

UN SI JOLI PETIT VILLAGE...

Ce scénario se déroule dans un petit village quelque part au sud de port MacKaer. Il met en scène un recensement qui demandera aux joueurs beaucoup de diplomatie et de patience. Il s'agit d'un scénario très court, incorporable à une autre aventure.

INTRODUCTION

La guilde des Cartographes procèdent régulièrement à des recensements un peu partout sur le Continent.

Les joueurs seront appelés à recenser, pour le compte de cette guilde, un village dénommé Karom.

Les PJs sont convoqués à un rendez-vous avec un individu du nom de Sigurd (vieux venn'dys Maître cartographe) dans une auberge quelconque.

Sigurd leur expliquera tout d'abord en quoi consiste la guilde des Cartographes : recenser le Continent sous tous les aspects géographiques (populations, climats, végétation, faune, etc.).

Puis, il expliquera aux PJs ce qu'il attend d'eux. Il souhaite qu'il procède au recensement d'un petit village du nom de Karom au sud de Port MacKaer, à moins d'une journée de cheval, en pleine forêt.

Leur rôle consistera à cartographier plus précisément la position du village, mais aussi de recenser sa population. Sigurd précisera qu'aucun acte de violence envers cette population ne doit être commise, c'est même la condition principale du contrat.

Lors de la signature du contrat, Sigurd signera en son nom personnel. Les honoraires des PJs se montent à 500 GE par personne.

Les résultats de leurs travaux seront à remettre directement à leur guilde personnelle qui transmettra à Sigurd.

Les joueurs prendront sûrement la décision de se renseigner sur le village avant leur départ.

Karom est un village situé à un peu plus d'une demi-journée à cheval. Il est situé dans une jungle et bénéficie d'un climat à demi tropical. C'est un village de natifs à majorité de paysans dont la majeure partie de la population est pauvre. Il a un nombre d'habitants estimé à une centaine tout au plus ; un gehemdal vit là-bas.

Les PJs devront également penser à prendre un équipement adapté. Il s'agira de s'équiper de matériel d'écriture, de cartographie (compas, etc.) mais aussi d'une protection contre la pluie et d'une tente. Mais tout cela, c'est à eux d'y penser.

Le voyage aller se passe sans encombre. Il faudra simplement les mettre mal à l'aise avec une forêt menaçante et des bruits inconnus et inquiétants, histoire de les rendre paranoïaques.

Le village se situe à l'écart de la route. Il est nécessaire de parcourir deux bonnes heures à cheval sur un petit sentier qui y conduit. Malgré une forêt menaçante, le chemin est indiqué.

A leur arrivé, à la tombée de la nuit, les joueurs découvrent un village composé de plusieurs petites chaumières autour d'une place centrale où se situe un puits. Quelques jardins entourent les chaumières.

Un paysan gehemdal accueille les joueurs. Il semble plus proche d'un wish. Une fois que ces derniers auront expliqué le but de leur venue au village, le gehemdal se présentera sous le nom de Garok. Il a un accent wish très marqué et est très difficile à comprendre. Il précisera qu'il n'y a pas de place dans le village pour les accueillir mais qu'ils pourront s'installer à

PREMIER JOUR

la lisière de celui-ci entre une hutte et la forêt. Il est désolé de ne pouvoir faire plus mais il peut en revanche leur prêter deux ou trois couvertures, seuls biens dont le village dispose pour leur confort. De toutes façons, c'est le soir et il faudra que les joueurs songent à dormir après un repas offert par Garok.

Au moment du repas dans sa hutte, les PJs constateront que la nourriture est composée de fruits et de légumes du jardin, et d'un peu de gibier de chasse. Le repas est donc sommaire même s'il est suffisant. D'ailleurs l'intérieur de la chaumière de Garok est petit et rustique. Mais sa femme et ses 5 enfants apportent un peu de chaleur. Garok dira simplement que ce village de wish ont apporté à lui et à sa famille un peu d'authenticité et surtout la paix et le goût de la nature. Il précisera simplement qu'il était aventurier et qu'il a fini par s'installer dans ce village pour y finir ses jours.

Il est maintenant l'heure pour les PJs de se coucher. Espérons pour eux qu'ils disposent d'une tente. En effet, après un début de nuit sans histoire ou seul la forêt est en mesure de les stresser, il se met à pleuvoir à petite gouttes. Puis c'est une pluie torrentielle qui s'abat sur le village jusqu'au petit matin. Si les PJs contactent Garok, celui-ci exprimera ces regrets en précisant que personne n'a la place pour les héberger et qu'il en est sincèrement désolé. De plus, il ne veut réveiller personne par ce temps, il risque d'être mouillé.

Après une nuit agitée, il sera temps pour les joueurs d'envisager le recensement du village.

DEUXIEME JOUR

Au matin, les oiseaux tropicaux se remettent à chanter et le soleil brille de nouveau sur le village recouvert d'une rosée. Une fois que les PJs se seront organisés, ils pourront commencer leurs travaux.

Pour le recensement, les PJs auront à faire face à une population qui profitera de

leur visite pour mettre en avant leurs préoccupations personnelles, ou bien pour montrer de l'hostilité vis-à-vis des étrangers... Quoi qu'il en soit, les villageois ne seront pas très coopératifs, les PJs devront s'armer de patience et de diplomatie.

Quelques cas de figures :

- Garok :

Sa famille se compose de sa femme et de cinq enfants, tous wish. Il est aimable mais les PJs finissent par comprendre qu'ils le dérangent dans sa retraite.

- La sorcière du village :

Sa chaumière est un véritable capharnaüm. Un grand chaudron est en ébullition pendu à une crémaillère dans la cheminée. L'intérieur est crasseux et sombre, des bruits bizarres de petits insectes se font entendre. Elle passe son temps à décrire le futur hypothétique et souvent de mauvais augures (d'ailleurs elle reprendra des éléments véritables du passé des PJs pour appuyer ses prédictions).

Il faut que les joueurs gardent donc leur calme et un certain respect.

- La famille :

Lorsque les PJs entrent, trois enfants viennent leur tenir la cheville. Ils touchent les PJs et n'hésitent pas à fouiller leurs affaires. Les parents visiblement amusés laisseront leurs chers bambins se distraire. Les enfants présenteront leur collection de mygales capturées aux joueurs en leur demandant de les caresser... Il faut que les PJs se sentent obligés de s'occuper de ces petits monstres (les enfants).

- Le vieux :

Il est très salement habillé et son visage est rouge (l'alcool). Sa petite chaumière est quasiment vide. Il invite les PJs autour de la table. Il sait tout. Il décrit un monstre étrange qui rôde autour du village. Ce serait un lézard géant qui viendrait d'une autre terre ; le vieillard n'est pas très cohérent dans ses propos. A ces mots, il propose une eau de vie à base de feuilles d'arbustes tropicaux qui poussent à la lisière du village. Un verre sera l'équivalent d'un tord-boyaux. Puis il

proposera une bouteille de vin de résine, celle-ci se buvant comme du petit lait. Un jet de Résistant en Très difficile doit être fait : si le test échoue, le joueur est couché pour une ou deux bonnes heures, sinon, il sera bien entamé.

- La vieille folle :

Elle raconte sa vie. Elle profite des joueurs pour leurs offrir des galettes avec des compotes de fruits. Elle se sent seule et pour elle, les PJs sont une aubaine pour passer sa journée.

- Le nerveux :

Il a peur et crie à ses enfants et sa femme de rester cacher. Il dit qu'il n'aime pas les étrangers et qu'il refuse de les voir. Là encore, tact et diplomatie...

Il sera nécessaire que les joueurs perdent leur temps et leur patience dans leurs travaux. Il reste maintenant un peu moins de la moitié du village à recenser pour le lendemain. En effet, la nuit arrive.

Durant la nuit, les PJs entendent des rugissements tout près de leur campement, mais il ne trouve rien.

TROISIEME JOUR

A leur réveil, les PJs trouvent le village en émoi. L'ancêtre du village, l'alcoolique, a été retrouvé mort, déchiqueté par des traces de morsures. Seule une fiole de vin se trouve à ses pieds.

Il est évident que la rumeur court sur une bête qui s'en prendrait au village. Mais la vieille sorcière accuse les PJs d'être des démons de l'autre monde (en désignant l'Ashragor si il y en a un).

Il faudra attendre la nuit suivante pour que les PJs puissent rencontrer la créature. Le recensement se terminera à la tombée de la nuit.

Durant la nuit, un jet Vigilance Difficile permettra d'entendre des bruits de pas derrière une chaumière. Le ou les PJs distinguent une silhouette. Il s'agit

d'une sorte de lézard géant. Il lâche alors l'enfant qu'il avait capturé pour s'en prendre aux joueurs. Le combat est engagé.

Une fois le combat terminé, les joueurs sont remerciés très grassement par Garok.

QUATRIEME JOUR

Une fois leur travail terminé, les joueurs pourront retourner à Port MacKaer. Là, ils pourront toucher comme convenu leurs 500 GE..

Si les joueurs ont commis des actes de violence ou se sont mal comportés envers les villageois (manque de respect, ...) ils auront des comptes à rendre. En effet, la guilde des Cartographes se renseignera au village pour savoir si tout s'est bien passé (le gehemdal, vous vous souvenez ?).

Si la mission s'est bien passée, la guilde des Cartographes pourra à l'occasion refaire appel aux joueurs.

LE DINODON

Agile 6
Fort 5
Observateur 4
Résistant 6

Vie 24

Compétences :

Griffes 6 (dommages 1d6+4)

Morsures 5 (dommages 1d6+1)

Carapace : 1d6+3

Sa physionomie est proche de celle d'un gros lézard sur deux pattes avec une carapace. Il a également deux gros yeux rouges et sa peau est de couleur marron. C'est un animal carnivore. Il est très affamée et profite de la nuit pour venir se restaurer en volant un peu d'animaux d'élevage du village ou même un villageois si il a le malheur de sortir la nuit. Ses griffes déchirent les armures.