

Symbaroun



A la poursuite d'un gobelín

CINQUIÈME CHAPITRE DES CHRONIQUES DES SEPT

A la poursuite d'un gobelín

CINQUIÈME 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.

A la poursuite d'un gobelin

LOCALISATION

Davokar clair/territoire des clans barbares.

SYNOPSIS

Les PJ apprennent l'existence d'un gobelin membre d'une organisation secrète, les Sept. Il est en fuite après l'échec de sa dernière mission. Il faut le retrouver avant que l'organisation secrète ne réussisse à l'éliminer. Afin d'en apprendre le plus possible concernant les Sept, les PJ le poursuivent à travers le Davokar clair et les territoires des clans barbares.

1) Introduction des PJ

NOUS SOMMES le lendemain de la descente chez les conspirateurs du scénario précédent. Un des hommes du capitaine Orkander vient les chercher afin de les conduire à un entretien avec celui-ci.

Ce dernier veut leur confier une nouvelle mission. Tout le monde a remarqué les pouvoirs de la sorcière barbare lors de la descente. Dans ses effets personnels, retrouvés dans la base, on a découvert un parchemin écrit en symbarien, assez énigmatique (Voir «la Lettre»). Il ne laisse pas de doute quant à l'existence d'une organisation secrète et « mystique », les Sept. Le seul élément précis que l'on peut tirer de cette lettre c'est qu'un gobelin, membre de cette organisation, a fuit en direction du Davokar. Il a fuit après avoir échoué dans la mission qu'on lui avait confié à Agrella car il craignait une « punition ». Il est parti en direction de la forêt et remonte vers le nord afin d'atteindre les clans barbares les plus reculés.

Les PJ peuvent à ce moment là faire le lien entre les Sept et l'attentat terroriste de l'Alliance Gobeline. Ils peuvent également se demander si le gobelin n'est pas celui qu'ils ont vu sur une barque avant l'attaque lors du deuxième scénario. La lettre indique d'ailleurs que ce gobelin est marqué d'une cicatrice sur la joue gauche.

Orkander veut que les PJ rattrapent cet homme avant les Sept afin d'obtenir le plus de renseignements possibles sur cette organisation. Il ne peut effectuer lui même la poursuite car il doit gérer les conséquences de la conspiration, notamment la disparition de quatre nobles...



La lettre

(En symbarien, Orkander fourni une traduction effectuée par un érudit)

Mère,

Ugtalg est revenu de sa mission à Agrella. L'attentat a échoué. J'ai envoyé Ugtalg dans ses appartements afin qu'il attende sa juste punition suite à son échec. Mais quant on est allé le chercher, il avait fui. Il a eu peur d'avoir la joue droite aussi « marquée » que sa joue gauche.

Je pense que ce couard de gobelin a fui en direction du Davokar clair, afin d'atteindre le clan Saar-Kahn, pour nous échapper.

J'ai lancé à sa recherche le Rôdeur des Cryptes que j'avais asservi pour me protéger, mais afin d'être sûr qu'il ne nous échappe pas, j'aimerais que tu envoies certaines de nos forces à sa poursuite. Tu as de grandes chances de le rattraper car il est seul et passera forcément non loin de notre demeure.

De mon côté je m'appête à quitter la conspiration du comte Edker Neagen, notre plan se déroule comme prévu, il ne se doute de rien...

Les Sept triompheront

V.

2) Remarques de jeu

NOUS CONSIDÉRONS que le groupe de PJ effectue tous ses trajets à pied et à marche forcée, à savoir environ 30 km par jour. Il est en de même pour le fuyard.

Dans le cas contraire, si tous vos PJ sont à cheval, considérez que Ugtalg effectue lui aussi le trajet à cheval. En ce qui concerne les jours de trajet à cheval on considère que Ugtalg fait encore plus de détours ce qui

rallonge les distances parcourues et par souci de commodité cela nous permet de garder les mêmes étapes dans le voyage. Cela ne change rien dans la durée et dans le temps que mettront les PJ à rattraper Ugtalg.

Ugtalg possède le trait Art de la Survie qui lui permet de pourvoir à ses besoins alimentaires dans la forêt.

Ce scénario est linéaire et assez court. Afin de le rendre attrayant et pour que le voyage ne paraisse pas trop rapide, voici des éléments à prendre en compte et à intégrer à ce scénario. Au MJ de les placer régulièrement tout au long du trajet.

- Gérer le coucher et le ravitaillement
- Vitesse de déplacement ralenti et épuisant
- Sables mouvants dans des zones marécageuses
- Tempête de vent en plaine
- Animaux sauvages : voir le livre de base page 190 et les rencontres suggérées
- Le froid
- Tombe abandonnée habitée par mort-vivant ou autres créatures
- Croiser de nombreux groupes : membres de clans (amicaux/neutres/agressifs), des patrouilleurs de le Reine, des chasseurs de trésors, des elfes ...
- Outre les rencontres décrites dans le déroulement suivant vous pouvez rajouter des lieux supplémentaires ainsi que des habitants de la forêt : patrouilles, caravanes nomades, campements, hameaux, villages, ruines...

Relisez les descriptions des différents clans barbares pages 29-30 afin de mieux les jouer et jouer leurs attitudes envers les PJ.

Si c'est la première incursion des PJ en Davokar, il faut marquer le coup, et bien leur faire comprendre que c'est loin d'être une balade de santé.

3) Organisation de la Traque

LE TRAJET de la poursuite conduit les PJ vers le nord jusque sur les terres du clan Godinja, à proximité de celui du clan Saarkahn. Ce qui fait près de 300 km ! Le trajet est découpé en suivant les journées théoriques de marche, à savoir environ 30 km par jour. Et en considérant que les PJ suivent approximativement le même trajet qu'Ugtalg.

A l'occasion du trajet les PJ ont plusieurs possibilités pour retrouver la trace de

Ugtalg : en pistant ou en interrogeant les personnes rencontrées (patrouilleurs, barbares, colons...). Plutôt que de détailler à chaque fois ces possibilités, ce qui est long et fastidieux, c'est au maître de jeu de s'adapter aux options suivies par les PJ et d'estimer si les personnes croisées ont oui ou non vu passer Ugtalg et surtout si les personnes interrogées l'indiquent aux PJ, cela dépend de la façon de les approcher.

Un événement imprévu à insérer dans le trajet

Si les joueurs ont mis à jour la conspiration du scénario précédent il est possible qu'ils subissent une tentative d'assassinat commanditer par un des proches de l'ancien comte.

4) Première journée de marche

LES PJ QUITTENT Sevona et entrent dans le territoire du clan Zarek. Rapidement, ils croisent une patrouille ambrienne qui a aperçue le goblin s'en allant en direction du nord, il y a de cela un jour (les PJ ont deux jours de retard sur lui). Il semblait avoir « une armée à ses trousses ».

En fin de matinée les PJ passent par le village Zarek de Fhomhaire. Bien qu'il s'agisse d'un village barbare, ils y croisent bon nombre de patrouilleurs de la Reine et des chasseurs de trésors qui s'en servent comme point d'appui pour les incursions plus profondes en Davokar clair.

En interrogeant les habitants ou les patrouilleurs il est possible d'en trouver quelques uns qui confirment qu'Ugtalg est passé par là, prenant une direction un peu plus Nord-Est.

Si les PJ se renseignent, il y a un petit hameau barbare à une demi-journée de marche dans cette direction.

Ugtalg a été hébergé dans le hameau d'Avanaa il y a de cela deux nuits. Les PJ y arrivent à la fin de leur première journée de marche.



5) Deuxième journée de marche

EN CHEMIN, peut après avoir quitté le hameau d'Avanna les joueurs croisent une caravane d'esclaves. Ceux-ci ne cessent de demander à boire... Esclaves et esclavagistes sont barbares, de clans différents.

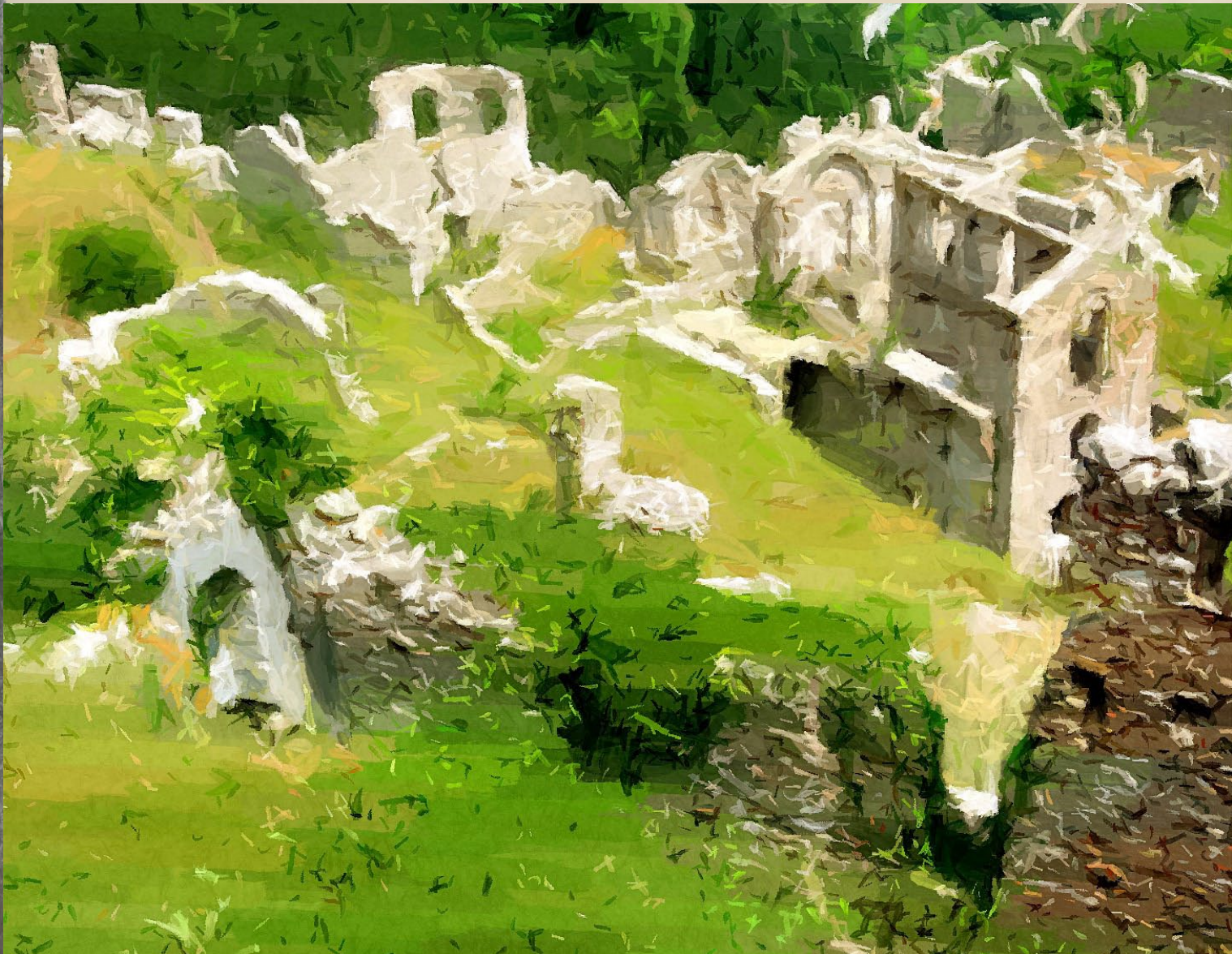
Ugtalg a dormi au hameau de Malafin, il y a de cela deux jours. Une nouvelle fois les joueurs doivent arriver à ce hameau à la fin de leur journée de marche. Il s'agit d'une famille de colons ambiens, probablement l'une des colonies ambiennes les plus au Nord.

6) Troisième journée de marche

LES PJ PÉNÈTRENT dans le territoire du clan Varakko.

Ugtalg est sorti de la forêt et a voyagé avec des Varaks pendant un temps vers le nord. Il a été hébergé dans la ferme d'Avaha il y a de cela deux nuits. Les PJ arrivent à cette ferme à la fin de leur journée de marche. Il a ensuite repris la direction de la forêt à ce moment là.

Il est possible de négocier, selon rétribution, un trajet en chariot auprès des Varaks. Cela permet aux PJ de gagner un peu de temps sur le gobelin. Soit lors de la troisième journée de marche, soit pour le lendemain, ou les deux mais là c'est plus cher...





LÉGENDE

- 1-Village de Fhomhaire
- 2-Hameau d'Avanaa
- 3-Hameau de Malafin
- 4-Ferme d'Avaha
- 5-Village de Rosbeck
- 6-Ruines anciennes
- 7-Campement tribu gobelins Hotroskada
- 8-Village abandonné de Jacama
- 9-Ferme des Bragg
- 10-Campement de Szombath
- 11-Atelier des Preyer
- 12-Village de Maldstone
- 13-Cabane

7) Quatrième journée de marche

A LA MI-JOURNÉE, juste avant le retour en forêt, passage au village de Rosbeck. Les joueurs y croisent un groupe d'elfes qui reviennent à marche forcée du sud (de la forêt), il s'agit de membres du Pacte de Fer qui veulent mettre la main sur Ugtalg. Ceux-ci peuvent parler aux PJ, et si les PJ ne parlent pas du gobelin ce seront eux qui demandent s'ils l'ont vu ! Si on demande pourquoi ils le recherchent, une réponse simple est donnée : «Il a corrompu Davokar».

Un enfant du village, Adenet, a vu le gobelin s'enfoncer plein Ouest dans Davokar, et toujours il y a de cela deux jours environ.

Arrivé peu avant la nuit dans des ruines anciennes, où l'on peut trouver des traces d'Ugtalg, il a mangé à cet endroit, mais ne semble pas y être resté. Les joueurs, par contre, y campent. Les ruines sont habitées par quelques Dragouls (nombre de PJ-2, voir livre de base p236) qui sortent à la nuit. Si les PJ explorent les ruines avant la nuit, ils tombent sur le lieu où «dorment» les Dragouls, et bénéficient de l'avantage d'une attaque gratuite par PJ. Sinon ce sont les Dragouls qui risquent de surprendre des PJ endormis...

8) Cinquième journée de marche



EN MILIEU DE JOURNÉE les PJ entrent sur le territoire du clan Yédésa, contrairement aux deux clans précédents celui-ci est beaucoup moins nomade et il y a de nombreux villages ou hameaux Yèdes dans la région.

Le campement de la tribu gobeline Hotroskada, Ugtalg est passé, il y a environ deux jours, y a été bien accueilli, il y a été soigné et réconforté, une vilaine blessure au pied. Mais n'est pas resté pour la nuit et s'est dirigé vers le village abandonné de Jacama.

Le village abandonné de Jacama, c'est un village fantôme ou plus personne ne vit depuis au moins 20 ans, partiellement en ruine. Les joueurs y trouvent les restes d'un campement. Et c'est le moment pour les joueurs de camper. C'est le moment de faire passer une nuit difficile aux PJ. De nombreux bruits étranges, des lueurs, de la brume... et au final aucune menace.

9) **Sixième journée de marche**

UNE PETITE HEURE avant le coucher du soleil les PJ arrivent à la ferme des Bragg, personne ne répond à leurs appels. Lorsqu'ils rentrent, ces derniers découvrent un véritable carnage. Tout le mobilier est détruit et toute la famille gît dans la maison. Ils entendent un gémissement. C'est un enfant d'une dizaine d'années, qui agonise. Firmin, le plus jeune fils de la famille, raconte alors aux joueurs

ce qui s'est passé. Ugtalg a été hébergé, et alors un être étrange est arrivé, mi fantôme mi homme a massacré tout le monde, Ugtalg s'est enfuit...

Pour compliquer la situation un groupe de barbares, peut arriver sur les lieux et prendre les joueurs pour les criminels. C'est aux joueurs d'être convaincants et persuasifs.

10) **Septième journée de marche**

LONGUE JOURNÉE de marche, difficile de suivre les traces, volontaires ou involontaires de Ugtalg, de nombreux zigzags.

En fin de journée les PJ arrivent sur le territoire du clan Godinja. Les PJ font halte au

campement de Szombath. Ugtalg était là il y a seulement 24 heures. Il est blessé et semble avoir marché pendant deux jours, il a essayé de semer le Rôdeur des Cryptes.

11) **Huitième journée de marche**

ARRIVÉE EN FIN d'après midi à une ancienne tour servant d'atelier aux Preyer, cette dernière est en feu. C'est l'occasion de jouer les pompiers pour sauver une éventuelle maman et son bébé prisonnier des flammes au premier étage de la maison. C'est bien évidemment le Rôdeur des Cryptes qui a

fait une descente dans cette ferme. Une fois l'incendie circonscrit et les fermiers sauvés (du moins les survivants du Rôdeur des Cryptes), les elfes du Pacte de fer arrivent sur les lieux. Ils sont peu courtois envers les joueurs, et font des menaces à peine masquées.



13) Treizième journée de marche

ARRIVÉS EN MILIEU d'après midi au village de Maldstone, les PJ retrouvent ou plutôt croisent les membres du Pacte de Fer. Ugtalg est passé au village il y a moins de douze heures. Mais personne ne semble savoir où il est parti. Ce village est l'un des derniers du clan Godinja et à une trentaine au Nord-Ouest se trouvent les territoires du clan Saar-Kahn, celui mentionné dans la lettre des Sept.

Il faut poursuivre vers le Nord-Ouest, les PJ arrivent normalement à la nuit tombée au devant d'une petite cabane. Là ils peuvent enfin rencontrer Ugtalg, qui est blessé. Si les PJ s'y prennent bien, ce dernier peut commencer à raconter ce qu'il sait des Sept (voir Ugtalg ce qu'il dit dans les PNJ). Sinon il est sur la défensive, voire agressif. Alors qu'ils sont en pleine discussion les elfes du Pacte de Fer débarquent, armes au poing, menaçant les PJ pour qu'ils leur livrent Ugtalg. Inutile de dire qu'il ne sert à rien de discuter, c'est le moment de se battre.

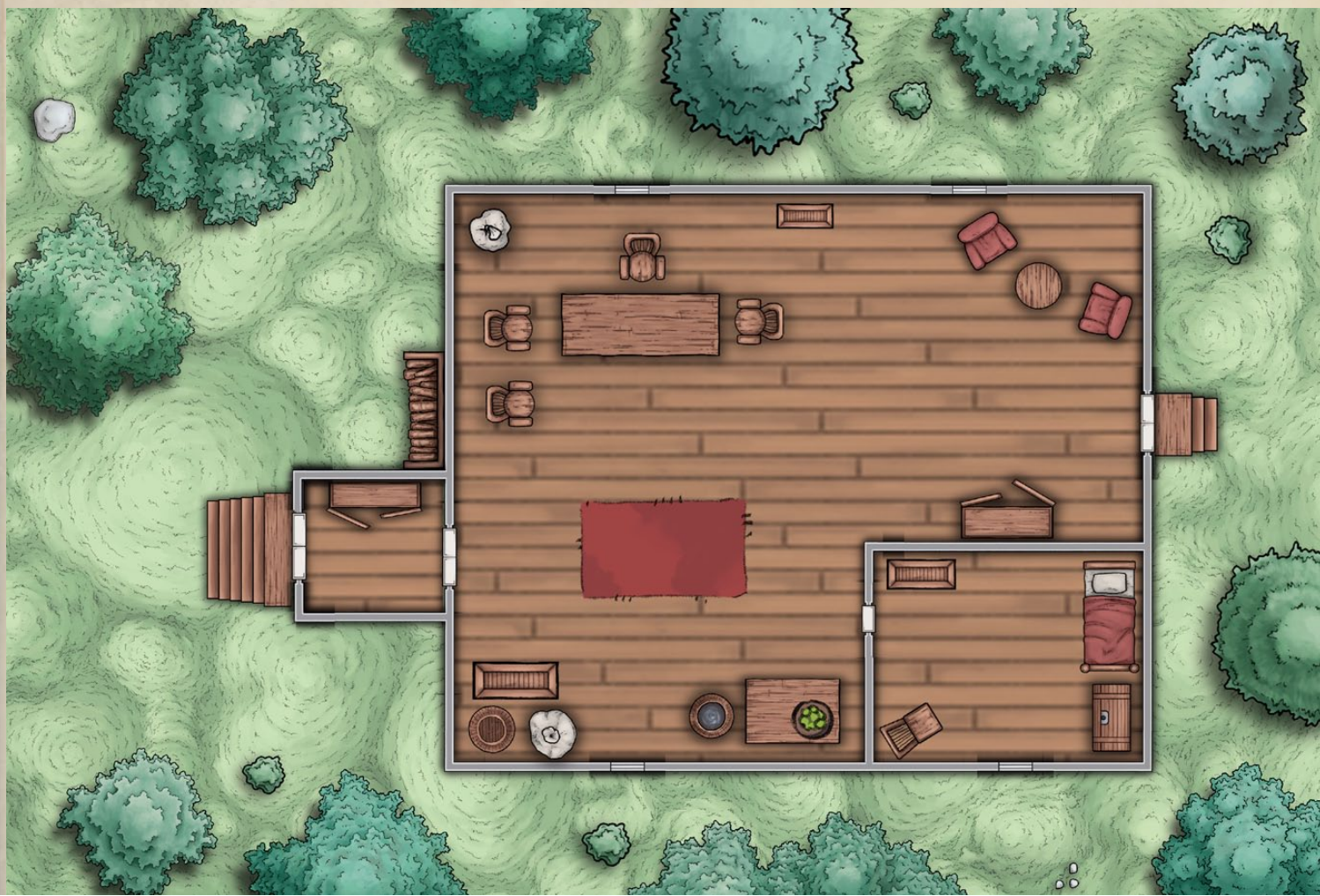
Seulement un round après le début du combat, le Rôdeur des Cryptes traverse un

mur et se jette sur Ugtalg, il concentre toutes ses attaques sur lui. A la fin du round Ugtalg est mort.

S'en suit un combat à trois... Faites en sorte que le Pacte de Fer concentrent leurs attaques sur le Rôdeur des Cryptes, et que celui-ci élimine en premier les elfes, laissant le temps aux PJ de blesser le Rôdeur.

Si Ugtalg est mort, ce qui doit être le cas, les PJ trouvent sur son corps un ou deux artefacts, des objets expliquant comment il a réussi à s'enfuir et à survivre si longtemps avec un Rôdeur des Cryptes aux trousses.

Voici des objets qui peuvent logiquement faire partie de l'inventaire d'Ugtalg, à vous de décider si il les a tous : Cape de Marlit (Guide du Joueur page 124), Crapaud Gardien (guide du Joueur page 124), 1 dose de l'Elixir Allié Spirituel (Guide du Joueur page 120), 1 gomme de Chique Sauvage (Guide du Joueur page 121)...



14) Retour à Sevona

LES PJ RETOURNENT à Sevona pour y retrouver Orkander, lui faire leur rapport (ils disent ce qu'ils veulent) et recevoir

une récompense (100 thalers chacun). Le capitaine peut éventuellement leur proposer un autre travail, mais c'est une autre histoire...

PJ importants

UGTALG

gobelin, ayant travaillé pour les Sept.

Ce que dit Ugtalg: les Sept sont 7 symbariennes, une mère et ses six filles. Elles sont très vieilles en âge, mais pas physiquement, et font de la conjuration. Elles se prétendent « royales », veulent renverser Korinthia pour mettre un homme qu'il n'a jamais vu. D'ailleurs ce sont elles qui étaient derrière l'Alliance Gobeline par son intermédiaire afin d'affaiblir la reine. Le gobelin ne connaît pas le nom de la mère, car ses filles l'appelaient mère et elle se faisait appeler Reine. Elles habitent dans une ancienne cité symbarienne du nom de Halvemane. Il n'a pas le temps de parler de la localisation de la cité.

Si les PJ n'arrivent pas à parler à Ugtalg, ils trouvent un parchemin sur son cadavre, sur lequel est marqué le nom d'Halvemane...

LES ELFES DU PACTE DE FER

Ils recherchent depuis un moment déjà ces gobelins qui ont un comportement étrange. Ils sentent qu'une menace majeure se cache derrière eux. Voilà pourquoi ils sont partis après Ugtalg quand leurs espions à Sevona ont appris sa fuite.

Utilisez les caractéristiques des elfes de Printemps et des elfes de débuts été page 210 livre de base. Ils sont autant que les PJ, à vous de varier entre les deux types d'elfes en fonction de la puissance de vos PJ.

RÔDEUR DES CRYPTES

Voir page 239. Si vos PJ disposent de peu de pouvoir Mystique et/ou n'ont pas d'armes magiques vous pouvez abaisser le Trait *Apparition Corporelle* du niveau III au niveau II.



