

A la recherche de Leda

Etienne Bar, avril 2009

Un scénario tout simple pour Barbarians of Lemuria se déroulant dans l'archipel des Folandes.

Ce scénario est prévu pour 3 ou 4 personnages débutants.

La connaissance des Folandes (<http://folandes.blogspot.com>) peut aider à la compréhension de ce qui suit.

Ce scénario est sous licence [Creative Commons 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/). Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public et de modifier cette création. Vous devez citer le nom de l'auteur original et vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales (faudrait vraiment être vénal et avoir des clients abrutis).

Épisode 1 : Une ville de Fripouilles

A la demande de leurs amis Edrulains, les aventuriers doivent se rendre à la ville de Tor, sur l'île de Forlame. Forlame est une île au climat tempéré couverte en très grande partie d'une épaisse forêt, habitée de tribus primitives aux mœurs étranges. Cette île commence par être colonisée par différents aventuriers attirés par des rumeurs de richesses : de l'or, des pierres précieuses, du métal, des fourrures...

Tor est une ville portuaire de fripouilles fondée il y a une trentaine d'années par des rescapés des forces spéciales verougues (un ramassis de sombres canailles auxquelles les verougues avaient laissé le choix : la pendaison ou s'engager) après la victoire ultime des logranais lors de la campagne du Logran. La ville a vu ses habitants croître. C'est aujourd'hui un gros bourg d'un millier d'habitants, refuge de toutes sortes d'aventuriers : chercheurs d'or, pirates, contrebandiers, trappeurs, prostituées, marchands d'esclaves...

L'ordre y est très sommairement assuré par une milice de bras cassés et d'alcooliques au service des plus riches.

C'est là que les Edrulains ont perdu la trace de Leda, une espionne qui a été capturée lors de la prise de son bateau entre Borène et Libreterre par des pirates. Leda est vivante, les magiciens libreterrains en sont persuadés et ils l'ont localisée pour la dernière fois à Tor. Elle est précieuse car c'est une espionne habile et elle détient des informations très importantes sur des plans verougues pour s'emparer des neuf baronnies (un fief borênan que les verougues convoitent depuis fort longtemps)

Tor est une ville fortifiée, bien protégée par des murs de bois et placée dans un port naturel au fond d'une baie. Si les edrulains s'y rendent, ils risquent d'être assez mal accueillis et c'est pourquoi ils ont besoin des aventuriers pour y aller (Le MJ est libre de trouver une motivation suffisante pour que les aventuriers se rendent sur Forlame : retour de service, récompense monétaire -même si ce n'est pas quelque chose qu'apprécieront les Edrulains-, altruisme pur, promesse d'objets magiques ou de qualité ou d'enseignements, ...)

Leda est assez reconnaissable : petite, brune, c'est un garçon manqué (mais un garçon manqué *mignon*) qui arrive sans souci à se faire passer pour un adolescent. Signe particulier, elle a des yeux vairon : un bleu, l'autre marron.

A Tor, les aventuriers apprendront assez facilement que Leda, après avoir assommé trois rustauds dans le bordel local où elle avait été initialement vendue par les pirates, a été vendue à Serpent Noir, un indigène qui fait commerce de viande avec les Toriens, pour 100 kg de viande boucanée. Le repaire de Serpent Noir est facile à trouver, il est à une demi-journée de marche en suivant la rivière qui se jette au nord de la ville.

Bien sûr, la ville peut être l'occasion de belles bagarres et il faudra sûrement payer des chopines pour obtenir cette information. Les aventuriers trop peu discrets se feront sans doute faire les poches ou subiront un interrogatoire assez musclé de la part du shérif de la ville, un adepte du gourdin. Ils peuvent

aussi se voir proposer une « belle nuit » avec une putain vérolée, ce qui sera peut être nécessaire pour apprendre le sort de Leda. Je laisse le MJ imaginaire trouver de quoi embêter un peu ses aventuriers. A noter qu'ils apercevront que la mère maquerelle du bordel auquel elle a été « confiée » est désormais vêtue d'un manteau edrulain, qui est celui de Leda, bien sur. Le récupérer peut être une bonne idée pour la suite (et l'origine d'une bonne bagarre). Le MJ rappellera aux aventuriers que pour un Edrulain, la perte du manteau est absolument catastrophique.

Épisode 2 : Dans le repère du Serpent

Les aventuriers trouveront sans souci l'antre de Serpent Noir. Il s'agit d'une grotte nauséabonde où il réside avec ses deux complices Ours Furieux et Daim Puissant. Ils vivent de chasse et livrent la viande boucanée des animaux qu'il traquent aux habitants de Bor, contre des armes en métal, de la verroterie, du tabac (dont ils sont particulièrement friands) et de la gnole. Son rêve est se débarrasser des Ranatoks, qui protègent les animaux, détruisent ses pièges mais il refuse de les affronter car il a trop peur de leur shaman et de leurs compagnons animaux.

Serpent Noir est une brute à l'air idiot mais c'est aussi un malin et un retors. Il comprendra rapidement qu'affronter les aventuriers de face risquerait de lui valoir pas mal de soucis. Aussi, il leur propose de répondre à leurs questions si ces derniers acceptent de participer à plusieurs épreuves pour prouver leur courage, car il dit « refuser de parler à des hommes au cœur de rat ».

Il leur proposera donc :

- Une épreuve de force : Bras de fer contre lui ou Ours Furieux
- Une épreuve de courage : traverser le torrent glacé (jet d'Esprit malaisé) avec perte de 1D3 PV si un jet de vigueur normal échoue
- Une petite bagarre contre Ours Furieux ou Daim Puissant
- Et pour finir un concours de descente de gnôle (de la sévère qui rend aveugle). Les deux premiers jets (sur la vigueur) sont de difficulté facile , les deux suivantes de difficulté normale et ainsi de suite. Chaque échec fait perdre un point à celui qui échoue. Arrivé à 3, c'est le coma éthylique. Serpent Noir lance 3 dés grâce à ton trait « Résistant à l'alcool »

Si les aventuriers gagnent, Serpent Noir avouera avoir vendu Leda aux verougues contre quelques litres de gnôle frelatée après s'être rendu compte qu'elle n'était absolument pas d'accord pour subir le sort que les trois brutes comptaient lui faire (à savoir qu'elle leur serve d'esclave) et que c'est une vraie furie. S'ils échouent, c'est eux qui seront vendus aux verougues qui ont toujours besoin d'esclaves ! Mais ils ne gagneront pas, car le dernier verre est plein d'un puissant narcotique.

Si un seul aventurier a subi le défi alcoolique, les autres se feront attaquer en bagarre et sans doute assommés. S'ils gagnent le combat, Serpent Noir lâchera le morceau sans souci.

Si les aventuriers sont plus de trois où sont des bagarreurs d'élite, prévoir un jumeau à Daim Puissant qui s'appellera Cerf Robuste.

S'ils les aventuriers se font endormir ou assommer, Serpent Noir conservera bien sur le matériel des aventuriers, y compris le manteau s'ils l'ont récupéré

Épisode 3 : Aux mains des Verougues

Les aventuriers (à moins d'un miracle) se réveillent donc avec une gueule de bois monstrueuse et/ou de grosses bosses. Ils sont aux mains de hommes du capitaine Kernok, un cruel officier qui a pour mission de bâtir un fortin au cœur de la forêt Forlamante, au bord d'une rivière navigable. Il a pour cela capturé quelques marins, des pêcheurs et quelques Ranatoks.

Les aventuriers noteront que le visage de Kernok est éraflé (Leda, une fois de plus, ne s'est pas laissée faire..)

Les esclaves seront utilisés pour construire un fortin à l'aide de pierres. Les verougues sont cruels et sadiques et martyrisent les esclaves, et particulièrement les pauvres Ranatoks, avec un plaisir évident.

Ils sont tous enchaînés (bras et jambes) et ne peuvent ni courir, ni se battre (ou alors avec de gros malus).

Si l'un d'eux a pu dissimuler un outil adéquat, ils pourront ôter leur chaînes sur un jet de difficulté moyenne.

La nuit, les aventuriers sont jetés dans une fosse de 4 mètres de profondeur, bouchée par une grosse claie de bois solide. Ils partagent cette fosse avec un vieux et un jeune Ranatok. Il est clair que le vieux va bientôt mourir du fait de tous les mauvais traitements.

Si les aventuriers font preuve d'humanité (partage de la nourriture, soins, aide pour le travail) à son égard, il leur dira les mots qui protègent. « Shawa o Ishawa o Shizen » et leur fera comprendre que les Ranatoks sont au sud, de l'autre côté de la rivière.

Si les aventuriers interrogent les autres prisonniers, ils apprendront que Leda était avec eux il y a encore une semaine. Kernok l'a fouettée devant tous les prisonniers rassemblés avant de la donner, à la nuit tombée, à demi-mourante, à trois types vêtus d'amples manteaux noirs qui « pouaient la mort » et dont ils n'ont pu voir le visage, masqué par un capuchon.

Si les aventuriers arrivent à s'évader, ils seront traqués par les verougues et leurs dogues.

S'ils se débrouillent vraiment mal, les verougues les emmèneront dans les bois pour abattre des arbres. Et là, ils leur confieront... des haches pour abattre des arbres. Pauvres verougues... Il y en aura 3 par aventurier, cela ne devrait guère leur poser de problème.

Les soldats verougues sont au nombre de 10 par aventurier. Et oui, ils sont là pour leur faire descendre un peu leur réserve de points d'héroïsme ! On peut considérer qu'ils s'enfuiront s'ils subissent trop de pertes alors que les aventuriers tiennent encore debout, ce ne sont pas des soldats d'élite.

Episode 4 : Les esprits de la forêt

Fuyant devant les verougues ou leur ayant échappé, les aventuriers feront connaissance avec les Ranatoks. S'ils sont poursuivis, ces derniers viendront à leurs secours à l'aide de 3 grizzlys. Les mots qui protègent peuvent être d'un salutaire secours pour se lier avec les Ranatoks, méfiants par principe des humains auxquels ils reprochent de détruire l'équilibre sacré de la forêt.

Les Ranatoks remettront sur pied les aventuriers. Ils vivent dans un village construit dans un arbre immense, à 40 mètres d'altitude.

Si les aventuriers proposent d'aller attaquer les verougues pour leur régler leur compte et délivrer les Ranatoks prisonniers, les Ranatoks proposeront l'aide de deux ou trois grizzlys.

Les Ranatoks pourraient facilement localiser Leda s'ils avaient un vêtement lui appartenant, grâce à leurs loups.

C'est peut être le moment de faire une petite visite de courtoisie à Serpent Noir qui a du garder le manteau de Leda, non ?

Episode 5 : La pyramide maudite

Leda est prisonnière dans une très vieille pyramide à deux jours de marche à l'est du village des Ranatoks.

Elle doit faire l'objet d'un sacrifice qui permettra à Zoltar, l'immonde sorcier, de conjurer les morts autrefois sacrifiés sur la pyramide pour attaquer les Ranatoks.

Bien sur, les aventuriers vont débarquer en pleine cérémonie, au moment précis où il s'apprête à sacrifier la pauvre Leda.

Zoltar est accompagné de 2 goules par aventurier présent (nombre à adapter en fonction de l'état de fraîcheur des aventuriers).

A noter que Leda est dans un très sale état (semi-comateux) et qu'elle ne pourra donc pas collaborer.

Les PNJ

Les boucaniers

Serpent Noir, veul et fourbe

VIG [2] AGI [3] ESP [0] AUR [-1]

BAG [2] MEL[0] TIR [2] DEF [0]

Chasseur 2, Guerrier 1, Marchand 1, Barbare 0

PV 14, Armes hache primitive et arc

Protection : Bracelets + Peau dure [2]

Résistant à l'alcool, Dur à cuire et Peau Dure

Affreux, Sale et Méchant et Soiffard

Ours Furieux, violent et stupide

VIG [4] AGI [1] ESP [-1] AUR [0]

BAG [1] MEL[0] TIR [2] DEF [1]

Chasseur 2, Guerrier 0, Marchand 0, Barbare 2

PV 14, Armes hache primitive et arc

Protection : 0

Vigoureux

Daim Puissant (et Cerf Robuste), vicieux et retord

VIG [1] AGI [4] ESP [0] AUR [0]

BAG [3] MEL[-1] TIR [1] DEF [1]

Chasseur 2, Gladiateur 1, Barbare 1

PV 12, Armes hache primitive et arc

Protection : 0

Grâce féline

Les verougues

Karnok, chef verougue, sadique et autoritaire

VIG [3] AGI [1(0)] ESP [0] AUR [1]

BAG [1] MEL[2] TIR [0] DEF [1]

Soldat 2, Noble 1, Tortionnaire 1

PV 15, Armée d'une épée de très grande qualité avec laquelle il lance 3D et garde les deux meilleurs

Armure : Chemise de mailles, Bottes, Gantelets : 5

Dur à cuire, Vigoureux

Folie : Il doit régulièrement torturer un être vivant.

Mercenaires Verougues, pirates, gardes de TOR

VIG [1] AGI [0] ESP [0] AUR [-1]

BAG [0] MEL[1] TIR [-1] DEF [0]

Mercenaire 1

PV 4, Armes : épée et arbalète

Armure : Baudrier, bottes, bracelets : 3

Le sorcier et ses charmants compagnons

Zoltar, sorcier fou

VIG [-1] AGI [-1] ESP [3] AUR [-1]

BAG [1] MEL[1] TIR [1] DEF [1]

Sorcier 4

PV 9, Armes : bâton et dague (et sorts, évidemment)

Armure : Robe ample et bottes : 2

Traits : Addiction au lotus noir, Inquiétant, Borgne, Bigleux

Goules, puantes et affreuses

VIG [2] AGI [2] ESP [0]

Attaque (griffe) + 2 , DEG D6-1, Attaque (deux mains) + 0, DEG D6-1

Défense [2], Protection 0, Vitalité 10

Leda, espionne edrulaine, jolie, courageuse et rebelle

VIG [0] AGI [1] ESP [1] AUR [2]

BAG [3] MEL[0] TIR [0] DEF [1]

Acrobate 1, Courtisane 2, Filou 1, Erudit 0

PV 8

Protection 0

Avantages : Discret, Attirant, Etiquette

Défauts : Inadapté au milieu sauvage, Délicat

Les Ranatoks

Petits êtres humanoïdes, mesurant 1,2 m pour les hommes et 1 m pour les femmes, ils ont des traits ronds et joviaux, le nez épaté, les cheveux longs et noirs coiffés en nattes. Leur corps est fin et musclé. Les femmes et enfants sont très beaux d'un point de vue humain. Leur peau est cuivrée.

Ils s'expriment en une langue sifflante. Les shamanes peuvent, par magie, parler avec les aventuriers. Certains hommes parlent un peu le Folandais ou le Borênan.

Ils vivent quasi-nus et ne sont pas armés, car fondamentalement non violents, à l'exception de quelques uns.

Ils sont strictement végétariens et protègent les animaux des exactions des hommes qu'ils méprisent pour la plupart, à de rares exceptions. Leurs shamanes (toujours des femmes) sont puissantes et pratiquent une magie à l'aide des esprits. Leur science de guérison, à l'aide des ressources de la forêt, est efficace.

Leurs enfants naissent toujours par deux.

Ils sont allergiques au métal qu'ils redoutent.

Ils sont souvent accompagnés d'animaux puissants (loups, grizzlys, lynxs) auxquels ils « sous-traitent » leurs protection.

Carrières fréquentes : Alchimiste (fabrication de potions), Danseur, Pisteur, Guérisseur, Barde

Avantages fréquents : Discret, Grâce féline, Sens développés, Vision nocturne, Ami des bêtes, Attirant, Artiste, Pisteur en forêt

Défauts : Délicat, inadapté en milieu urbain, Foie Jaune.