

# Symbaroun



Halvmane

SEPTIÈME CHAPITRE DES CHRONIQUES DES SEPT





# Halvmane

## SEPTIÈME 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.

# Halvmane

---

## LOCALISATION

Halvmane, Dakovar.

## SYNOPSIS

Les PJ visitent la ville abandonnée d'Halvmane et trouvent la base des Sept. Mais les PJ se font attraper et doivent se sortir de la panade.

---

## 1) Introduction des PJ

**ORKANDER ENVOIE** les PJ pour confirmer ou infirmer que la base des Sept se trouve dans les ruines d'Halvmane. Il les attend avec ses hommes au Gouffre de Jérak, qui se trouve à moins de 30 km à l'Est du site présumé d'Halvmane.

Les PJ visitent discrètement les ruines et voir s'il y a des habitants. Une fois les Sept repérés,

ils retournent chercher Orkander pour attaquer en force.

Il est possible, à la demande des PJ ou si le MJ le souhaite, de renforcer le groupe des PJ par une demi-douzaine de patrouilleurs, afin de rendre plus difficile la progression dans la forêt.

### Final !

Voici le dernier scénario de la chronique des Sept, l'affrontement final ! La présentation de ce scénario est sommaire car il s'agit plus d'une grosse scène que d'un scénario complet.

Bien entendu, vous pouvez décider de jouer longuement le trajet jusqu'au palais (livre de base page 190 et les rencontres suggérées), voir de prolonger l'emprisonnement avec interrogatoire et torture avant le rituel final.



## 2) Enquêter et visiter

**LA VILLE EST EN** ruine et en grande partie recouverte par la forêt. Le palais et le temple notamment sont très endommagés. Néanmoins au nord de la ville se trouve un palais, dont une petite partie dépasse du sol et tout le reste est enseveli, les toits ont résisté. C'était, et c'est toujours, le palais de la reine Seremkha. Outre les Sept, il y a de nombreux gobelins comme gardes, des animaux sauvages domestiqués ou dominés (lions, chiens...) et éventuellement même des monstres mythologiques... Les ruines s'étendent sur plusieurs kilomètres carrés, dont certaines portions sont difficilement accessibles.

Les PJ enquêtent afin de découvrir dans quelle partie des ruines se trouvent les Sept. Ces derniers sont nombreux et ont besoin de ravitaillement. La tribu gobeline non loin, qui a été utilisée en grande partie comme gardes ou dans l'Alliance Gobeline, sert à ravitailler le palais. Il est possible d'observer des allées et venues de gobelins, chargés de victuailles, pénétrant ou sortant du palais de Seremkha.

Bien entendu, les PJ ne doivent pas se faire voir, la majorité de la tribu est soumise au Sept, et la majorité des gobelins les dénoncent s'ils les aperçoivent.

Outre les gobelins, une meute de jakaars dressés (livre de base page 258) patrouille dans les ruines de la cité. Ils n'attaquent pas les gobelins, mais s'ils repèrent des intrus, ces derniers deviennent leurs proies.

Il existe deux possibilités pour découvrir les lieux :

- inspecter et surveiller les alentours pour découvrir des gobelins qui soutiennent la secte, des membres de la secte qui viennent intimider ou voler les populations alentours.
- inspecter ou fouiller les ruines de la ville et surprendre un des rares convois qui sortent de la zone pour réaliser une mission secrète ou découvrir des lumières fugitives dans des bâtiments (théoriquement vides). La nuit suivante, il faut espionner les lieux pour découvrir qui en sort et y entrer à la faveur de la nuit.





### 3) Repérer et attraper

---

**UNE FOIS À L'INTÉRIEUR**, les PJ découvrent qu'il est encore habité. Il faut éviter de se faire repérer par les gardes gobelins. Ils peuvent même entendre une conversation entre deux filles de la reine Seremkha, mentionnant l'absence de leur mère (partie chercher la Tablette de Vie de leur père). Malheureusement pour eux, les PJ sont repérés et se retrouvent vite encerclés et contraints à se rendre...

Afin de rendre la capture crédible, les Sept utilisent sur les PJ des spores asphyxiantes (livre de base page 120) et des carreaux paralysants (guide du joueur, page 121). De plus, les conjuratrices utilisent leurs pouvoirs à distance pour neutraliser les PJ (Profusion de Larves, Malédiction ou encore Soumission).

### 4) Prisonniers

---

**ILS SE RETROUVENT** enfermés dans une prison, et ne sont pas seuls. Un vieux prêtre de Prios, Skaos, leur parle de la Tablette de Vie et de tout ce que les PJ ignorent encore sur les Sept.





## 5) S'échapper

EN FAIT, LES PJ ont été gardés comme prisonniers car les Sept comptent les sacrifier pour réaliser un puissant rituel, probablement un rituel de protection pour le palais. Ce rituel doit être exécuté sur plusieurs jours. Chaque jour, les PJ sont, sous bonne escorte, purifiés dans le bassin de purification (8 sur le plan) où ils sont aussi drogués (des herbes dans l'eau). Ils deviennent de vrais moutons. Un seul garde reste, pendant que les autres vont se joindre au rituel. Ils attendent quelques minutes que la litanie de la salle de Cérémonie (7 sur le plan) atteigne un moment précis, toujours les mêmes mots, même si les PJ ne les comprennent pas. A ce moment là, le garde les introduit dans la salle de Cérémonie, où se trouvent des gobelins et des filles de Seremkha en plein rituel. Les PJ sont alignés et une conjuratrice se dirige vers chaque PJ, une dague à la main. Le rituel semble à son

paroxysme, les conjuratrices lèvent leur dague en même temps et les plongent vers la poitrine des PJ tétanisés. Le premier jour elles ne font qu'une légère entaille aux PJ (perte d'un point de dégât), et chaque jour c'est de plus en plus profond (un point de dégât de plus par jour, soit 1, puis 2, puis 3...).

Le prêtre de Prios n'est pas emmené pour le rituel. Visiblement les Sept l'utilisent pour parfaire leurs connaissances mystiques. Ce qu'ignorent les Sept, c'est qu'il peut, avec le rituel Bénédiction (page 88 guide du joueur), renforcer les PJ avant la cérémonie (ou un seul si vous souhaitez compliquer la chose) ce qui outre les effets du rituel (+10 en Endurance, +1d4 de protection, +1d4 de dégâts) les immunise aux effets des plantes.

Il peut même, si les PJ ont été blessés, les soigner avec Imposition des Mains (livre de base page 137, niveau Adepté).





## LE PALAIS DE SEREMKHA

Il s'agit de la partie ensevelie et habitée. Tout le reste est soit en ruine, soit enseveli sous la terre et les arbres. Il n'y a aucune fenêtre, toutes ont été murées...

- 1) Entrée, à partir de la première partie du palais, en ruine, on arrive à cette salle.
- 2) Salles vides : parfois un ou deux gobelins y montent la garde
- 3) Chenils : des animaux dressés se trouvent ici dans une cage
- 4) Garde manger, matériel divers...
- 5) Cuisine
- 6) Réfectoire
- 7) Salle de Cérémonie
- 8) Bassin de purification
- 9) Toilettes et salle de bain
- 10) Prison, les effets personnels des PJ se trouvent dans l'armoire devant la prison
- 11) Couloirs
- 12) Chambres des serviteurs gobelins
- 13) Chambres des six filles de Seremkha
- 14) Lieu du culte de Manen et d'Aroderfinan, ce dernier repose ici dans une gangue d'ambre
- 15) Salle de recherches magiques (anciennement salle d'audience de Seremkha)
- 16) Chambre de Seremkha, un escalier mène à un passage secret









## 6) **Le final**

---

**UNE FOIS L'ÉVASION** en bonne voie ou au contraire si les PJ n'y arrivent pas ou sont aux prises avec trop de gardes. Orkander a décidé de faire la descente car il n'avait plus de nouvelles des PJ depuis trop longtemps.

C'est le moment de nombreux combats, les PJ devant éviter qu'une ou plusieurs des filles ne s'échappent, pendant que Orkander et ses hommes investissent le palais...

## 7) **Épilogue**

---

**TROIS FILLES DE Seremkha** ont péri, avec celle du quatrième scénario cela fait quatre en moins. Les Sept sont démantelés mais pas détruits. Seremkha court toujours, elle est partie à la recherche de la Tablette de Vie d'Aroderfinan. Il est quand même fort probable qu'Orkander ou ses supérieurs fassent détruire le corps d'Aroderfinan, ou du moins le sorte de sa gangue de d'ambre mettant fin à toute possibilité de le ramener à la vie...

Est-elle partie avec ses deux filles ?

Ou celles-ci sont elles sur un ou plusieurs autres projets ?

Les PJ vont-ils oublier cette affaire et passer à autre chose ou au contraire vont-ils se lancer à la poursuite de Seremkha ?





## 8) **PRJ** Importants

### SEREMKHA ET SES FILLES

<b>Manières</b>	Déterminés
<b>Résistance</b>	Epreuve
<b>Traits</b>	Mort-Vivant (III), Robuste (I), Armure Naturelle (I).
<b>Agilité</b> 10 (0), <b>Astuce</b> 14 (-4), <b>Discrétion</b> 5 (+5), <b>Force</b> 7 (+3), <b>Persuasion</b> 17 (-7), <b>Précision</b> 10 (0), <b>Vigilance</b> 9 (+1), <b>Volonté</b> 11 (-1)	
<b>Talents</b>	<i>Astuce exceptionnelle</i> (Novice), <i>Conjuration</i> (Maître), <i>Aura Impie</i> (Adept), <i>Frappe du revenant</i> (Adept), <i>Malédiction</i> (Adept), <i>Soumission</i> (Adept), <i>Érudit</i> (Maître), <i>Meneur né</i> (Maître), <i>Persuasion exceptionnelle</i> (Adept), <i>Profusion de larves</i> (Adept), <i>Ritualiste</i> (Maître : Asservissement, Echange d'Ombre, Possession, Rite de profanation, Rituel d'exaltation ).
<b>Armes</b>	Dague 3
<b>Armure</b>	Robe de sorcier 2 (Pratique)
<b>Défense</b>	0
<b>Endurance</b>	10 <b>Résist. à la douleur</b> 4
<b>Equipement</b>	Arc, 1D10 ortegs
<b>Ombre</b>	Des larmes de sang écarlates sur un blanc étincelant, comme de l'argent illuminé par la lueur de la lune (Corruption totale, mais du fait de son rituel celle-ci n'est pas détectable)
<b>Tactiques</b>	Elles s'efforcent de rester aussi longtemps que possible à distance des combats au corps-à-corps.

### LES GOBELINS

15 actuellement au palais.

<b>Manières</b>	Déterminés
<b>Résistance</b>	Faible
<b>Traits</b>	Courte vie
<b>Agilité</b> 10 (0), <b>Astuce</b> 5 (+5), <b>Discrétion</b> 13 (-3), <b>Force</b> 10 (0), <b>Persuasion</b> 9 (+1), <b>Précision</b> 11 (-1), <b>Vigilance</b> 15 (-5), <b>Volonté</b> 7 (+3)	
<b>Talents</b>	Feinte (Novice)
<b>Armes</b>	Arme à une main 3, Arbalète (petite) 5
<b>Armure</b>	Aucune
<b>Défense</b>	+4
<b>Endurance</b>	10 <b>Résist. à la douleur</b> 5
<b>Equipement</b>	Arbalète (petite), 1D10 ortegs
<b>Ombre</b>	Nuance de vert
<b>Tactiques</b>	Jouent sur le nombre et la distance.





