LA CHASSE AUX MEROGS

Scénario de démonstration présenté à Objectif Jeu 2005

Crédits

Auteur

Kay'le

Illustrateurs

Zombie

Mise en page

Bubu

Veneur

Relecteurs

Flip

Veneur

* **Niveau du scénario :** Débutant
* **Tendance du scénario :** Dragon
* **Statut moyen des PJ :** 1-2
* **Elu :** Possible
* **Etoile :** Possible

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr.fm

L'histoire en quelques mots

Un groupe d'humaniste est venu dans la région pour fouiller le «Sépulcre des Géants», un tombeau d'immortels. Ils pensent ainsi pouvoir en apprendre un peu plus sur ce qu'ils étaient vraiment et ne pas être dépendant des informations inscrites dans les textes draconiques. En fouillant la région, ils sont tombés sur une femelle Mérog et ses deux petits. Elle les a attaqué pour protéger sa progéniture et a succombé suite à un rude combat. Les humanistes ont du se replier face au déchaînement de fureur de la horde Mérog. Ces derniers ont rasé le village voisin en représailles, n'ayant pas retrouvé les coupables. Lors d'une transhumance de Nervyx, les bergers ont découvert les restes du village et prévenu les autorités.

Résumé du scénario

Les PJ sont recrutés (tarif dans le ldb) pour escorter l'expédition à Combe-Soleil et explorer les environs pour comprendre ce qui s'est passé. Il tomberont sur les restes de la femelle Mérog, rencontreront peut-être les Humanistes et risquent de devoir défendre le village contre une seconde attaque.

Début du scénario

Si vous désirez faire un petit effet de narration, utilisez le premier paragraphe, sinon passez directement au second pour une introduction classique.

Les PJ sont dans la neige, le soir tombe, ils courent, à bout de souffle, des tambours de guerres retentissent dans leur dos. (décrivez bien, la fatigue, les poumons qui brûlent, la peur ou au moins l'appréhension qui les gagne). Ils arrivent en vue de la palissade, et des hommes en arme les attendent. Une fois à l'abri dans l'enceinte ils reprennent leur souffle et se souviennent ce qui les a conduit ici.

Le recrutement. Si des joueurs interprètent des galyrs, ils peuvent être originaires de Combe-Soleil ou faire partie du clan Ragefeu, ou avoir été prévenu par un des bergers de Nervyx qui a découvert le village rasé.

Valden Ragefeu, originaire du village, organise une expédition pour comprendre ce qui a mené à ce massacre et repeupler le village pour reprendre l'exploitation du bois. Il a contacté quelques un de ses anciens compagnons de bataille et renforcé les rangs par 2 mages, 2 éclaireurs et un chasseur, 1 prodige et une dizaine d'hommes d'arme (en tout 10 combattants et 8 protecteurs). A cela il ajoute 30 bûcherons et 10 de leurs femmes.

Le voyage

Il va prendre une semaine, c'est l'occasion de faire connaissance avec les autres membres de l'expédition et de se frotter aux coutumes galyrs (on ne coupe pas la parole par exemple, c'est très malpoli car la parole est ce qui différencie les hommes des corrompus pour les galyrs). Le voyage se passe tranquillement mais il faut leur faire sentir la morsure du froid, le besoin de se réchauffer, d'éviter les engelures...

Le village rasé

Le village de Combe-Soleil est un village de bûcherons situé à une semaine de marche de la capitale qui approvisionne Keyral et les ports en bois. Avant le massacre, 60 villageois (dont 2 citoyens : un prodige et un artisan ébéniste) et 10 hommes d'armes (8 miliciens et 2 combattants) y habitaient. C'est un village du clan Ragefeu (dont le gal est majoritairement blanc avec des motifs verts et marrons).

Le village est situé sur un éperon rocheux qui permet de voir sur 200m avant d'arriver à la forêt située à l'est et qui continue sur la montagne voisine. Une palissade en bois verrouille l'entrée et protège normalement les habitants. Architecture : fondations en pierre et bâtiments en bois, sauf pour un grand édifice central qui accueille la communauté le soir et quelques maisons cossues.

A deux jours de marche à travers la forêt (donc à l'est) se trouve une zone taboue pour les villageois. Personne ne va dans Cette partie de la montagne qui commence aux caerns dressés (de gros tas de pierre). Cet endroit est appelé "le sépulcre des géants", bien que personne n'y ait jamais vu de géants.

L'arrivée au village

Après un dernier effort, l'arrivée sur le village est silencieuse. La palissade effondrée n'augure rien de bon. Une fois les vestiges de bois passés, une vision déprimante : la neige recouvre des habitations dont les portes sont défoncées, pas une seule âme ne semble vivre ici. Seuls quelques corbeaux s'affairent sur les cadavres visibles.

Une meute de loup peut se disputer les restes des villageois avec les corbeaux si vous souhaitez un peu d'action pour trouver un exutoire et détendre l'atmosphère.

Un rapide examen des corps montre que la plupart ne sont pas armés et ne portent pas d'armure (d'autre les ont à moitié enfilée). Il est clair que le village à été surpris par l'attaque. (jet de Mental+Stratégie vs 15)

Un examen plus approfondi montre :

- que les blessures sont surtout des plaies broyées et déchiquetée, elle n'ont rien de commun avec celles des armes en fer. (jet de Mental+Premier Soins/Médecine/Chirurgie vs 15 avec 1NR il est possible de trouver des éclats de pierre dans les plaies)
- que des bijoux ont été volés (des boucles d'oreille qui ont été arrachées par exemple). Après réflexion, il n'y a aucun bijoux en or, tous semblent avoir été emmenés (les mérogs considèrent l'or comme sacré car pour eux il symbolise Kroryn).
- Une veillée des corps est organisée dans le plus grand bâtiment, Alden pleure certains de ses proches. La prodige va discuter avec tous ceux qui semblent affectés (les femmes sans-castes, quelques bûcherons par exemple). Certains vont creuser des tombes (ils ne vont pas gâcher de bois pour un brasier, ni attirer l'attention avant d'avoir renforcé la position).

Le lendemain matin, à l'aube, une rapide cérémonie à lieu, menée par la Prodige. Elle évoque le cycle de la vie, la nécessité

que certains meurent pour permettre à d'autre de vivre et elle finie par la fougue de Kroryn qui leur permettra de trouver les responsables.

Puis Valden organise les hommes : 3 équipes de 3-4 hommes vont partir pour explorer les alentours et chercher des traces de ce qui aurait pu se passer (valden leur dit d'éviter la montagne trop à l'est, la coutume voulant que "le sépulcre des géants" soit un lieu interdit aux hommes) alors que les bûcherons vont couper du bois en lisière pour rebâtir et renforcer la palissade (ambiance 13ème guerrier). Les femmes vont aider un peu et préparer le repas des hommes.

L'exploration

Les équipes de recherche se dispersent à l'est, au sud-est et au sud pour ratisser le mieux possible (confiez l'est aux joueurs si possible). Le délais qui sépare le saccage de l'expédition à permis à la neige de tout recouvrir, la tâche va être ardue.

En partant à l'est et en cherchant les meilleurs endroits pour monter un camp (Mental + Survie Montagne vs 10), les joueurs trouveront (Pister vs 15 ou Mental + Perception vs 20, 1NR pour identifier une dizaine de gens) des anciens restes de foyers.

Interlude possible

C'est avec le souffle du vent mugissant dans les arbres qu'arrive un chant assez particulier. Emprunt de mélancolie, il déclenche immanquablement l'apparition de larmes dans les yeux des femmes. Ce chant arrive à point nommé pour la cérémonie funéraire, comme si la montagne pleurait la disparition des villageois. A la tombée de la nuit des formes éthérées envahissentce qui fut un champ de bataille. Illusions ou réalités, ces formes ne semblent pas belliqueuses, toutefois leur complainte sinistre pourrait bien finir par briser les nerfs des plus sensibles, qui pourraient alors avoir une tendance à préférer la mort, plus douce, à cette vie si difficile, où ou finalement on n'est rien d'autre qu'un grain de sable inutile….

Traduction : crise de dépression à gérer voire même quelques tentatives de suicide, ou encore fuite dans les bois (en pleine nuit !) pour échapper à ce chant.

En continuant vers le sépulcre des géants (2 jours de marche) il est ainsi possible de trouver deux campements (sous la protection d'un gros bosquet d'arbres pour le premier et dans un creux de vallon pour le second).

La direction suivie est clairement celle du sépulcre.

Le Sépulcre des Géants

Des Caerns à flanc de colline délimitent sa frontière au bord de la montagne. Cette portion de montagne ne doit pas son nom aux Mérogs et aux "tombes" que peuvent représenter les Caerns, mais à des Immortels qui ont été tués et inhumés dans un mausolée (qui lui est le véritable sépulcre) lors des temps anciens. Les Mérogs y ont trouvé un bas-relief de Kroryn et se sont approprié l'endroit malgré le climat.

Alors que les joueurs explorent cette zone, une tempête de neige commence à se lever, mais il est possible de trouver une grotte pour se protéger juste avant les caerns, sur un jet de Perception + Survie Montagne vs 15. Une fois à l'intérieur les gémissements du vent se calment un peu mais une odeur forte et tenace prend tout le monde à la gorge. En fouillant un peu, il est possible de trouver un énorme corps humanoïde couché à coté de deux corps plus petits. (jet de Mental + Connaissance des dragons vs 20 pour reconnaître des Merogs, 1NR : femelle et enfants). Ils ne portent que des peaux de bêtes pour se protéger du froid, mais sont surtout couverts de blessures (Mental + Premier Soins / Médecine / Chirurgie vs 10 : ils ont été tués par des armes tranchantes et des flèches, 2 NR des carreaux d'arbalète).

Si les fouilles sont plus longues, les joueurs tombent sur des anneaux de cote de maille.

La tempête s'arrête au bout de 3 heures, il est alors possible de profiter du flanc de montagne pour jeter un oeil sur la forêt. D'ici on voit même le village. Sur un jet de Mental + Perception vs 15, il est possible de remarquer un éclat brillant en haut d'un arbre (un éclaireur humaniste utilise une longue vue pour surveiller le Sépulcre en vue de tenter une nouvelle incursion).

Il faudra aux joueurs 1h pour arriver à l'arbre et les humanistes peuvent leur tendre un piège.

Si les joueurs tentent une incursion dans le Sépulcre, ils entendent des tambours de guerre et des rugissement terrifiants retentir. Puis des bruits de course se rapprochent, il est temps de fuir...

(Jet de Physique + Endurance vs 15 ou Physique + Résistance vs 20 pour courir d'une traite jusqu'au village en ayant lâché tout matériel et en ne faisant que fuir).

Fins possibles

- Les mérogs capturent les Humanistes, les massacrent puis se calment
- Les mérogs attaquent le village une seconde fois, les humanistes peuvent intervenir pour se racheter ou au contraire en profiter pour entrer dans le sépulcre.

Prolongations possibles

Aller découvrir le sépulcre si les Mérogs sont décimés et peut-être rattraper les humanistes pour les faire juger.

PNJ

Les plus importants (quelques membres de castes de l'expédition)

Valden Ragefeu (Combattant III – Stratège)

(prendre un mélange entre les pré-requis de statut III et IV et ceux de stratège pour les statistiques, parmi ses privilèges de caste il a Compagnon de bataille).

D'un tempérament assez instinctif, il se maîtrise pour ne pas foncer la tête la première. L'age lui permet de se contrôler mais il possède encore la fougue des plus jeunes. Il porte le gal (protège comme une cotte de maille sans malus) de son

clan (voir description dans le scénario), possède une épée bâtarde exceptionnelle en acier et un grand bouclier lui aussi en acier.

Les éclaireurs (Gorgi et Sean) (Voyageur II)

Ces deux frères se ressemblent physiquement mais se démarquent par leur manière de parler. Gorgi parle peu et de manière grossière, Sean lui coupe la parole et s'exprime plus clairement et poliment. Mais ils sont tous les deux efficaces et rusés.

La chasseuse (Kendro l'Ours) (Voyageur II)

Sale et couverte de fourrure elle est assez habile avec un arc et s'est fait une spécialité de traquer les bêtes nuisibles des montagnes (ours et loups). C'est autant un gage de sécurité que d'approvisionnement en nourriture.

Les anciens compagnons de bataille de Valden (Combattants II, 45 ans)

Ils sont 5, tous combattant et seuls deux d'entre-eux ne sont pas galyrs. Gidoran Longue tresse, Mowq l'ancien et Bmendi Foudre-Jambes sont des Guerriers galyrs. Nienor est Paladin et Raldo Duelliste. Ils ont tous confiance en Valden et font cette dernière expédition pour prendre leur retraite dans le village de Combe-Soleil. Au niveau matériel, ils ont au moins du Gal, mais Nienor et Raldo portent des demi-plaques. Pour l'armement les galyrs ont épée + bouclier, Raldo un cimeterre à deux mains et Nienor se bat à la hache et au fléau.

Mid (prodige III)

Androgyne, Mid est frêle et porte une pelisse blanche en plus de son Mjar. Très à l'écoute des autres, il est d'un réconfort constant et apaise les âmes tourmentées avec sa voix douce.

Axim et Dwon (Mages III)

Rien que leur puissance combinée est un gage de réussite pour l'expédition. Le problème principal est qu'il va être dur de les faire collaborer entièrement. Axim est un mage généraliste qui a une prédilection pour la Pierre et malgré tout son savoir ne jure pas que par la magie (comme tous les mages de la pierre, il a appris à se débrouiller sans, avec le cri de pierre notamment) alors que Dwon est un mage spécialiste du feu (c'est aussi un autocrate, il connaît donc quelques sorts de l'ombre) qui considère la magie comme la solution à tous les problèmes. En plus de ses troubles mentaux inhérents aux mages du feu, Dwon est quelqu'un qui a l'air froid. Il n'aide notamment pas les gens, considérant que c'est dans l'épreuve qu'ils se révéleront. Il a un fort penchant pour Kendro et sera prêt à tout faire pour la protéger. Il demande souvent aux gens ce qu'ils sont prêt à donner pour réussir une tâche. Il lui arrive de les confronter au problème et de voir s'ils n'ont pas menti.

Les bûcherons

Soren, Albok, Rendi, Shakor Rûde-Chêne, Qaaz, (et bien d'autres)

Les Mérogs (voir livre de base p.273)

Grand (2m50), velus et teigneux...

N'oubliez pas qu'en tant que race ancienne, ils lancent et gardent 2 dés et surtout ils sont immunisés aux jets critiques et aux hémorragies du fait de leur constitution faite pour la guerre.

Les Humanistes

Il s'agit juste d'une cellule pomyrienne, donc pas de guerriers sacrés. Prenez des profils de caste et rajoutez des compétences humanistes en fonction des besoins. Pour l'armement ils ont des arbalètes légères et le chef une lourde.

Parmi les sans-castes

Otus – Bûcheron, 35 ans

Otus n'ouvre que peu la bouche, si ce n'est pour manger ou rire. D'ailleurs il n'a pas tant besoin de desserrer les lèvres car

il est ventriloque. C'est souvent son chien qui «parle» à sa place. C'est un bon gros chien avec le poil long et qui vous regarde toujours de manière à ce qu'on se demande s'il se fiche de vous ou s'il est tout simplement content de pouvoir remuer la queue. Otus adore les enfants qui n'hésitent pas à se moquer un peu de son air badaud et maladroit, de ses mains toutes râpeuses et de sa barbe multicolore (roux, brin, blanc). De nature joviale, l'attaque du camp le transformera et il deviendra bien sombre si personne ne s'occupe de lui remonter le moral. Le caractère du chien se calquant sur celui de son maître, il ne sera bientôt plus très bon de se trouver à proximité de lui.

Pour pimenter un peu

Delya – THE rescapée

Emissaire des humanistes auprès des nouveaux arrivants, elle a pour tâche de les utiliser afin de détourner l'attention des mérogs le temps de visiter le sépulcre. Elle se fera donc passer pour une rescapée de la bataille. Elle s'était en effet absentée avec quelques chasseurs et ce n'est qu'à leur retour qu'ils ont vu l'ampleur du désastre. Durant la nuit ses amis chasseurs ont disparut et elle ne sait par quel miracle elle peut encore être ici à pouvoir parler. Prête à aider malgré son récent traumatisme, elle se proposera de porter assistance au chasseur. Elle lui indiquera donc quelques coins et ils se sépareront. De son côté, elle ira titiller les mérogs jusqu'à ce qu'ils se décident enfin à se montrer. Son plan est que les humanistes visitent le sépulcre pendant le nouveau massacre du village.