en guise de récompense (environ 10 thalers par PJ). S'il vous plaît aidez nous, pour vous ce sera facile, étant donné la facilité avec laquelle vous vous êtes débarrassés du gigantesque Kanaran. » Toute l'assistance semble en attente de la réponse des PJ, plus personne ne parle dans l'auberge, tout le monde est immobile en cercle autour de leur table. Difficile donc, dans ces conditions de refuser. Si les PJ hésitent, de nombreux villageois disent « S'il vous plaît, aidez nous ! » avec de grands yeux larmoyants.

Si on les interroge sur la présence de Dragouls en si grand nombre, les villageois proposent diverses solutions, comme le fleuve qui aurait pu amener les corps, mais ne seront pas capables d'en expliquer d'avantage, ne sachant eux mêmes que très peu de choses sur les Dragouls. C'est d'ailleurs surprenant qu'ils soient organisés et qu'ils communiquent !





LEGENDE

Le village de Berz compte environ 150 âmes, il y a approximativement un cinquième de pêcheurs (environ trente personnes), une grande majorité de fermiers (une centaine de personnes) et le reste de la population pratique les activités minoritaires mais nécessaires à un village : chasseur, épicier, forgeron ou aubergiste.

Voici la légende du plan du village :

- 1) Une auberge
- 2) La maison du Maire
- 3) La maison et atelier du forgeron
- 4) La maison de Djar
- 5) « L'épicerie »
- 6) Le cimetière du village
- 7) La maison d'un convalescent, Jaadir, ayant survécu au combat contre les Dragouls
- 8) La maison d'un artisan
- 9) La maison d'une riche paysanne, notable du village, Melna
- 10) Des maisons de pêcheurs au bord du fleuve
- 11) Le temple de Prios
- 12) Des ruines calcinées

3) Les PJ s'organisent

LES DRAGOULS ARRIVENT dans trois jours. Il faut préciser qu'aucun villageois ne veut risquer sa vie (ils l'ont déjà fait et plusieurs sont morts, d'autres ont encore des blessures), par conséquent les PJ doivent se débrouiller seuls. Le maire et le forgeron demandent régulièrement aux PJ ce qu'ils comptent faire. Les PJ se rendent compte qu'ils sont souvent suivis par le forgeron du

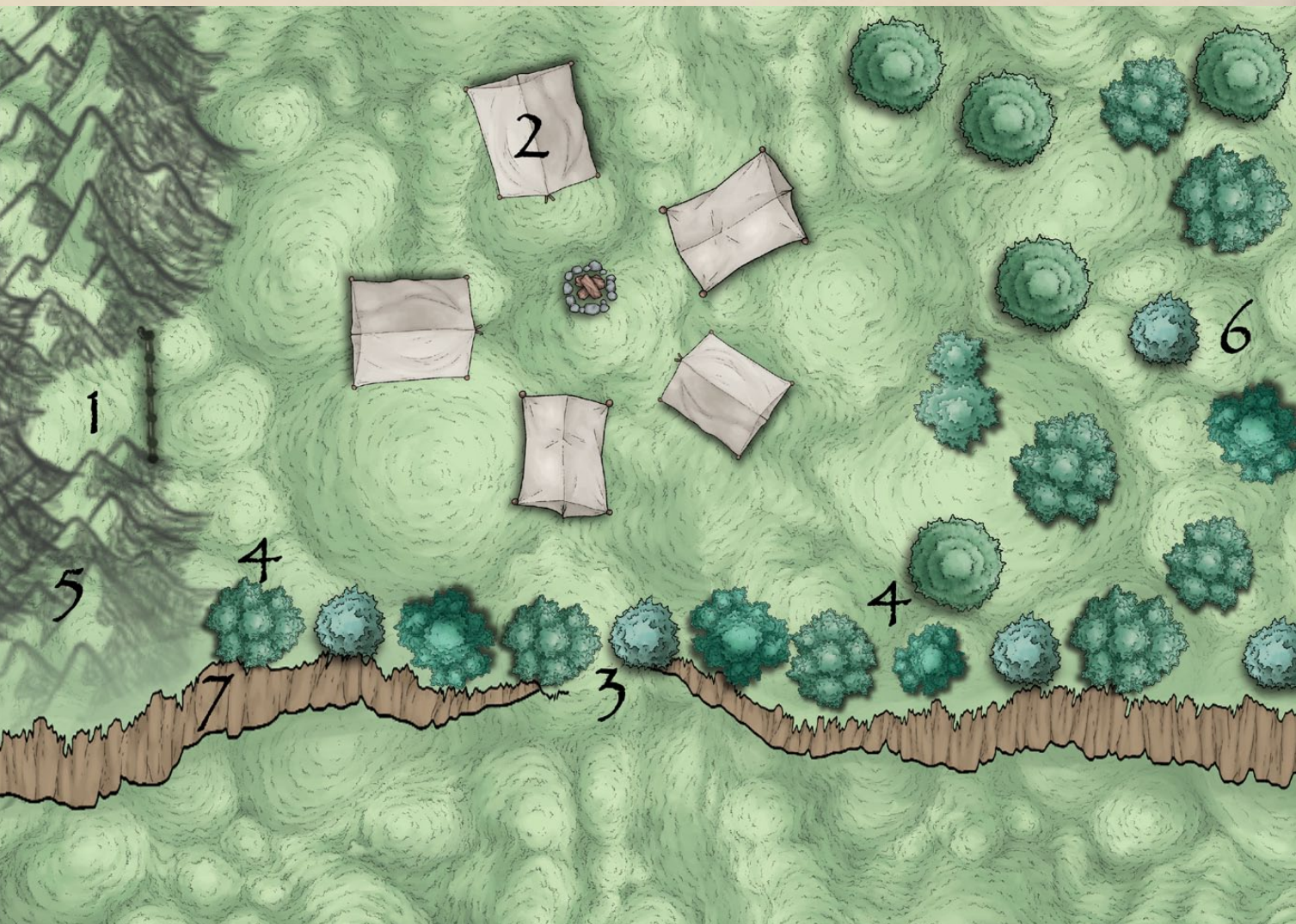
village. Bien sûr il leur dit que c'est pour les aider qu'il les suit, proposant ses services, (une arme à prix réduit, une réparation pas chère, un conseil avisé ou autre chose.) Un jeune homme, 13 ans, peut aussi les suivre, mais lui c'est vraiment pour les aider, il s'appelle Djar et est tombé en admiration devant les PJ, des aventuriers, des vrais.



4) Les PJ décident quoi faire

C'EST MAINTENANT AUX PJ de préparer un piège qui risque de tourner mal. Les renseignements donnés par le traître peuvent coûter cher aux PJ. Au cas où les PJ ne se doutent de rien, ils ont une chance, la veille du jour dit, de voir le forgeron quitter le village la nuit. Il faut pour cela que les PJ fassent des tours de garde et en plus le forgeron risque de savoir où ils se postent, car il les a suivis. C'est une petite chance, mais elle existe tout de même.

Les PJ ont donc plusieurs possibilités de s'en sortir, et s'ils se doutent de quelque chose cela est bien évidemment plus facile. Surtout que le traître une fois démasqué parle rapidement, n'hésitant pas à dénoncer ses anciens camarades. Il dit qu'ils le menaçaient et que c'est pour cela qu'il a dû jouer le traître. C'est le moment pour le MJ de jouer une grande scène de repentir, qui sonne un peu faux.



LE CAMPEMENT DES FAUX DRAGOULS

Le campement se trouve dans une série de petites collines.

Voici les éléments remarquables du campement :

- 1) Une cage abritant des esclaves, ces derniers se trouvant enchaînés entre eux
- 2) La tente du chef des esclavagistes
- 3) De faux buissons, très épais, masquant le seul moyen aisé d'accéder au campement
- 4) Deux gardes chargés de la surveillance du campement, et qui passent beaucoup de temps autour du feu la nuit
- 5) Des collines abruptes tout autour, qu'il est cependant possible d'escalader, non sans mal, afin d'éviter l'entrée normale du campement.
- 6) Le bosquet d'arbres est peu dense et le promontoire descend dans cette direction pendant plusieurs centaines de mètres pour enfin retrouver le niveau de la mer. Le bosquet s'étend sur toute cette surface et donc il est impossible de voir le campement par ce côté.
- 7) Falaise abrupte, quasiment impossible à escalader, c'est très difficile, elles font une dizaine de mètres.

Au cas où les PJ préparent une embuscade, il faut prévoir un plan du village. Les Dragouls arrivent par le chemin de l'ouest qui mène vers les collines désertiques (ce chemin est le moins entretenu et disparaît au bout d'une dizaine de kilomètres). Si les PJ ne comprennent pas la trahison les combats risquent d'être épiques et dangereux pour le groupe.

Il leur faut aussi expliquer leur tactique aux villageois.

Une autre possibilité est de trouver leur campement, ce qui s'avère difficile, mais pas impossible. Lors de leurs recherches ils rencontrent un paysan d'un autre village, qui les prévient qu'un groupe de Dragouls s'est établi dans la région. Ce dernier donne des explications ayant trop de points communs avec les événements survenus au village de Berz. *« Ils sont trop forts, ils demandent des*

enfants tous les mois (et bien sûr ce n'est pas aux mêmes dates). Une fois on a essayé de résister, on était bien préparé, ça a été un massacre. » Si on lui demande des détails sur cette tentative de résistance, c'est comme pour le village : ils ont tendu un piège mais ça n'a pas fonctionné...

Le campement se trouve dans une zone de collines à environ 15 km du village. Il y a, tout autour, un ou deux gardes en Dragouls, mais il est possible de les éviter, surtout de nuit. Il s'agit d'un camp avec des esclaves en cage et des hommes habillés comme les Dragouls. Ils ont des masques de cadavres. Les faux Dragouls sont douze au total. Utilisez les caractéristiques d'un Voleur et d'un chef Voleur (page 217).

Lors de l'exploration des collines avoisinantes, les PJ rencontrent un animal féroce ou une créature quelconque...



5) Récompense

LES VILLAGEOIS n'ont pas grand chose à donner aux PJ, mais s'ils mettent la main sur le campement des esclavagistes ils peuvent y

trouver une belle somme d'argent (plusieurs centaines de thalers).

PJ importants

TADER

Le maire du village.

C'est un homme de 45 ans, un petit peu plus petit que la taille moyenne, légèrement dégarni.

KAHIF

Le forgeron du village.

Trente cinq ans, musclé, toujours propre sur lui, pas qu'il soit bien habillé mais il ne semble jamais transpirer ni jamais ne se salir. Il ne travaille quasiment plus, il achète ses produits en cachette à des marchands itinérants, puis les revend aux villageois. Car c'est lui le traître, et tout l'argent que lui rapporte le trafic d'esclaves lui permet de vivre sans travailler.

DJAR

Il a 13 ans et est en admiration devant les PJ. Il passe son temps à les suivre ou à leur poser des tas de questions. Djar peut réapparaître dans un prochain scénario si les PJ traversent à nouveau le village en remontant l'Eblis. Djar décide alors de suivre les PJ.

GORHAL

L'aubergiste.

C'est un ancien soldat, il a perdu une jambe, et beaucoup d'amis. Il est toujours prêt à parler du bon vieux temps à qui veut bien l'entendre et bien sûr boire avec lui.

MELNA

Une riche paysanne.

Elle est l'un de ceux qui poussent les PJ à agir et c'est elle qui propose le pécule. En fait son fils est le prochain enfant à être livré aux Dragouls. On comprend aisément son désir de les arrêter.

ARBEO

Le prêtre de Prios.

Il se sent impuissant, il peut soigner des PJ blessés avec ses maigres pouvoirs. Il est d'une santé fragile, un accident dans son enfance l'handicape toujours, ce qui explique qu'il soit devenu prêtre, ne pouvant pas travailler aux champs.

ISVANA

L'épicier du village.

Une vieille femme un peu avare, c'est l'épicière du village. Elle n'est pas méchante mais un peu trop près de ses sous. Elle veut bien fournir des marchandises mais il faut les payer rubis sur l'ongle.

JAADIR

Milicien du village.

Un des rares miliciens survivants. Il raconte toute l'histoire aux PJ, il finit à peine de se remettre d'une très vilaine blessure reçue lors de l'attaque...



