



UN VILLAGE DANS LE BESOIN





UN VILLAGE DANS LE BESOIN

*LES MARCHANDS NE VIENNENT PLUS AU VILLAGE
ET LES PERSONNAGES VONT DEVOIR EN DÉCOUVRIR LA RAISON.*

Une aventure *Savage Worlds* dans l'univers médiéval fantastique de votre choix en édition *Adventure*, compatible avec des débutantes ou débutants, et des personnages Novices.

INTRODUCTION

Cette aventure peut être jouée seule ou s'insérer dans le cadre de votre campagne dans un village isolé, lors d'une halte des personnages, à moins que ce ne soit leur lieu d'origine. Celui-ci peut être entouré de montagnes, d'une épaisse forêt sauvage ou tout autre milieu naturel peu hospitalier que nous appellerons « environnement naturel » pour éviter les répétitions.

Les personnages vont devoir découvrir pourquoi les marchands ne viennent plus dans ce village et leur petite enquête va les mener vers un camp de brigands dont le chef est recherché par la garde. Mais la guerre en préparation aux frontières ne laisse pas beaucoup de moyens aux autorités pour cela.

Si les personnages ne font rien, la petite bande de brigands grossira et après quelques mois, cela deviendra sérieusement problématique pour voyager de façon sûre dans la région.

L'ASSEMBLÉE

En milieu de matinée, les personnages arrivent en vue d'un petit village (une cinquantaine de chaumières), loin des grandes villes ou des principales routes. Lorsque nos aventuriers y entrent, il semble désert, mais ils perçoivent un brouhaha qui provient du centre.

En s'approchant, ils remarquent un rassemblement, entourant un homme debout sur un tonneau. En effet, le bourgmestre a rassemblé les villageois sur la place centrale :

« Mes amis, la situation est grave. Comme vous le savez, les marchands ne viennent plus depuis deux semaines. Les récoltes suffisent à peine à nous nourrir et nous manquons de tout : tissus, outils et j'en passe. C'est pourquoi je fais appel à votre bonne volonté pour constituer un petit groupe. Il faut aller en ville pour trouver le marchand Bossieu et s'enquérir de cette absence... Des volontaires ? »

Alors que quelques commentaires chuchotés se faisaient entendre dans l'assemblée, c'est, tout d'un coup, le silence. Les personnages peuvent entendre une mouche voler.

Nos braves aventuriers devraient se manifester mais, si ce n'est pas le cas, le bourgmestre, nommé Hépa, les aperçoit et les apostrophe. Avec insistance (et devant toute l'assemblée), il leur demande de les aider. Vu leur mise, ce sont de fiers et courageux aventuriers, et très capables, qui plus est ! Le bourgmestre n'est pas avare de flatteries pour arriver à ses fins. Il peut même leur proposer une petite compensation pécuniaire pour leurs efforts. Même si le village n'est pas riche, l'assemblée acquiesce à cette idée.

L'ACCORD

Lorsque les personnages acceptent la proposition, le brouhaha reprend ensuite de plus belle, tout le village compte sur eux. Ou peut-être est-ce le soulagement de ne pas avoir été désigné ?

Des villageois rassemblent quelques maigres victuailles pour que les personnages aient de quoi se nourrir pour 3 jours. Mais ils n'auront pas plus que cela. Aucun équipement supplémentaire (corde, couteau, couverture ou autre) ne peut leur être donné, ni vendu.

Si les personnages se renseignent auprès du bourgmestre, celui-ci leur fournit une description

du marchand Bossieu à retrouver, ainsi que son prénom : Tad.

Monsieur Hépa possède aussi une carte avec le chemin à suivre pour rejoindre la grande ville la plus proche. Le trajet est de deux semaines de marche : la moitié pour traverser l'environnement naturel autour du village et arriver à l'auberge Aux Berges du Lac et l'autre moitié pour parcourir une plaine parsemée de quelques champs et bosquets avant d'arriver à la ville.

LE REFUS

Si les personnages refusent, ils peuvent quitter le village, sous le regard désapprouvateur de l'assemblée. Nul doute que l'on se souviendra d'eux ! Leur réputation peut en souffrir et dans les aventures prochaines, il se pourrait que quelqu'un ne leur vienne pas en aide, en guise de représailles.

Un ou deux jours après avoir quitté l'auberge Aux Berges du Lac, ils croisent, sur la route, un marchand ambulant qui les apostrophe depuis sa charrette.

Leur souhaitant le bonjour, il s'enquiert de l'état de la route jusqu'à l'auberge d'abord puis jusqu'au village. C'est à ce moment que les brigands choisissent de passer à l'action. Voir le chapitre L'Embuscade.



LE VOYAGE

La première semaine de voyage jusqu'à l'auberge Aux Berges du Lac se déroule sans encombre. Mais, si les personnages ne pensent pas à chasser, ils n'auront pas suffisamment de nourriture pour le voyage. Voir la Faim dans *Savage World*.

Vous pouvez aussi transformer chaque semaine de voyage en Scène Dramatique Délicate. Les personnages peuvent utiliser Survie pour pister ou piéger du gibier, Perception pour repérer, Tir pour chasser, etc. Optez pour une Tâche individuelle avec la règle de Soutien possible pour passer rapidement dessus, ou corsez la difficulté en optant pour une Tâche de groupe.

L'AUBERGE

Aux Berges du Lac est une auberge assez grande pouvant accueillir une quinzaine de personnes. Elle comprend un rez-de-chaussée avec la salle commune, les cuisines et la pièce d'habitation des tenanciers et un étage composé de deux chambres simples, une pouvant accueillir cinq personnes et un dortoir de 10 paillasses.

Les personnages peuvent s'y arrêter pour une halte. Il n'y a aucun cheval dans l'abri attenant à l'auberge et la salle principale est vide, lorsqu'ils y pénètrent. Venant d'une salle derrière le comptoir, les tenanciers, Riv et Ann Dulac, accueillent chaleureusement les visiteurs. Malgré la situation préoccupante, Riv semble avoir toujours l'air gai et il apostrophe souvent sa femme par des « Ma Dame » et des petites révérences appuyées.

Juste après les présentations et la discussion sur la présence des personnages en ce modeste établissement, Ann avertit les personnages : le menu est restreint. Ils n'auront droit qu'à un potage et aucune boisson alcoolisée ou aromatisée, uniquement de l'eau, à leur grand désespoir.

Si les personnages les questionnent, ils n'ont pas vu de marchand de la ville depuis au moins deux semaines, peut-être plus. Ils vivent — pour l'instant — du troc avec les fermiers des environs mais, à cause des bandits, les voyageurs ne prennent plus la route. Et sans voyageurs, plus de rentrées d'argent. Tout commence à manquer. Les chambres sont toutes libres et Riv serait ravi de leur louer pour la nuit.

« Au moins, pourrez-vous dormir tranquille sans avoir à être sur le qui-vive. D'ailleurs, le dortoir de dix paillasses est à un prix modique, défiant toute concurrence. A ce prix-là, vous n'avez aucune hésitation à avoir ! Je nettoierai vos bottes et vos manteaux sans supplément. »

Vous l'aurez compris, Riv tient à ce que les personnages restent pour la nuit, histoire de renflouer quelque peu la caisse. Mais, des personnages Prudents ou Susplicieux pourraient y déceler une autre intention...

Que les personnages y restent pour la nuit ou non, ils quittent l'auberge accompagné du regard par le couple qui leur souhaite bon voyage et insistent pour qu'ils reviennent.

La semaine de marche de l'auberge jusqu'à la ville se passe sans problème (à moins que vous ne décidiez le contraire, mais ce ne peut pas être une attaque de brigands). Mais, de même que pour la première semaine de voyage, si les personnages n'ont pas suffisamment de victuailles et qu'ils ne pensent pas à chasser ou chercher de quoi manger, voir la Faim dans *Savage World*.

EN VILLE

La ville est immense comparée au petit village d'où viennent les personnages. A la porte principale, cinq gardes questionnent tous ceux qui veulent y entrer, pour connaître la raison de leur venue. Ils confisquent armes et boucliers, qui seront rendus à la sortie de la ville, en échange d'un bon de dépôt. Les gardes fouillent aussi les chariots. La file d'attente s'allonge donc en même temps que la journée s'avance. Si les personnages s'enquière sur cette vigilance accrue de la part de la garde, ils apprennent qu'une guerre se prépare aux frontières.

Lors de la remise des armes aux gardes, si l'un des personnages veut garder une dague ou un petit couteau caché sur lui, il doit réussir un jet de Subterfuge. Les gardes listent les biens de chacun (armes, armures, boucliers) et leur remettent un bon numéroté en échange. Pendant ces formalités qui prennent du temps, ils aperçoivent un avis de recherche sur le mur. A chaque homme grand et chauve qui se présente, les gardes consultent ce portrait.

Si l'un des personnages s'intéresse à cet avis de recherche, il peut mémoriser le portrait d'un homme chauve et barbu, menton carré, front haut, le visage rond et un nez épaté. S'il sait lire, un nom se trouve en dessous : Alagg Ardh. Il est

aussi mentionné que cet homme est recherché, avec une belle récompense pour sa capture. Lors de l'observation de ce portrait, le garde Yan apostrophe le personnage :

« *Ah, cela vous intéresse ? Une forte récompense pour sa capture, mort ou vif ! Nul doute que ce n'est pas à la portée du premier venu, mais si vous y arrivez... Disons que le capitaine a besoin de bras et de gens capables, il est possible que vous soyez engagés si vous le ramenez.* »

Si les personnages questionnent le garde, celui-ci n'a aucun renseignement supplémentaire à donner. En insistant, il précise, sans conviction, qu'il faut peut-être suivre les marchands sur la route.

La ville n'est pas décrite ici, de sorte que vous pouvez utiliser celle de l'univers que vous souhaitez.

Après avoir passé la porte et parcouru quelques ruelles, les personnages débouchent sur une petite place, sur laquelle donnent une auberge, un cordonnier et une échoppe abandonnée. Quatre marchands ont ouvert leurs carrioles et vendent leurs articles à grands renforts de cris et de superlatifs exagérés.

LES MARCHANDS

Les personnages reconnaissent l'un d'eux, le marchand Tad Bossieu. Lorsque les personnages l'abordent, il leur propose quelques articles dont des aventuriers ne peuvent absolument pas se passer, en dehors des objets classiques : un nécessaire de couture, un rouleau de ficelle, un petit couteau pour les champignons ou un aimant à os (très cher). Questionné sur les raisons de son absence au village, des brigands lui ont tout volé lors de ses deux derniers voyages. Il a alerté la garde mais il semble qu'elle ait plus important à faire. Et payer des mercenaires coûte trop cher par rapport au gain des ventes sur le chemin et dans les villages.

Pendant l'échange avec les personnages, les autres marchands se moquent de Tad :

Ah mais tu vas voir qu'il va se laisser convaincre par ces garnements !

Mais bien sur mon bon Hangg, Bossieu n'est pas un marchand, c'est un généreux, il ne vend pas, il donne !

Oui, c'est un altruiste, ce Tad, un désintéressé qui finira en quémendant l'aumône. Peut-être lui ferons-nous don de nos chausses qu'il n'arrivera même pas à vendre !

Déjà hilares lors de cet échange, les trois autres marchands rient à gorge déployée. Tad ouvre la bouche voulant sortir un bon mot mais la referme, ne sachant que dire. La garde est très présente et constamment sur le qui-vive. Si les personnages interviennent de façon musclée pour défendre Tad, ils seront capturés et enfermés sans ménagement dans les geôles humides et sombres pour plusieurs jours.

En promettant d'être son escorte gratuitement, les personnages peuvent convaincre Tad de reprendre la route, avec un jet de Persuasion -2. En cas d'Échec, il indique précisément où a eu lieu la dernière attaque sur le chemin, à plusieurs jours de marche de la ville et un ou deux jours avant d'arriver à l'auberge de Aux Berges du Lac. Celle-ci s'est produite juste après les trois arbres tordus : lieu connu dans la région pour la forme insolite des trois arbres en question, à une dizaine de mètres à l'écart du chemin. A cet endroit, il y a un dévers de chaque côté du chemin et les brigands s'y sont cachés pour le surprendre. Ils étaient cinq et bien armés.

L'EMBUSCADE

Que les personnages soient apostrophés par un quelconque marchand sur le chemin ou qu'ils accompagnent Tad, les brigands attaquent par surprise. Du moins essaient-ils, si aucun personnage n'est Vigilant ou ne réussit de jet de Perception (+2 s'ils connaissent le lieu de la dernière attaque).

Il y a autant de brigands que de personnages. Mais si les aventuriers ont clairement le dessus et au premier blessé, ils n'hésitent pas à fuir pour sauver leur vie. Un seul des brigands s'en retourne au camp pour prévenir leur chef, Alagg. Les autres fuient dans des directions différentes, pour semer d'éventuels poursuivants avant de retourner à la ferme bien plus tard.

Si l'un d'eux se fait capturer par nos héros, il ou elle avouera facilement où se trouve leur chef. Dans le cas contraire, les personnages doivent remonter la piste laissée par les détrousseurs pour arriver jusqu'à la ferme abandonnée qui leur sert de refuge.

LE CAMP DES BRIGANDS

C'est une ferme abandonnée composée d'une habitation principale, d'une vaste grange à étage et d'un moulin en ruine. Une palissade en bois, en mauvais état et effondrée par endroit protège tant bien que mal le tout.

Alagg s'y trouve seul, avec éventuellement un des bandits ayant réussi à fuir la riposte des personnages. Il s'y cache pour se faire oublier des autorités quelque temps. Il est informé de la récente mise à prix de sa tête et ne souhaite pas attirer tous les mercenaires en se montrant à chaque attaque. Les quelques gredins de sa bande ne vont pas rentrer de sitôt, suite à l'attaque avortée du marchand défendu par les personnages. Il les attend impatiemment... Et si les personnages tardent trop, ceux-ci pourraient les surprendre et fournir un renfort inattendu à leur chef.

Il ne s'attend pas à être attaqué, croyant être bien caché et isolé. Il est persuadé d'avoir pris toutes les précautions pour ne pas être repéré.

Les personnages peuvent attaquer frontalement ou être discrets pour le surprendre. Suivant

l'heure de la journée ou de la nuit, Alagg dort, est auprès du feu pour faire chauffer la soupe, joue au dé seul ou s'entraîne avec sa massue à taper sur le moulin pour le faire s'écrouler.

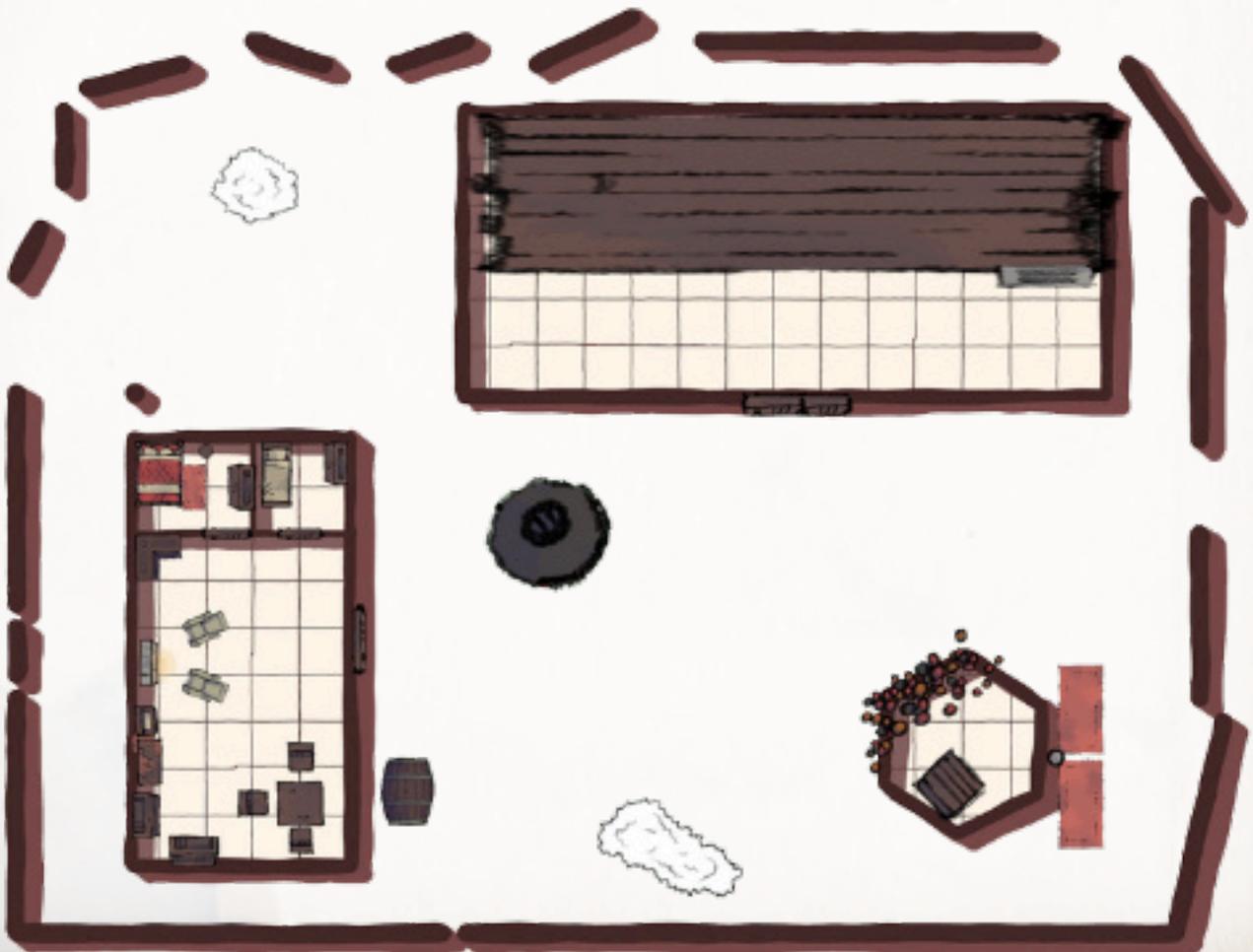
LA GRANGE

Lorsqu'elle était utilisée, elle servait à abriter les bêtes. Le sol est de terre et de paille. L'étage est un plancher de bois qui craque au moindre pas.

Il y a quelques paillasses réparties entre le rez-de-chaussée et l'étage. Quelques vêtements s'y trouvent, accrochés à des patères de fortune ou suspendus aux poutres, mais rien d'intéressant. Les malandrins gardent sur eux tout ce qui a de la valeur et ne laissent rien traîner, de peur que cela disparaisse inopinément. Il semble qu'ils ne se font pas confiance entre eux...

L'HABITATION

Alagg y a élu domicile. En mauvais état, elle est composée d'une pièce principale et de deux chambres. Dans la pièce principale, il y a une cheminée, une table avec quatre chaises et deux armoires contenant des ustensiles de cuisine en



bois. Dans la plus grande chambre, un coffre contient ce qui a le plus de valeur dans ce taudis. L'autre chambre contient une paillasse améliorée, un peu plus confortable que celles dans la grange.

LE MOULIN EN RUINE

Rien d'intéressant, si ce n'est qu'il peut être une cachette efficace, voire un poste de tir à Couvert Moyen. L'étage n'existe plus depuis bien longtemps et des restes de bois éparpillés se trouvent au sol, infligeant -2 aux jets de Discrétion à cet endroit.

DÉNOUEMENT

Alagg n'est pas très futé et est persuadé que ses compères vont revenir. D'ailleurs, lorsque les personnages arrivent, il peut se méprendre et croire que ce sont ses anciens compagnons qui rapportent le butin de l'attaque.

Dans tous les cas, il réalisera vite que la situation n'est pas à son avantage. Les personnages peuvent alors le persuader de se rendre, en échange d'une peine clément. Il ne sera toutefois pas facile à convaincre (jet de Persuasion -2 en mode simple et rapide, ou Conflit social).

En cas d'Échec, il provoquera le personnage le plus fort du groupe ou le plus Susceptible. S'il y a un combat, et pendant celui-ci, il essaiera de négocier sa fuite, étant persuadé qu'il va gagner l'affrontement.

APRÈS LA VICTOIRE

Si les personnages vont s'adresser à la garde de la ville proche, son capitaine, Ori Falm, est ravi de les récompenser pour leurs efforts et de les rétribuer d'une certaine somme, pas trop généreuse non plus, en monnaie sonnante et trébuchante, en fonction de votre univers. Et qui sait, cela peut être le début d'une collaboration pour quelques missions périlleuses que la garde ne peut accomplir ?

Si les personnages ont combattu et tué Alagg, ils peuvent apporter une preuve de leur victoire : sa tête, sa chevalière ou toute autre chose que les personnages pourront fournir.

S'ils ramènent Alagg vivant, celui-ci sera jugé de manière expéditive et pendu le lendemain sur la place publique, malgré les promesses des personnages s'ils avaient réussi à le convaincre. Si les personnages assistent à l'exécution, il les implore et leur rappelle leur promesse, dans une dernière supplique.

Vous pouvez aussi décider qu'Alagg soit emprisonné à vie mais, qui sait, peut-être réussira-t-il à s'échapper et sera décidé à retrouver les personnages...



PROTAGONISTES

ALAGG ARDH

Un peu plus de 2m, gros, s'impose par sa taille et sa force. Chauve et barbu, menton carré, front haut, le visage rond et un nez épaté. Il est toujours torse nu, laissant apparaître son ventre volumineux. Toutefois, il perd tout contrôle et devient enragé lorsqu'on le critique sur son poids ou son tour de taille. Chef d'une petite bande de brigands et recherché par la garde. Il aime Empoigner ses victimes et les Broyer à mains nues (voir Empoignade dans Savage Worlds).



CRÉDITS

- Écriture : Denis
- Relecture : Pierre Debut, X.O. de Vorcen
- Maquette : Neoflip
- Images : Générées par Stable Diffusion


ALAGG ARDH


Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d10	d6	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d6, Discrétion d4, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d6, Sarcasmes d8, Tir d6.

Handicaps : Arrogant, Sanguinaire.

PARADE	RÉSISTANCE
7	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Brute** : peut résister à Athlétisme avec Force, Portée +1/+2/+4 si lancer.
- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.
- * **Costaud** : Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.
- * **Increvable** : ignore malus de Blessure au jet d'Hémorragie.
- * **Sang-froid** : pioche 2 cartes d'action en plus et en choisit une.
- ♣ **Susceptible (Majeur — poids)** : résister à Provocation -4.
- * **Taille 1** : Costaud inclus.

ACTIONS

- ✂ **Empoigner** : Athlétisme d8 vs Force -2 ou Athlétisme, Entrave ou Immobilise.
+ **Broyer** : action, dégâts d10 si cible Empoignée.
- ✂ **Grande massue** : Combat d10, d10+d6.
- ✂ **Couteau** : Combat d10, d10+d4.

EQUIPEMENT

Grande massue, couteau à la ceinture.

BRIGANDS

Équipés d'armes rudimentaires, ils n'hésitent pas à fuir si un combat tourne à leur désavantage. Voir le Soldat dans *Savage Worlds*.

