

# Scénario d'enquête

## *Introduction à l'univers*

---

### En Bref

Scénario prévu pour 5 h de jeu.

5 Joueurs - Personnages pré-tirés

Objectifs : Découverte, Fun

Quêtes et donjon

Thème abordé : L'Empire d'Ebène

### Sommaire

[Introduction p1](#)

[Avant de jouer p2](#)

[En jeu p3](#)

[Descriptions p4](#)

[Pour aller plus loin p5](#)

---

## Introduction pour les joueurs

Au nord de l'Empire d'Ebène, dans le duché de Frontalia se trouve le village de Eau-Bois. Petit village de moindre importance, il commerce tout de même régulièrement avec une des villes du duché voisin, Rienours. Le village les fournit en bois de chauffage en profitant de la rivière qui les relie pour convoier les troncs. Cependant Eau-Bois n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs mois. Si le comte de Rienours ne s'alarmait pas de toucher gratuitement du bois pour sa ville, il lui faut tout de même agir. L'envoi d'un petit groupe d'aventuriers a été décidé afin de se rendre au village et voir de quoi il retourne. Ce petit groupe c'est bien évidemment vos joueurs.

L'histoire commence à l'approche du poste frontière qui marque l'entrée en frontalia. Les joueurs avancent lentement sur les routes au rythme de leur charette. La vieille carne qui la tracte peine à tirer leurs affaires et le guide s'est attribué la seule place libre. Le passage de la frontière ne devrait pas poser de problèmes particuliers. Il suffira aux aventuriers de faire preuve de bonne volonté en s'acquittant de la taxe qui les attend. En échange, il leur sera possible de questionner les gardes sur ce qui les attend plus loin. C'est avant la frontière que le guide les quittera. La suite du chemin longeant la rivière, trouver Eau-Bois ne devrait être guère difficile.

La région environnante se compose d'une multitude de collines au milieu desquelles serpente une rivière. Si cette dernière est navigable, peu de personnes l'utilisent. Les collines abritent souvent quelques bosquets, de petites forêts ou d'anciennes mines abandonnées depuis longtemps. Les environs ne sont guère sûrs, plusieurs clans gobelins ayant été signalés. C'est ce qui explique la présence d'un clan de chasseur à Eau-Bois, qui devrait garder ses habitants de tout danger...

## Avant de jouer

### **Le contexte**

Les joueurs ne savent pas dans quoi ils s'embarquent. Eau-Bois est un village moribond. Ses habitants vivent sous le joug d'un petit groupe de bandits retranchés dans un vieux fort qui surplombe le village. Ces brigands tiennent dans leurs geôles de nombreux otages. Les hommes du clan local, soit les hommes les plus forts des environs, ainsi que de nombreuses femmes. Le prêtre local a également été enlevé, si ce n'est tué. Ce groupe de bandits n'est pas dangereux en lui-même mais leur sorcier a trouvé le moyen de contrôler un clan de goblin. Ce sont ces créatures qui terrorisent le village. Leur chef, le goblin Turgot, s'est fait voler le totem du clan et s'est ensuite retrouvé lui aussi dans une geôle. Ses gobelins, tout comme les villageois, ne rêvent que de vengeance et il suffirait de libérer les otages pour qu'ils osent passer à l'action.

Coincé entre deux collines, Eau-Bois est un petit village organisé autour d'un grand bâtiment, le clan du village. Cette taverne attire les hommes de tous les environs et une partie de la vie du village s'organise autour de ce commerce. Pourtant, l'activité principale de ses villageois reste la vente de bois brut. Les habitants ont un accord commercial avec la ville de Rienours en aval. Via la rivière qui les relie, les habitants de Eau-Bois leur envoient des troncs pour servir de bois de chauffage. À intervalles réguliers, un des leurs descend au sud chercher le salaire et le ramène pour tout le village. Cependant, l'hiver approche et le village n'est pas venu chercher son dû depuis longtemps, pire encore : le bois n'arrive plus depuis plusieurs jours.

### **La zone de jeu**

Le jeu commence à l'approche du poste frontière permettant l'entrée en Frontalia. Ce vaste duché se situe au nord de l'Empire. Il est peu peuplé et relativement inhospitalier. Le village de Eau-Bois est perdu au milieu des collines. Plus loin au nord commence une grande forêt d'où les villageois tirent leur bois d'abattage. Le village est construit autour de la taverne du clan local devant laquelle se trouve une petite place. Tout autour se trouve quelques artisans, un forgeron, un boucher et un ébéniste. Plus loin se trouve le bâtiment servant d'église de Dracaelys, une ancienne grange convertie sans plus d'apparats. Le village ne compte pas d'office des messagers.

Le vieille bâtisse fortifiée quant à elle permet de surveiller toute la zone du haut de sa colline. Il ne faut qu'une vingtaine de minutes pour rallier le fort depuis le village. En cette saison cependant, il est souvent caché par la brume qui couvre le sommet des collines. On n'aperçoit souvent que la flèche de sa tour qui dépasse péniblement au dessus du brouillard. Le bâtiment quant à lui est plus une ferme fortifiée qu'un véritable fort. Construit en L, l'une des extrémités permet l'accès à la tour de garde. Entouré d'une palissade précaire en rondins de bois, le fort permettait aux villageois de se cacher des clans gobelins qui pullulent dans la région.

## En jeu

### **Les idées à suivre**

Si les joueurs peuvent choisir de ne pas s'arrêter à Eau-Bois (et bien vous embêter !), voici quelques points à leur proposer pour leur faire suivre le scénario. L'idée générale étant évidemment de leur faire découvrir une situation problématique et de les enjoindre à régler les problèmes locaux. La foi, la compassion ou l'appât du gain sont autant de moyens à votre disposition.

- Les gardes du poste frontière peuvent leur donner une idée de ce qui les attend à Eau-Bois en leur rapportant que personne n'est venu depuis plusieurs semaines, en les embauchant pour enquêter, etc.
- En arrivant au village, les joueurs peuvent découvrir un village presque abandonné où les survivants fuient à l'arrivée du groupe. La taverne est dévastée, idem pour l'église dont le prêtre a été tué. Les quelques survivants, des adolescents et des hommes malingres, continuent tant bien que mal de rassembler du bois pour l'envoyer par le fleuve. Les bandits qui les tiennent en esclavage prévoient de subtiliser leur paye avant de fuir.
- Avant d'arriver au village, le fort peut rester caché par la brume.
- Les gobelins surveillent le village, des traces peuvent mener à leur antre.
- Les brigands comme les gobelins peuvent punir chaque incartade des villageois. Accueillir les aventuriers et les aider peut être un acte violemment puni.

### **Les aboutissements possibles**

Si le scénario doit s'achever en une bataille contre les bandits, quelques nuances peuvent être apportées. Les gobelins peuvent se rallier aux joueurs ou le clan peut être détruit. Les otages peuvent être libérés, le village peut être rasé par le sorcier brigand. Au final, le chef des brigands peut s'enfuir avec un otage pour aller récupérer l'or du village et abandonner ses compagnons. Attention à ne pas faire de fin trop sombre pour ne pas décourager les joueurs.

### **Les points cruciaux**

L'arrivée au poste frontière est la première épreuve de l'aventure. La diplomatie ou la violence peuvent servir au groupe à passer sans payer de taxes. L'arrivée dans le village est aussi un point important pour poser l'ambiance de la partie. Les joueurs se heurtent à l'hostilité des villageois et découvrent les ravages causés par les gobelins. Si les joueurs décident de passer la nuit dans l'église ou la taverne, les gobelins peuvent venir les espionner durant la nuit pour ensuite prévenir les brigands.

## Descriptions

### Liste des personnages

Dans le village :

- **Les enfants du village** : Ce sont presque les seuls habitants du village. Des enfants apeurés et souffrant de malnutrition. Les adultes valides passent leur journée à travailler en forêt, délaissant leurs tâches habituelles.

Chez les gobelins :

- **Le chaman** : Second goblin du clan, il dirige les autres. Il ne parvient pas à prendre la décision de sauver son chef en sacrifiant ses congénères. Il peut comprendre les humains.
- **Le chef des éclaireurs** : Il dirige les gobelins qui surveillent le village. Il peut parler quelques mots du langage humain pour donner des indices aux joueurs.

Parmi les otages :

- **Turgot, chef des gobelins** : Enchaîné dans les geôles du vieux fort, ce goblin est plus grand et plus intelligent que les autres. Il parle le langage humain et est prêt à aider les joueurs, contre de la nourriture pour son clan.
- **Le doyen du village** : Un vieil homme qui supporte la détention malgré son âge. Le sauver serait un symbole pour tous les survivants du village.
- **Le forgeron** : L'un des hommes les plus forts du village, prêt à se battre au côté des joueurs.
- **Les chasseurs** : Parmi les hommes les plus courageux du village, la détention a été particulièrement éprouvante pour eux. Privés de nourriture et d'eau, certains n'y ont tout simplement survécu. Les autres sont très affaiblis.

Chez les brigands :

- **Le chef** : Un homme lâche et sans honneur. Il ne cherche qu'une façon simple et efficace de s'enrichir au détriment des villageois.
- **Les deux guerriers** : Deux pions de leur chef, considérés comme largement sacrificables. Ce sont tout de même de rudes combattants.
- **Le sorcier** : Un homme froid et méthodique. Il garde les clefs des geôles et possède plusieurs bézoards. C'est un adversaire redoutable mais de faible constitution. Sa magie peut se faire entendre du village et terrorise les habitants comme les gobelins.

### Listes des lieux

- **Le poste de garde** : Simple porte symbolique, un petit fortin la garde. Le bâtiment peut contenir une dizaine de soldats de l'Empire.
- **Le village** : Plusieurs cabanes de bois, beaucoup sont vides. Les villageois se sont rassemblés par groupe pour ne pas passer les nuits dans la solitude.
- **Le vieux fort** : Fort de garde de deux étages, une partie est écroulée. Il comporte des geôles en souterrain et a un accès à l'autre goblinerie, par d'anciennes grottes.
- **L'autre des gobelins** : Ancienne mine abandonnée, les tunnels débouchent sur des grottes naturelles qui relient la mine au fort. Elle se trouve dans les collines, non loin du village.

## Pour aller plus loin

### Sitographie

- Les cartes de l'Empire : <http://lcnjdr.wpweb.fr/bestiaire/cartographie/>
- La vie dans les villages : <http://lcnjdr.wpweb.fr/commerce/villages/>
- Les clans : <http://lcnjdr.wpweb.fr/commerce/les-clans/>
- Le bestiaire : <http://lcnjdr.wpweb.fr/bestiaire/>

### Inspiration

Ce scénario assez simple s'inspire des quêtes typiques dans un Jdr med-fan. Cependant, libre à vous de lui donner une ambiance sombre et oppressante pour immerger vos joueurs dans un monde violent et injuste. Le village de Eau-Bois est isolé, l'église de Dracaelys y est présente mais son prêtre a été enlevé ou tué. Vos joueurs sont donc livrés à eux-mêmes et le scénario ne dépend qu'assez peu du reste de l'univers de Nebomore. C'est un bon moyen de faire découvrir le monde de l'Empire d'Ebène, petit à petit, à vos nouveaux joueurs.

Bon jeu et bon voyage dans l'univers des Chroniques de Nebomore !

N'hésitez pas à nous faire vos retours sur ce scénario :

<http://lcnjdr.wpweb.fr/competence/recits-de-partie/>