
Les Secrets de la Septième Mer

Les enfants du marais

*Ecrit par Grolf
(Mai 2006)*

http://perso.orange.fr/le_capharnaum/

Table des matières

Table des matières	2
Synopsis	3
La véritable histoire	3
Les lieux et l'époque.....	4
Les personnages	4
Acte I : La disparition.....	5
Acte II : Les recherches	5
Scène I : Le vieux fusil.....	6
Scène II : Les alcooliques anonymes.....	7
Scène III : La nuit du chasseur	8
Scène IV : La horde sauvage	9
Acte III : Tout est bien qui finit bien	10
Annexe 1 : Carte des environs de Montreuil.....	11

Synopsis

Des enfants sont partis jouer dans la campagne en dehors de la ville, mais à la suite d'une partie de cache-cache, deux d'entre eux disparaissent sans laisser de traces. Les parents commencent à s'inquiéter lorsque la nuit approche, et ils contactent les autorités locales pour entamer des recherches, d'autant plus que les marécages, aux alentours desquels ont disparus les enfants, peuvent se révéler très dangereux, voire même mortels pour qui s'y égarerait de nuit.

Il faut agir vite avant qu'il n'arrive malheur aux enfants, car qui sait quels dangers les guettent ? Le vieux fou qui vit reclus dans sa misérable cabane ? Le couple d'étrangers qui persiste à éviter les contacts avec les citadins en restant vivre près des marais ? Ou peut-être une menace plus sombre, plus étrange, tapie dans les sous-bois...

La véritable histoire

Les enfants sont effectivement partis jouer à l'extérieur de la ville, et deux d'entre eux, un garçon et une fille, ont profité de la partie de cache-cache pour s'éclipser et fausser compagnie à leurs amis. En fait, ils sont amoureux l'un de l'autre, et ils ont choisi de faire une petite escapade pour flirter et passer un petit moment ensemble. Malheureusement pour eux, ils se sont égarés dans les bois. Involontairement cette fois-ci.

Les personnages devront mener des recherches pour les retrouver, mais ils seront confrontés à de multiples fausses pistes. D'abord un ancien soldat qui vit en ermite près des marais, ce qui suscite les rumeurs les plus abracadabrantes. Même chose pour le couple d'étrangers qui s'est installé dans les environs.

Plus dangereux, une horde de kobolds a trouvé refuge dans des grottes situées dans les collines qui bordent les marécages. Là aussi, c'est une fausse piste, mais la confrontation pourra se révéler ardue pour les personnages. Heureusement, ils pourront sans doute trouver de l'aide auprès d'un chasseur de monstres eisenör justement sur la piste de cette horde.

Finalement, il faudra explorer une partie des sous-bois pour trouver des traces laissées par les enfants, et enfin les récupérer alors que la nuit est tombée depuis longtemps.

Les lieux et l'époque

Ce scénario a été écrit pour être inséré dans une campagne, ce qui a quelque peu imposé un lieu et une date, mais permet également de justifier la présence des kobolds.

La ville dont il est question est Montrenaix (8000 habitants), qui est le chef-lieu d'un comté du même nom, faisant partie du duché de l'Aury, au nord de la Montaigne. Le comté de Montrenaix est situé à quelques dizaines de lieues au nord de Muguet, et possède une ouverture sur la mer, avec notamment un port assez important, Port Carenton (5000 habitants) qui prospère grâce à l'export du bois venu de la forêt de Corne Close à l'est. Les comtes de Montrenaix sont traditionnellement issus d'une branche cadette de la famille Lévêque de l'Aury. La ville de Montrenaix est située à l'intérieur des terres, à plusieurs dizaines de lieues de la côte.

Le manoir du comte est situé en périphérie de la petite ville. Une garnison de l'armée montaginoise est également installée en bordure de Montrenaix. Elle compte une centaine de soldats stationnés là en permanence.

Quant à la date, il s'agit de l'automne 1666. La Guerre de la Croix est terminée depuis quelques semaines, et les combats ont réellement cessé depuis peu. La tribu de kobolds qui se retrouve aujourd'hui à Montrenaix a fui les monts Weissberge en Eisen lorsqu'une bataille opposant un régiment montaginois et des mercenaires vendelars a détruit involontairement leur tanière. Des dommages collatéraux en somme. Les kobolds ont alors décidé de franchir les montagnes et de partir vers l'ouest.

Bien évidemment, il sera très facile de replacer ce scénario à une autre époque et en un autre lieu, voire même dans un autre pays, particulièrement en Eisen. Au besoin, il suffira juste de changer quelques noms.

Les personnages

L'aventure n'est pas très compliquée, et les rencontres, hormis celle des kobolds, ne seront pas forcément des plus dangereuses. Les personnages ne seront donc pas nécessairement très puissants, ils pourront même être des débutants. Au pire, le maître du jeu pourra doser la difficulté, par exemple en ajoutant ou en enlevant des kobolds.

L'histoire étant finalement relativement simple, pourquoi ne pas se servir de cette petite aventure comme d'un scénario d'initiation pour de nouveaux joueurs ?

Acte I : La disparition

Les enfants sont partis jouer dans la matinée en dehors de la ville, en se dirigeant vers le nord, dans les environs de la zone de marécages. Deux d'entre eux, Sybille et Christophe (environ 13 ans), ont faussé compagnie une heure après le début d'un jeu de cache-cache auquel tous les enfants participent. En fin de matinée, les enfants décident de rentrer malgré l'absence de deux d'entre eux. Quand en milieu d'après-midi Sybille et Christophe n'ont toujours donné aucun signe de vie, leurs copains et leurs parents commencent à s'inquiéter. Ils vont voir les soldats du guet pour demander le lancement de recherches.

Comment engager les personnages ?

Et vous allez vous demander ce que viennent faire les personnages dans cette galère...

- Les parents de l'un des enfants sont des amis des personnages, et il demande leur aide pour participer aux recherches.
- Un des personnages est peut-être tout simplement le parent d'un des disparus.
- Les personnages sont liés aux autorités de la ville ou de la région : soit ils en font partie, soit ils connaissent quelqu'un d'important (le comte, le bourgmestre) qui leur demandera leur aide.
- Les parents rechercheront peut-être de l'aide auprès de héros connus de la population (avec une bonne réputation dans la région).

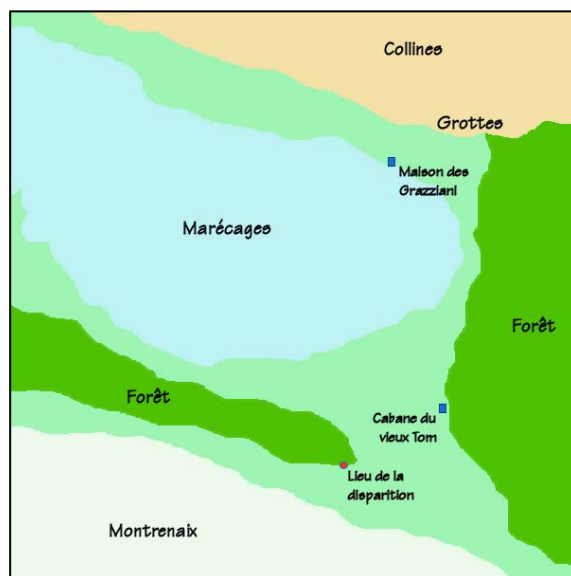
Il y a sans doute des tas d'autres bonnes raisons pour lesquelles les personnages peuvent se lancer sur les traces des enfants disparus, charge au maître du jeu de les adapter en fonction de sa campagne et des personnages des joueurs.

Acte II : Les recherches

Lorsque les personnages se joignent aux recherches, une petite troupe s'est déjà constituée pour démarrer une battue. Ce groupe est constitué des autres enfants qui jouaient le matin même, des parents, de quelques soldats du guet, et de quelques habitants du coin venus prêter main forte. Au total, une centaine de personnes se dirige vers la sortie de la ville au nord.

L'après-midi est déjà bien avancé quand les recherches commencent vraiment. À la nuit tombée, la plupart des gens participant à la battue rentreront chez eux pour ne revenir qu'à l'aube le lendemain.

Et les chiens ? Si les personnages décident de faire appel à des chiens pour retrouver la trace des enfants, c'est une très bonne idée... mais ce serait trop facile. Dites-leur que les chiens parviennent à suivre une piste partant vers le nord-ouest à travers les bois à partir du lieu de disparition (voir la carte), puis qui oblique vers le nord en direction des marécages, et qui s'enfonce dans cette zone. Là, l'odeur



des marais est trop forte et perturbe le flair des chiens, qui ne savent alors plus où donner de la tête (ou de la truffe) et se mettent à tourner dans tous les sens. La piste est perdue.

Par où sont passés les enfants ?

Durant le jeu de cache-cache de la matinée, Christophe et Sybille sont partis dans les bois à l'endroit indiqué comme le lieu de leur disparition sur la carte. Ensuite, ils se sont éloignés à travers la forêt vers le nord-ouest, puis ont rejoint les marais vers le nord. Ils les ont longé un moment vers l'est et ont gagné la forêt à l'est, à quelques pas au nord de la cabane du vieux Tom (Thomas Rodier, voir la scène I). Ils se sont ensuite dirigés vers le nord en suivant la lisière des bois. Ils ont pris peur en apercevant Carlo Grazziani qui était venu là couper du bois, et se sont enfoncés dans les sous-bois à l'est. C'est là qu'ils se sont égarés...

Scène I : Le vieux fusil

A l'orée des bois se trouve une petite cabane faite de planches. Elle est assez rudimentaire et artisanale, mais possède tout de même une petite cheminée de pierre de laquelle s'échappent de petites volutes de fumée.

Ici vit Thomas Rodier depuis environ une dizaine d'années. Il est venu s'installer ici après avoir combattu pour le parti vaticin durant plusieurs années au cours de la Guerre de la Croix. Il s'est retiré après avoir reçu deux blessures assez graves : l'une à la jambe droite qui le fait boiter depuis, et l'autre à la tête qui n'a pas handicapé ses capacités, mais qui l'a rendu susceptible et parfois agressif.

Thomas Rodier est donc un ancien combattant. Il a 45 ans, mais il est toujours vif et alerte. Depuis qu'il habite là, il évite en général de se rendre en ville et côtoie assez peu les habitants de Montre-naix. Comme tout ce qui est inconnu, il suscite la peur et les rumeurs. On raconte qu'il aurait quelque chose à cacher, peut-être à se reprocher. Ceci peut être connu des personnages, soit par l'intermédiaire de l'un de leurs accompagnateurs, soit grâce à un jet d'Esprit + Orientation citadine ou Connaissance des bas-fonds (ND 20).

Quand les personnages arrivent près de chez lui, Rodier est à l'intérieur de sa cabane. Il ouvrira sa porte s'il est sollicité pacifiquement, et permettra aux personnages d'entrer dans sa demeure. La pièce unique, mesurant environ 6 mètres sur 5, est meublée assez chichement et ordinairement. Quelques étagères où s'entassent babioles et objets de récupération, un plan de travail avec quelques aliments (fruits et légumes), un lit très simple, un tabouret servant de table de chevet avec une bougie dessus, une cheminée de pierre dans laquelle bouillonne une soupe dans une marmite, et enfin une table et quelques chaises branlantes, voilà ce qui compose le modeste mobilier du lieu. Deux faisans et un lapin morts sont pendus à des crochets. Une bouteille de vin et un verre à moitié plein sont posés sur la table, juste à côté d'un couteau et d'un gros hachoir, tous deux couverts de sang frais. A remarquer également, un vieux mousquet (chargé et prêt à tirer) est accroché sur un mur, et une rapière est posée près du lit.

Attention, LA chose à remarquer est posée nonchalamment sur une étagère parmi le bric-à-brac ambiant : une paire de chaussures d'enfant, des mocassins. Il faut faire un jet de

Thomas Rodier (Homme de main)	
Gaillardise :	2
Dextérité :	2
Esprit :	2
Détermination :	2
Panache :	2
Attaque (Armes à feu)	5g2
Dommages (Mousquet)	5g3
Attaque (Escrime)	4g2
Parade (Escrime)	4g2
Dommages (Rapière)	4g2
Attaque (Couteau)	4g2
Parade (Couteau)	3g2
Dommages (Couteau)	3g2
Jeu de jambes	4g2

Perception (Esprit + Sens aiguisés) sous un ND de 20 pour les voir. C'est clairement quelque chose qui n'a rien à faire ici d'une part, et d'autre part, les parents de Christophe ou ses copains seront capables de les identifier sans hésiter. Elles sont très abîmées et leur semelle est déchirée.

Si les personnages posent des questions à Thomas Rodier sur les enfants, il dira ne pas les avoir vus (ce qui est strictement vrai) et n'en démordra pas (puisque c'est la vérité). S'ils insistent, il leur demandera de quitter les lieux. S'ils se montrent agressifs, il tentera de se déplacer pour saisir de préférence sa rapière s'il le peut, sinon son mousquet, ou encore le hachoir et le couteau, et se défendra comme il pourra. Il se rendra toutefois après avoir subi une blessure grave et éventuellement quelques blessures légères de plus.

Au sujet des chaussures d'enfant, il n'en parlera pas de lui-même, mais si on lui pose la question il dira les avoir trouvées aujourd'hui même alors qu'il se promenait à quelques centaines de mètres au nord de sa cabane, mais il n'a vraiment pas vu les enfants.

Scène II : Les alcooliques anonymes

Carlo et Mona Grazziani sont deux vodacci qui vivent en couple dans une petite maison au nord-est des marais. Ce couple a quitté son pays natal il y a environ deux ans pour venir s'installer ici. Les raisons de leur migration sont inconnues des habitants de Montrenais, ce qui contribue à entretenir toutes les rumeurs... y compris même que Mona est peut-être une sorcière de la destinée. En réalité, ils produisent de manière illicite de l'alcool avec leur distillerie clandestine. Ils ont été condamnés en Vodacce, mais ont fui la justice avant d'être emprisonnés. Les rumeurs disent aussi qu'ils auraient commis un ou plusieurs crimes dans leur pays.

A respectivement 41 et 34 ans, Carlo et Mona vivent à l'écart de la ville et se mêlent très peu aux habitants, se rendant uniquement en ville pour acheter le minimum nécessaire et vendre leur production.

Leur habitation est assez simple (ils l'ont construite eux-mêmes), et compte deux pièces meublées de manière plutôt spartiate. Quelques meubles, peu de bibelots, rien de luxueux. Carlo a également creusé une cave et construit une petite cheminée en pierre. Une distillerie clandestine est installée au sous-sol : alambics, cuves, tonnelets, matériel de chauffage. La fumée produite à la cave est évacuée par la cheminée au rez-de-chaussée, mais ceci est masqué par le fait qu'un feu est également allumé dans le foyer principal. La trappe menant en bas est masquée par un vieux tapis.

Même si plusieurs bouteilles sont disposées sur les étagères, un personnage attentif pourra remarquer une odeur d'alcool assez persistante : il faudra pour cela réussir un jet de Perception (Esprit + Sens aiguisés) sous ND 15. De même, un jet identique sous ND 25 permettra de remarquer une circulation anormale de la fumée dans la cheminée, indiquant qu'elle vient du sous-sol.

Ils ne seront pas naturellement agressifs, mais simplement très méfiants. Ils souhaitent éviter toute conversation gênante, ce qui laisse penser qu'ils ont quelque chose à cacher, mais

Carlo Grazziani (Homme de main)	
Gaillardise :	2
Dextérité :	3
Esprit :	2
Détermination :	2
Panache :	2
Attaque (Couteau)	6g3
Parade (Couteau)	5g2
Dommages	3g2
Jeu de jambes	4g2

Mona Grazziani (Brute)	
Niveau de menace :	1
ND :	10
Initiative :	1g1
Attaque :	1g1
Dommages :	3 (couteau)

ce ne sont pas les enfants, juste leur distillerie. Carlo a vu passer les enfants alors qu'il coupait du bois dans la forêt à l'est, mais ils ont eu peur de lui et se sont enfoncés dans les sous-bois. Pour éviter d'être suspecté de quoi que ce soit, il ne parlera pas des enfants, sauf si les personnages se montrent vraiment très insistants ou habilement persuasifs : à ce moment-là, il dira la vérité.

Si les personnages se montrent belliqueux, Carlo se défendra avec un couteau de cuisine, mais renoncera à la première blessure grave. Sa femme s'interposera de la même manière si elle sent que son mari risque d'être tué.

Scène III : La nuit du chasseur

Si les personnages traînent quelques temps près de bois à l'est, ils seront abordés par Franck Bernstein (34 ans) et ses trois acolytes (Gunther, Sigmund, Oliver). Ce sont des chasseurs de monstres venus d'Eisen : ils ont suivi la piste des kobolds. Au début de la conversation, Franck restera énigmatique sur les raisons de leur présence ici, pouvant ainsi être suspect vis-à-vis des personnages. Franck est plutôt un excentrique : il semble assez nerveux, paraît entendre des bruits que lui seul peut entendre, ou voir des choses que lui seul peut voir, demandant parfois le silence alors que personne d'autre n'a rien entendu. (*N'hésitez pas à en faire des tonnes en jouant ce personnage !*)

Assez rapidement toutefois, Franck expliquera qu'ils sont des "sortes de chasseurs" étant sur la piste d'un gibier assez "spécial" : une tribu de kobolds. Ils ont suivi leurs traces, et celles-ci traversent la forêt en direction du nord-ouest (vers les collines et les grottes). Selon lui, les kobolds sont des chapardeurs qui peuvent parfois se montrer agressifs, surtout s'ils se sentent menacés. Dans ce cadre-là, il n'exclut pas qu'ils aient pu s'en prendre aux enfants.

Si les personnages le souhaitent, il les mènera jusqu'aux grottes, et lui et ses assistants combattront à leurs côtés pour "nettoyer" les cavernes de leurs résidents indésirables...

Franck Bernstein (Homme de main)		
Gaillardise :	2	Avantages : Réflexes de combat, Sens aiguisés
Dextérité :	3	
Esprit :	2	
Détermination :	3	
Panache :	3	
Attaque (Armes lourdes)	6g3	Ecole d'escrime de Gelingen : Apprenti Exploiter les faiblesses (Kobolds) 4, Exploiter les faiblesses (Goules) 2, Exploiter les faiblesses (Zombies) 1
Parade (Armes lourdes)	5g2	
Dommages	5g2	
Jeu de jambes	5g2	
		Armes lourdes : Attaque 3, Parade 3
		Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 2
		Combat de rue : Attaque 2, Coup aux yeux 2, Coup de pied 2
		Médecin : Charlatanisme 2, Chirurgie 2, Diagnostic 2, Premiers secours 2
		Chasseur : Déplacement silencieux 4, Pister 4, Signes de piste 3

Assistants de Franck Bernstein (3 Brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	nbg2
Dommages :	9 (épées larges)

Scène IV : La horde sauvage

La description des kobolds se trouve dans les suppléments suivants :

- Eisen : page 120
- Heroes, Villains, and Monsters : page 50

Il s'agit de kobolds non ailés (ce ne sont donc pas des gargouilles).

Les kobolds qui ont fui l'Eisen ont traversé le nord de la Montaigne en direction de l'ouest, et se sont donc retrouvés dans les parages de Montrenaix. Aujourd'hui, ils sont installés dans des grottes au nord-est de la ville. Ils chassent dans les bois qui sont à proximité de leur refuge, et ne s'approchent pas des humains. Ils sont arrivés là depuis environ deux semaines, et aucun habitant de Montrenaix ne les a encore repéré. Leur présence devrait donc être une surprise pour les personnages.

S'ils ont lié connaissance avec Franck Bernstein et ses acolytes, ils pourront apprendre quelques détails sur le mode de vie de ces créatures : ces sont des humanoïdes de la taille d'un gros chien, avec des crocs, des yeux jaunes, et une peau dure et squameuse. Ils vivent en général en meutes assez importantes. Ils combattent en essayant d'encercler leurs adversaires ou en leur tendant des pièges.

Dès que l'un d'eux aura détecté la présence des personnages aux alentours de leurs grottes, l'alerte sera donnée et le combat contre la meute sera engagé. Lorsque les $\frac{3}{4}$ d'entre eux seront mis hors combat, les autres s'enfuiront à toutes jambes. Il y a une bande de kobolds (ce sont des brutes) pour chaque PJ, une pour Franck Bernstein, une autre pour le groupe de ses assistants, et une autre pour les PNJ accompagnant les personnages.

Kobolds (Brutes)

Niveau de menace :	3
ND :	20
Initiative :	3g3
Attaque :	nbg3
Dommages :	3 (griffes et crocs)
Compétences :	Guet-apens 3, Jeu de jambes 3, Pister 3

Les kobolds étant aussi des chapardeurs, on pourra trouver dans leur refuge différents petits objets qu'ils ont pu voler la nuit dans les jardins des maisons en périphérie de la ville ou durant leur périple depuis l'Eisen. Mettez-y un peu ce que vous voulez, peut-être des objets qui brillent avant tout : un petit miroir cassé, un bague (valeur 15 guilders), un dé à jouer en ivoire, une fiole vide, des pièces de monnaie (deux sénateurs vodacci, trois pfennings et un florin eisenörs), un petit couteau rouillé, une bouteille de rhum vide, ...



En dehors de cela, les personnages pourront également trouver une quantité assez importante d'ossements résultant des repas des kobolds. Un coup d'œil attentif (et peut-être un petit jet d'Esprit + Diagnostic ou Chirurgie avec un ND de 10) indiquera qu'aucun de ces petits squelettes ne pourrait être celui d'un enfant.

Si les parents ou les autres enfants sont toujours là (malgré la nuit tombée et l'affrontement avec les kobolds), ils certifieront le fait qu'aucun des objets ici présents n'appartiennent à Christophe ou à Sybille.

Acte III : Tout est bien qui finit bien

Après le combat contre les kobolds, les personnages entendront du bruit dans les bois environnants : une jeune fille, Sybille, s'approchera en titubant. Ses vêtements sont un peu déchirés, elle a les cheveux en bataille, la peau sale, et elle paraît totalement épuisée. Cela fait des heures qu'elle et Christophe errent dans les bois pour tenter de retrouver leur chemin vers Montreinaix, mais ils se sont complètement égarés.

Christophe est à quelques centaines de mètres de là, étendu contre un arbre : il s'est foulé une cheville, et a beaucoup de mal à marcher. Sybille est donc partie toute seule pour tenter de trouver du secours, et c'est là qu'elle a entendu le groupe des personnages.

Il n'y a plus qu'à rentrer en portant Christophe ou en fabriquant une civière de fortune avec quelques branches.

Si vous souhaitez corser un peu la recherche :

Bien sûr, vous pouvez trouver que le fait que les personnages retrouvent les enfants "par hasard" soit un peu léger. Si vous voulez rendre les choses un peu plus difficiles, vous pouvez toujours faire faire des jets d'Esprit + Pister ou encore Esprit + Signes de piste (afin de trouver des lambeaux de vêtements que les enfants ont laissé en s'accrochant aux plantes).

Rappelez-vous également que les personnages pourront à peu près retracer le chemin parcouru par les enfants s'ils savent s'y prendre habilement avec Thomas Rodier et avec le couple Grazziani, et que le hasard n'est pas forcément aussi présent que cela...

Tout est bien qui finit bien.

Annexe 1 : Carte des environs de Montrenaix

