

Le marchand d'esclaves

Etienne B., Octobre 2009

Un scénario tout simple pour Barbarians of Lemuria et des joueurs débutants avec des aventuriers ayant bon cœur et aimant bien la baston. Il est parfaitement adapté pour une partie avec de jeunes joueurs.

*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).*

Préambule : Port-Franc, une ville pas si nette que ça

Port-Franc est une ville dite « libre » de Borêne car elle n'est pas soumise à aucun seigneur local. Elle était dirigée jusqu'à récemment par un conseil de treize représentants élus. Les verougues (les grands méchants des Folandes, un peuple colonialiste, expansionniste, raciste et avide) s'en sont emparés il y a quelques années, ont désigné un conseil à leur botte et ont décidé de la presser tel un citron pour en tirer tout ce qu'ils pouvaient en tirer : Or, nourriture, esclaves, livres précieux, etc....

Selon leurs méthodes habituelles, ils le font très progressivement, n'ayant guère envie de se retrouver avec une révolte sur les bras. Mais aux yeux des voyageurs qui ont connu Port-Franc avant l'invasion, il n'y a pas de doute possible : le nombre de mendiants et d'indigents a explosé, les étals des commerçants sont moins bien achalandés et les magnifiques demeures des hauts de Port-Franc sont désormais toutes habitées par des seigneurs verougues ou par des borênans à leurs bottes?

Les aventuriers peuvent, par exemple, être membres de la résistance borênane naissante. Après avoir réussi un coup d'éclat, leur chef leur a demandé de s'évanouir dans la nature pendant quelques mois. Ils décident de rendre visite à leur vieil ami Eurydée, un herboriste de Port-Franc accueillant et bon vivant. Et, surtout, ils se réjouissent de revoir Cléa, la jeune fille de 17 ans d'Eurydée, si douce et si jolie... C'est la fin de l'été, il fait beau et les aventuriers sont heureux.

PS : Ce scénario est très facile à jouer dans un autre contexte que celui des Folandes.

Episode 1 : Un père éploré

Quand ils arrivent chez Eurydée, au petit matin (le meilleur moment pour franchir les portes de la ville), ils ont le sentiment qu'un ouragan est passé dans la boutique. Les pots d'herbe sont brisés, les meubles en menus morceaux et ils découvrent leur vieil ami assis sur l'unique tabouret survivant, le crane bandé et pleurant toutes les larmes de son corps. Les voisins présents essaient de le reconforter et apprennent aux aventuriers que trois malandrins masqués et vêtus de noir sont venus durant la nuit enlever Cléa et ont tout cassé dans la maison.

Une fois quelque peu remis de ses émotions, Eurydée apprendra aux aventuriers que sa fille, pour aider son père dont les affaires périclitent, avait commencé à vendre des herbes médicinales et des épices. Eurydée n'a aucune confiance dans la police de Port-Franc, car elle est notoirement corrompue et n'aidera pas un pauvre herboriste comme lui. Il est désespéré !

Clés tenait un livre de comptes. Le parcourir apprendra aux aventuriers que Cléa à trois clients réguliers :

- **Adrion**, médecin, à qui Cléa vend des herbes médicinales rares de la forêt
- **Druse**, marchands de soupes, à qui Cléa vend des herbes sauvages et comestibles de la forêt
- **Ugar**, tenancier de l'auberge « Le mouton farci », à qui elle vend du thym, du laurier, de la menthe sauvage et des petits fruits de la forêt.

Episode 2 : Le médecin

Il sera particulièrement difficile à contacter. Sa maison est une vraie forteresse dans une rue passante des beaux quartiers et sa secrétaire, une vieille marâtre moche et irascible répondant au doux nom d'Akea, est un vrai cerbère. « Non, le docteur n'est pas disponible », « La consultation est payable d'avance » (5 pièces d'or, une somme énorme !), « Pas de rendez-vous possible avant trois mois », « Le docteur ne reçoit pas les gueux ». Si les aventuriers forcent la porte du docteur, ils découvrent un vieillard très gentil et un rien gâteux qui roupille peinard derrière son bureau, un vieux monsieur doux et aimable qui ne leur apprendra rien du tout, sinon qu'il est désolé de ce qui arrive à la petite Cléa, une jeune fille très bien élevée...

Akea n'hésitera pas à faire appel à la garde qui interviendra rapidement si les aventuriers se tiennent mal.

Les gens du guet (Nombre et puissance à ajuster en fonction de celui des aventuriers) : 3 PV, armés de gourdins, Attaque à + 0, Dégats 1D6, armure légère . Accompagnés d'un sergent, 8 PV, Attaque à + 2 et défense à 2, dégats 1D6+1, armure moyenne.

PS : Tuer ou même molester un garde à cette étape de l'aventure est une très très mauvaise idée, alors que tout peut s'arranger avec quelques pièces d'or.

Episode 3 : Le marchands de soupes

Il y a toujours une queue impressionnante de clients devant la charrette de Druse. Ses soupes sentent tellement bon ! Il est installé sur le port et n'aura que peu de temps à consacrer aux aventuriers, sauf si ces derniers lui proposent de l'aider. Il ne sait rien et sera vraiment triste pour Cléa. Qui lui fournira ses herbes désormais ?

Episode 4 : Le mouton farci

L'auberge ne désemplit pas. Son tenancier est Ugar, un bon vivant accueillant. Il ne sait pas grand chose, sinon que Cléa vendait de bonnes herbes à des prix très modiques. Si les aventuriers interrogent les serveurs (ou serveuses) ceux-ci, moyennant une petite récompense, leur apprendront qu'ils ont été témoins d'une altercation entre Cléa et un marchand verougue qui vient de temps en temps manger à l'auberge. Au moment précis où ils apprennent cela, le dit-marchand entre dans l'auberge. Aussitôt, l'ambiance change : le silence se fait, les gens mettent le nez dans leurs assiettes, la plupart paient et s'en vont. Le marchand est odieux, insultant les serveurs, faisant des commentaires désobligeants sur le repas (pourtant délicieux). Pourtant, quand un enfant mendiant entre dans la salle, les aventuriers apercevront le garde du corps du marchand lui glisser discrètement une bourse.

S'ils suivent l'enfant et le secouent un peu, ils apprendront qu'il a été payé pour filer Cléa et indiquer au garde du corps où elle réside. Si les aventuriers sont trop brutaux avec l'enfant, une jolie jeune femme blonde (alors que les borênans sont généralement bruns), vêtue de haillons (mais curieusement propre et aux mains non abimées s'ils font preuve d'un peu d'observation) survient et les tance sévèrement (« Vous n'avez pas honte ? », « Grands lâches !»). S'ils essaient de réagir violemment, ils voient la femme sortir une petite branche de sa poche et la briser en prononçant quelques mots dans une langue inconnue et se réveillent au bout de quelques minutes sans avoir compris ce qui se passe (Si le MJ est méchant, il se peut qu'ils se soient fait faire les poches...)

S'ils se montrent plus habiles, plus subtils, ils apprendront que l'enfant n'a guère le choix. S'il ne l'avait pas fait, le garde du corps aurait roué de coups son petit frère.

Par contre, il ne dira rien sur l'endroit où il réside, même sous une forte contrainte.

La bourse ne contient que quelques piécettes de cuivre, une misère...

Renseignements pris, Zoltar est un marchand d'esclaves (c'est interdit, mais qui ira le dire à un marchand verougue qui arrose tout le monde ?). D'ailleurs, son bateau, dédié au transport d'esclaves, vient d'arriver dans le port...

Zoltar

Vig : 0, Agi : 1, Esp : 1, Aur: 1

Bag : 0, Mêt : 3, Tir : -1, Def : 2

Marchand 3, Noble 1

Traits : Fortuné

Armé d'une bonne rapière, armure très légère

10 PV

Garde du corps

Une brute épaisse qui sait se battre

Vig : 3, Agi : 2, Esp : -1, Aur: 0

Bag : 2, Mêt : 2, Tir : -1, Def : 1

Garde 2, Bourreau 2

Armure légère, armée d'une masse à deux mains (Dégats +5 -avec le bonus de vigueur-)

Trait : Boucher, Dur à cuire,

Affreux, sale et Méchant

Episode 5 : La villa de Zoltar

Zoltar réside dans une villa sur les hauts de Port-Franc qui a tout d'une forteresse. En particulier une trentaine de gardes d'élites pour la défendre... La maison est entourée d'un haut mur, il y a au moins quinze mètres entre le mur (6 mètres de haut, difficile à escalader) et la villa et rien pour se cacher entre les deux. La nuit, des lanternes éclairent le jardin et on y voit comme en plein jour et dix gardes sont présents au minimum (et les autres se réveilleront assez rapidement) et patrouillent.

Les Gardes de Zoltar

6 PV, Attaque à +2 et Défense 2, dégâts 1D6 + 2, armure légère + bouclier.

Une visite aux archives de la ville (ou un malandrin quelconque : cette information n'est pas difficile à obtenir) leur apprendra que des souterrains permettent sans doute d'accéder au sous-sols de la maison. Si les aventuriers disent à leurs amis (Eurydée, ou toute autre rencontre) qu'ils ont l'intention d'investir les souterrains, ces derniers essaieront de les en dissuader, évoquant des monstres abominables, des sorciers et autres horreurs...

(Il est impératif que les aventuriers soient dissuadés d'attaquer la villa de front ou d'y pénétrer par la ruse. Augmentez le nombre de gardes si besoin. Placez un démon gardien ou un sorcier à l'entrée. Bref, il faut qu'ils passent pas les souterrains).

Episode 6 : Les souterrains

Bien sur, les aventuriers vont y aller. Et bien sur, ils vont le regretter....

Les souterrains sont un vrai labyrinthe. Si les aventuriers essaient un moyen quelconque de ne pas se perdre, ça ne marchera pas. Les « résidents » feront tout pour les en empêcher (exemple : s'ils tendent une ficelle derrière eux, quelqu'un rebobinera la ficelle. S'ils dessinent des traces sur le mur, il y a aura des traces partout). Les souterrains sont dangereux et les aventuriers subiront un ou plusieurs éboulements, pas de quoi les tuer mais ce qu'il faut pour leur faire perdre quelques PV et les décourager.

Ils verront rapidement qu'ils sont suivis sans pouvoir approcher leurs suivants. Faites le nécessaire pour qu'ils se sentent mal à l'aise....

Alors qu'ils sont complètement paumés (s'ils ont oublié de prendre de l'eau, ils vont bientôt avoir soif : il fait chaud dans les souterrains), ils se retrouvent dans une grande salle bizarrement éclairée sans que la source de la lumière soit visible. Sur un surplomb (hors de portée), apparaît Galna, la femme défenderesse du petit mendiant. Selon leur attitude avec ce dernier, elle sera hautaine ou méprisante, voire cinglante, n'hésitant pas à les railler. « Vous étiez plus courageux et plus fiers avec ce pauvre petit mendiant ». Elle leur propose de les guider, mais pas gratuitement... Ils devront au préalable les débarrasser de l'araignée géante qui est venue s'installer dans les souterrains et qui leur pourrit la vie.

Episode 7 : La sale bête

L'araignée s'est installée dans un complexe de salle souterraines, autrefois un temple de l'Unique clandestin et jusqu'à une période récente le repère d'une bande de malandrins (qu'elle a promptement boulootté).

A l'entrée de ce complexe, les aventuriers trouveront un cadavre avec une épée de belle facture (dé supplémentaire quand elle est lancée, comme une préparation alchimique peu commune).

C'est une succession de petites salles étroites, sombres, pleines de recoins et de petites araignées (la taille d'une main) qui peuvent attaquer les aventuriers (en tombant du plafond) en leur infligeant une morsure ne causant pas de perte de PV mais d'épouvantables démangeaisons (agilité à -2 pendant 2D6 minutes). L'araignée attaquera bien sur au pire moment et s'en prendra au plus vulnérable.

Araignée géante

PV 30, Attaque à +2, Dégâts D6+2 + poison (jet de vigueur sinon perte progressive de connaissance et plongée dans le coma, dont on sort au bout de quelques heures).

Les dégâts par le feu (torche, flèche enflammée, magie) causent 2 points de dommages supplémentaires à l'araignée. Si les aventuriers fouillent son repère (plein de cadavres), ils découvriront une centaine de pièces d'or.

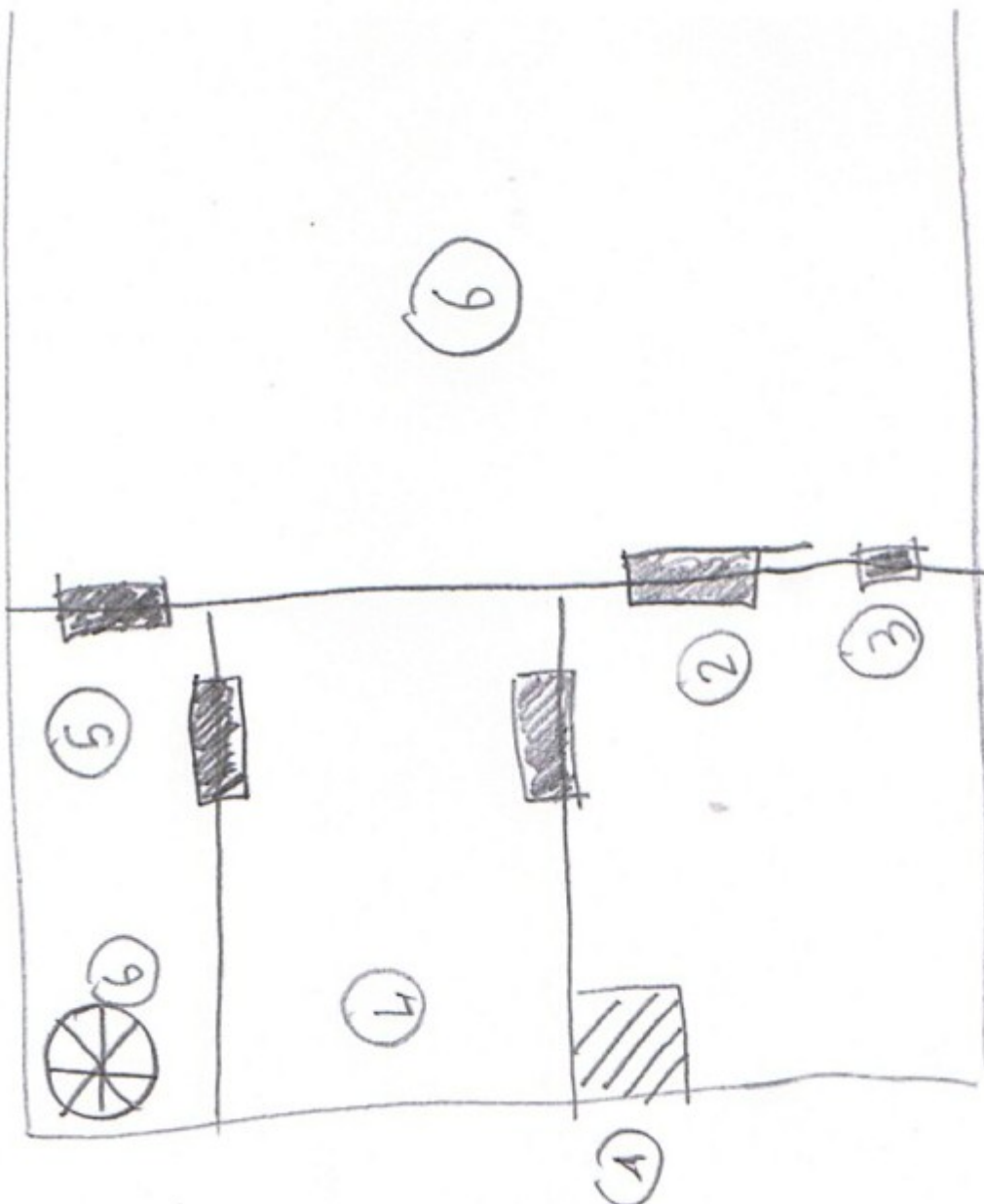
A l'issue du combat, si les aventuriers sont trop mal en point, Galna leur donnera une potion de soin (+1D6 PV à chacun). Un chat (mais est-ce vraiment un chat ?) les guidera jusqu'à la maison de Zoltar.

Episode 8 : La maison de Zoltar

Les souterrains permettent d'arriver sous la cuisine. Il y a une trappe (1) par lequel le cuisinier jette les ordures et les déchets, lesquels sont promptement dévorés par les rats qui s'enfuient à l'arrivée du chat. Les aventuriers verront une trappe s'ouvrir au dessus d'eux et un seau d'épluchures leur tomber dessus. Le passage est assez large pour permettre à un homme de passer.

Le cuisinier est un esclave qui ne fera rien pour aider les sbires de son maître mais qui ne se mettra pas en danger non plus. Il indiquera aux aventuriers comment accéder à la prison, soit spontanément si les aventuriers sont sympa en leur demandant de l'attacher et de le bâillonner, soit dès qu'ils commenceront à se montrer un peu brutaux.

Attention à l'heure d'arrivée des aventuriers. La nuit, le cuisinier dort sur une paille. Au moment des repas, il doit faire à manger aux gardes qui seront dans la salle à manger toute proche.



Si les aventuriers doivent se battre avec le cuisinier, il est probable qu'ils se fassent entendre par les gardes s'ils sont présents dans la salle à manger.

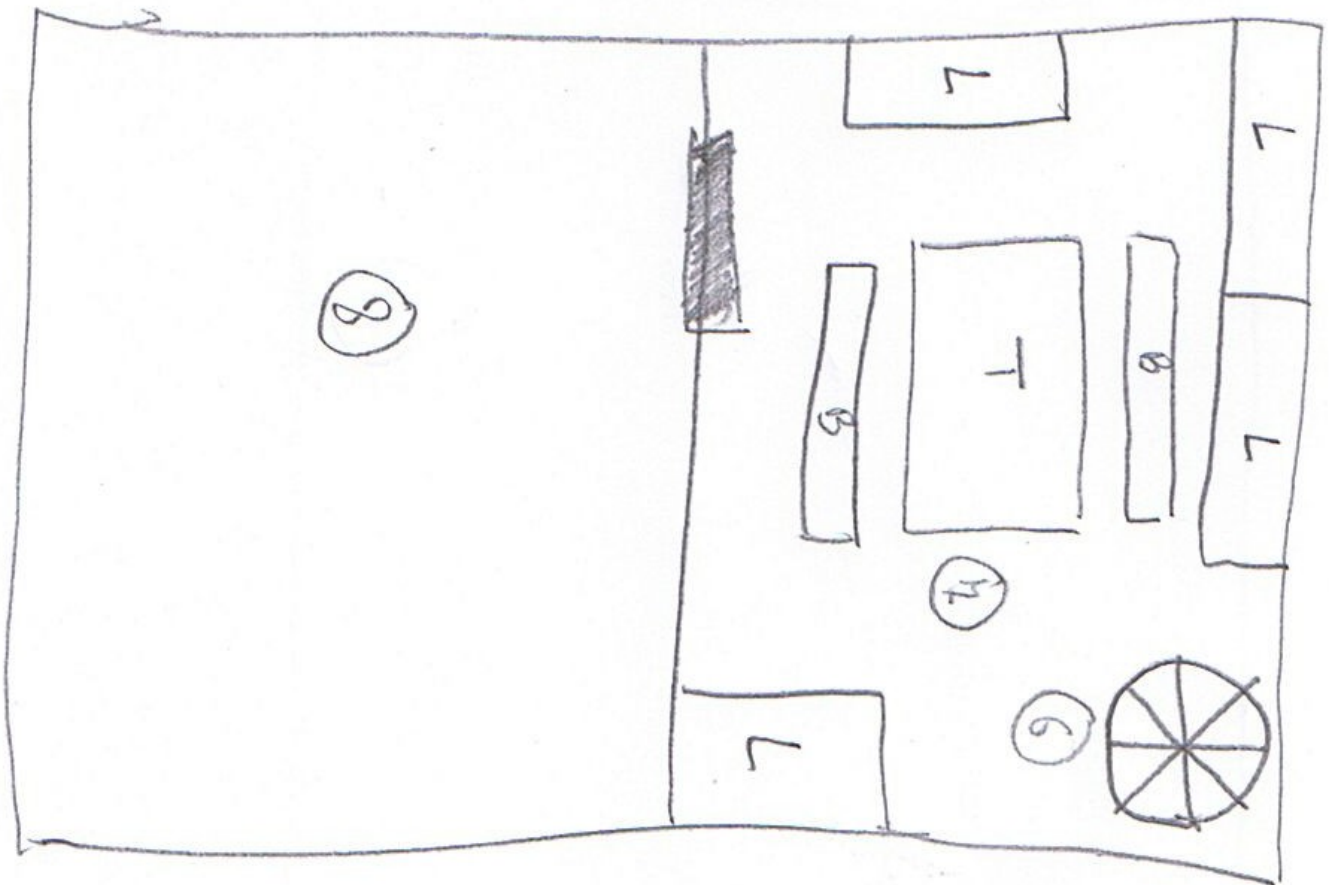
Une porte (bien solide) en (2) donne sur la salle à manger. Un passe-plat (3) trop mince pour permettre le passage d'un homme permet de passer les plats dans la salle à manger.

Passer par la réserve (4) permet d'arriver à une petite salle (5) où il peut y avoir un ou deux gardes (selon la fraîcheur des aventuriers et le sadisme du MJ). Bien sur, le ou les gardes essaient de prévenir leurs collègues en (6) –La salle à manger– ou en 7 (la salle de garde la prison). La salle est trop étroite pour bien se battre, ce sera un combat en bagarre et non en mêlée.

Un escalier en colimaçon qui descend permet d'accéder à la prison.

Attention, les portes en (2) et (5) qui permettent de communiquer avec le reste de la villa sont épaisses mais ne résisteront pas éternellement aux gardes qui essaieront de les défoncer avec un banc comme

bélier où à coups de hache. Mettez la pression sur les aventuriers en parlant des coups de bûtoir sur la porte et des craquements de cette dernière qui commence à céder.



En 7, il y a huit gardes, plus ou moins endormis selon l'heure de l'attaque et le bruit qu'on pu faire les aventuriers.

La prison en 8 contient une vingtaine de jeunes filles toutes plus ravissantes les unes que les autres. Là aussi, selon le sadisme du MJ :

- La porte entre la salle de garde et la prison peut être fermée à clé (et la clé est dans les mains de Zoltar, qui peut être soit à l'autre bout de la villa où de la ville !)
- Cléa peut être enchaînée au mur
- Renforcer le nombre de gardes
- Les filles peuvent être dans des petites cellules individuelles avec un gros serpent (ou autre saloperie) entre elles et les aventuriers.

Une fois sortis, le MJ peut décider :

- Qu'ils sont pris en charge, avec les prisonnières, par la résistance. L'histoire s'achève là et tout finit bien

- Zoltar est fou-furieux et investit les souterrains avec ses gardes. Galna n'est pas du tout disposée à aider les aventuriers ? Que vont-ils faire ?
- Quand ils sortent des souterrains, ils sont capturés par la police. Après un bon passage à tabac, ils sont présentés à Zirdon, un rival de Zoltar. Ce dernier leur propose, moyennant la vie sauve et une grosse bourse d'or, d'assassiner Zoltar à une réception qu'il donne dans une somptueuse auberge d'un village voisin.
- Seul moyen de s'évader, s'emparer du bateau de Zoltar et filer ailleurs avec les filles.

Galna

Le MJ peut faire ce qu'il veut du personnage de Galna. Personnellement, je penche pour une edrulaine magicienne protectrice des enfants des rues (qui fait office un peu de sergent recruteur pour son ordre avec les enfants les plus prédisposés). Elle peut être aussi un agent de la résistance. Ou une sorte de chef de bande d'enfants voleurs, un personnage pas si reluisant que ça.

Dans tous les cas, c'est une puissante magicienne ou elle est acoquinée avec un puissant enchanteur ou alchimiste...

Et si...

Bon, tout ce qui précède est bien gentil¹ et n'arrachera qu'un soupir de déception à tous les vieux rolistes et amateurs d'intrigues tordues. Mais imaginons :

- Comme écrit dans l'introduction, ce scénario est prévu pour de jeunes joueurs. Il est possible de le rendre un peu plus sale ou glauque, avec un Zoltar qui capture les jeunes filles pour les sacrifier à son démon favori ou les livrer à une grosse bête écailleuse bien repoussante. Et de faire de Port-Franc une cité bien glauque où règne la misère, l'oppression et le crime...
- Cléa n'est pas une si pure jeune fille que cela. Elle fait commerce d'autres choses que des herbes innocentes (des herbes qui rendent fou, des poisons, des éléments de base de préparations alchimiques peu recommandables ?) Zoltar est un bienfaiteur de la ville, une sorte de batman médiéval qui s'en prend aux trafiquants de drogue ou un trafiquant rival. Que sait Eurydée de tout cela ? Est-il au courant et joue-t'il sur la crédulité des aventuriers ? Et si le bon docteur Adrion, Druse le gentil marchand de soupes, Ugar l'aubergiste rieur étaient en fait d'affreux dealers et qu'ils aient imaginé un plan diabolique pour livrer Cléa, un peu trop gourmande, à Zoltar ?
- Cléa est amoureuse -de façon totalement désintéressée ou non- de Zoltar et l'enlèvement est nécessaire pour que son père lui fiche la paix. Zoltar est un gros marchand un peu naïf et elle le manipule totalement, à moins que ce ne soit l'inverse...
- Tout ce qui précède manque un peu de sorciers au sourire torve : Le rival de Zoltar, un amateur de démons, propose un pacte et un moyen aux aventuriers pour entrer dans la villa (on oublie les souterrains). Moyennant quoi ?

¹Ce scénario (très légèrement différent) a été joué deux fois en convention et fut à chaque fois un vrai régal. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, n'est-ce pas ?

- Que va t'il se passer une fois les jeunes filles libérées ? Zoltar pourrait mettre à feu et à sang la ville pour les retrouver² ? Que feront les aventuriers face à un massacre des habitants par les verougues ?

²Dans une des parties évoquées page précédente, les aventuriers ont soulevé la ville après avoir froidement exécuté le chef de la police et ses lieutenants.