



TYPE DE SITE D'AVENTURE: Village fortifié (au pied d'une montagne)

Lorsque vous pénétrez dans la vallée encaissée et verdoyante, vous vous sentez écrasés par les montagnes environnantes, dont les hauts pics qu'on devine enneigés sont en permanence masqués par la brume.

Le hennissement d'un cheval attaché sous un appentis trahit l'existence d'une tour de guet permettant de surveiller la route menant au village. Cette dernière serpente à travers les pâturages et les cultures pour aboutir à une place fortifiée. Mais le lieu accuse son âge et les fières murailles ne sont plus que l'ombre de ce qu'elles étaient. Le village et sa citadelle se tiennent, minuscules, au fond de la vallée. Ici et là, des vestiges de constructions en pierre sont encore visibles, mais il n'en reste que trop peu pour en deviner leur fonction passée.

Au loin, des troupeaux paissent sous la surveillance d'enfants, qui observent prudemment les nouveaux arrivants.

À mesure que vous approchez du village, la prairie laisse la place à des vergers peuplés de pommiers et de cerisiers. De l'autre côté de la route, un certain nombre de plants de houblon sont ceints d'une palissade de bois.

De plus près, le lieu déborde d'activités jusque dans sa citadelle, malgré des signes bien visibles de son délabrement.

Alors que vous vous apprêtez à pénétrer dans le village, un chariot et son escorte sont sur le point de franchir les portes dans l'autre sens, le conducteur adressant un dernier signe de la main aux miliciens de faction, qui le lui rendent.



Engoncés dans leur armure de mailles, appuyés sur leur hallebarde et un grand bouclier dans le dos, ceux-ci vous adressent un simple hochement de tête alors que vous les dépassez. Leur vigilance relâchée, sans aller jusqu'à être nonchalante, trahit le peu d'inquiétude qu'ils nourrissent à l'arrivée d'étrangers. Néanmoins, l'un d'eux vous interpelle au dernier moment de sa voix lasse due à une garde trop

longue : « Le Conseil municipal, c'est la dernière b'raque à gauche avant la c'tadelle. Feriez bien d'aller vous présenter aux vie... aux sages du Conseil. C'pas obligatoire, mais y aiment mieux. » Le second lève sur vous son regard bovin avant de retourner à l'exploration de sa cavité nasale.



CONTEXTE

Le Meix aux Cas était jadis une place forte de bonne taille, bien supérieure à ce qu'il en reste actuellement. L'enceinte extérieure et la première muraille intérieure, ainsi que les bâtiments qu'elles regroupaient, ont intégralement disparu. Seule la seconde muraille conserve un semblant de vie, mais un certain nombre de brèches ne sont que partiellement comblées. Le glorieux passé militaire de la place forte n'est plus qu'un lointain souvenir.

Au faite de sa puissance, elle était l'une des plus importantes forteresses de l'Église du Corbeau. Le corbeau stylisé, symbole du dieu, qui ornait la façade de la citadelle s'est désormais effondré, laissant une plaie béante dans la façade. Après avoir connu une terrible bataille lors de la troisième guerre aulnoise, sa puissance ne cessa de décroître de concert avec son importance stratégique. Le conflit s'était déplacé, et la fière forteresse ne servit bientôt plus que de relais et de centre d'entraînement d'appoint. Les bâtiments surnuméraires furent désassemblés, leurs pierres réexploitées ou exportées. La place accueillit de plus en plus de civils alors que les militaires se désintéressaient de l'endroit, jusqu'à l'abandonner complètement.

Aujourd'hui, le village vit essentiellement du commerce, étant notamment réputé pour sa bière noire, qu'il exporte, mais dont son propriétaire garde jalousement la recette. Sa citadelle décrépie

est actuellement occupée par un groupe d'aventuriers qui se fait appeler « la Compagnie du Crin d'Argent » et dont le drapeau flotte sur le donjon. La Compagnie assiste les quelques miliciens dans la défense de la zone, répondant alors momentanément aux ordres du commandant Soran.

La muraille intérieure est l'un des vestiges attestant de la vocation militaire passée du lieu, bien qu'ayant subi les outrages du temps et étant marquée par plusieurs brèches sur sa longueur. Certaines sections sont même remplacées par des palissades de bois et quelques miliciens patrouillent avec nonchalance. Malgré un usage actuel presque exclusivement civil, les bâtiments ont conservé leur disposition en quadrillage, entourés de rues perpendiculaires.

Le village et la plaine attenante sont parcourus de souterrains. Mais, faute d'entretien, certaines sections de ceux situés dans la plaine se sont effondrées ou se sont vu envahir par l'eau qui descend de la montagne. En stagnant, elle a créé un marécage recouvert d'une brume blanche vaporeuse, alimentant les histoires que se racontent les enfants pour se faire peur. Un chemin serpente dans la plaine jusqu'aux portes du village. D'autres sentiers partent du chemin principal, permettant d'accéder aux pâturages, de longer le marécage, voire s'arrêtant brusquement, envahis par la végétation qui a repris ses droits.



La population vit plutôt correctement, le commerce porté par la fameuse bière noire de Zykk permettant de dynamiser le village. Néanmoins, les anciens sont inquiets de la diminution du nombre de corbeaux dans les environs et du désintérêt que cela suscite chez les plus jeunes.



COMMENT S'Y RENDRE ?

Les personnages sont originaires d'un autre lieu que le village du Meix aux Cas, et ils y seront attirés parce qu'ils y ont été missionnés, par appât du gain ou par curiosité.

Le site du Meix aux Cas doit être situé sur un hexagone de montagne sans cours d'eau.

UNE BIÈRE DE GRANDE RÉPUTATION

Un nom revient souvent dans les tavernes, colporté par les marchands et autres aventuriers. Tous vantent la bière noire de Zykk, que l'on trouve dans le petit village fortifié du Meix aux Cas. Une telle notoriété ne fait qu'attiser la curiosité du plus grand nombre, et surtout la convoitise des plus ambitieux.

Les aventuriers ont pu être approchés par des négociants souhaitant s'approprier la recette ou, à défaut, une exclusivité sur l'exportation de cette fameuse bière. Ils paient 1 pièce d'argent par avance et par personne, et sont prêts à augmenter cette somme (soit 1 pièce d'or supplémentaire), selon la qualité de l'accord qui pourra être établi avec le brasseur en échange de sa bière noire (et uniquement celle-ci).

LA JEUNE BARDE

Livia est une jeune Rameau (c'est-à-dire que sa parenté est composée d'humains et d'elfes ayant voyagé en Aulnan) passionnée par les récits d'aventures, les légendes de héros courageux défaisant des hordes de monstres avant de fêter leurs exploits à la taverne. La réalité balaya rapidement ses illusions, et elle se révèle beaucoup moins courageuse qu'elle ne l'avait envisagé. Pour l'heure, elle est donc réfugiée sur une haute branche d'arbre, dans l'attente d'un groupe d'aventuriers qui voudra bien la sauver. Elle craint en effet une attaque de gobelins montés sur des loups qui rôderaient dans les collines alentour. Elle était en route pour la réputée auberge du Houblon Noir, espérant rejoindre une troupe d'aventuriers ou même la prestigieuse Compagnie du Crin d'Argent – dont on dit qu'elle recrute actuellement – lorsqu'elle a entendu les hurlements des loups.

UN HÉRITAGE INATTENDU

Au hasard d'une conversation de taverne ou par l'entremise d'un messager qui lui transmet une missive dans un lieu qu'il a l'habitude de fréquenter, l'un des aventuriers apprend qu'un de ses parents (un oncle, un grand-père...), avec lequel il n'avait plus de contact, vient de décéder. Sans héritier déclaré, les biens et la fortune du vieux Wilhelm doivent être légués à son village du Meix aux Cas si aucun membre de sa famille ne vient les revendiquer d'ici la fin de la saison.

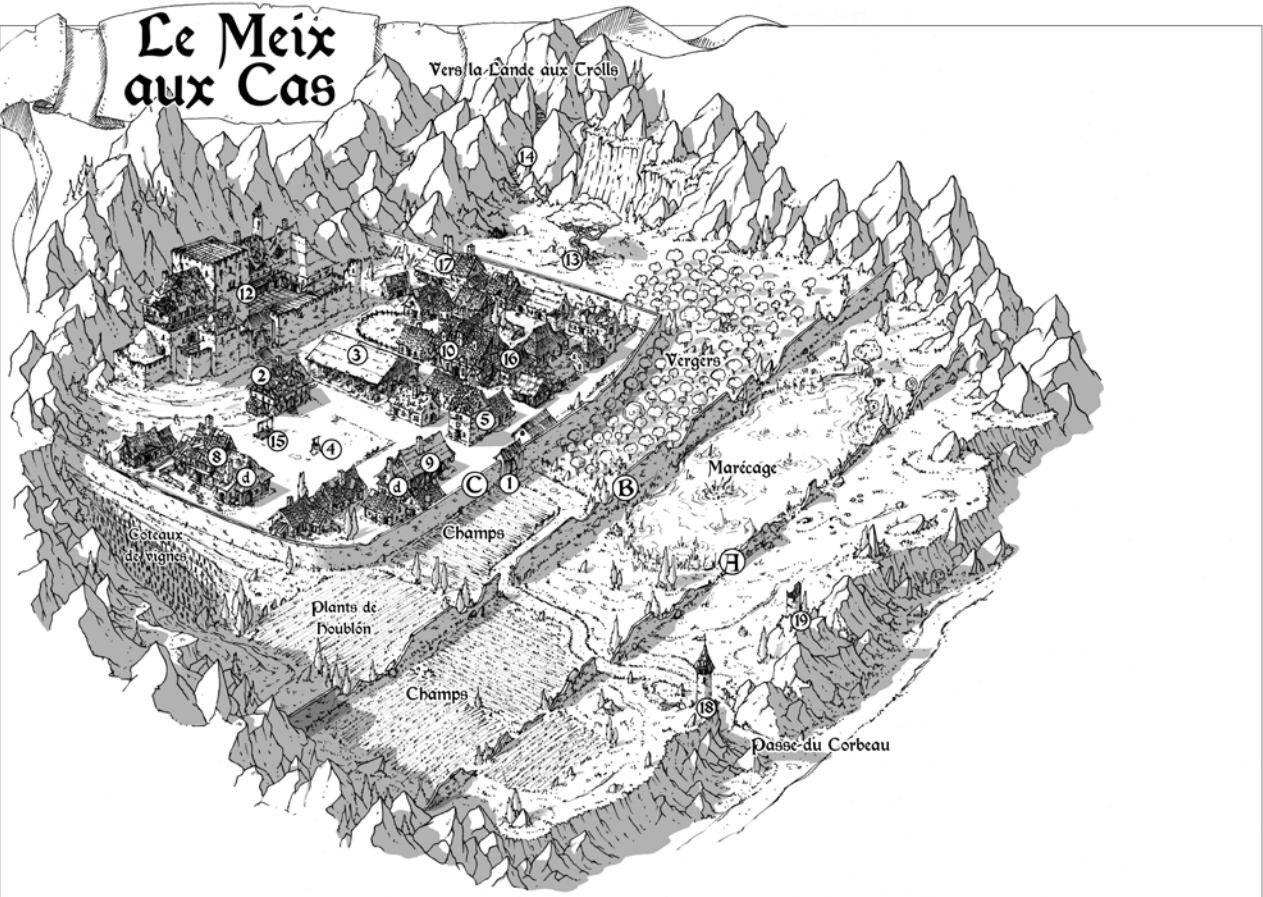
Si l'aventurier décide d'aller réclamer l'héritage, il ira au-devant d'une surprise (cf. l'évènement « Un héritage attendu ») qui sera, selon sa réaction, bonne ou au contraire une véritable déconvenue.

Il se peut même que les aventuriers entendent parler de cette histoire et tentent d'aller toucher l'héritage alors même que cela ne concerne aucun d'entre eux.



Le Meix aux Cas

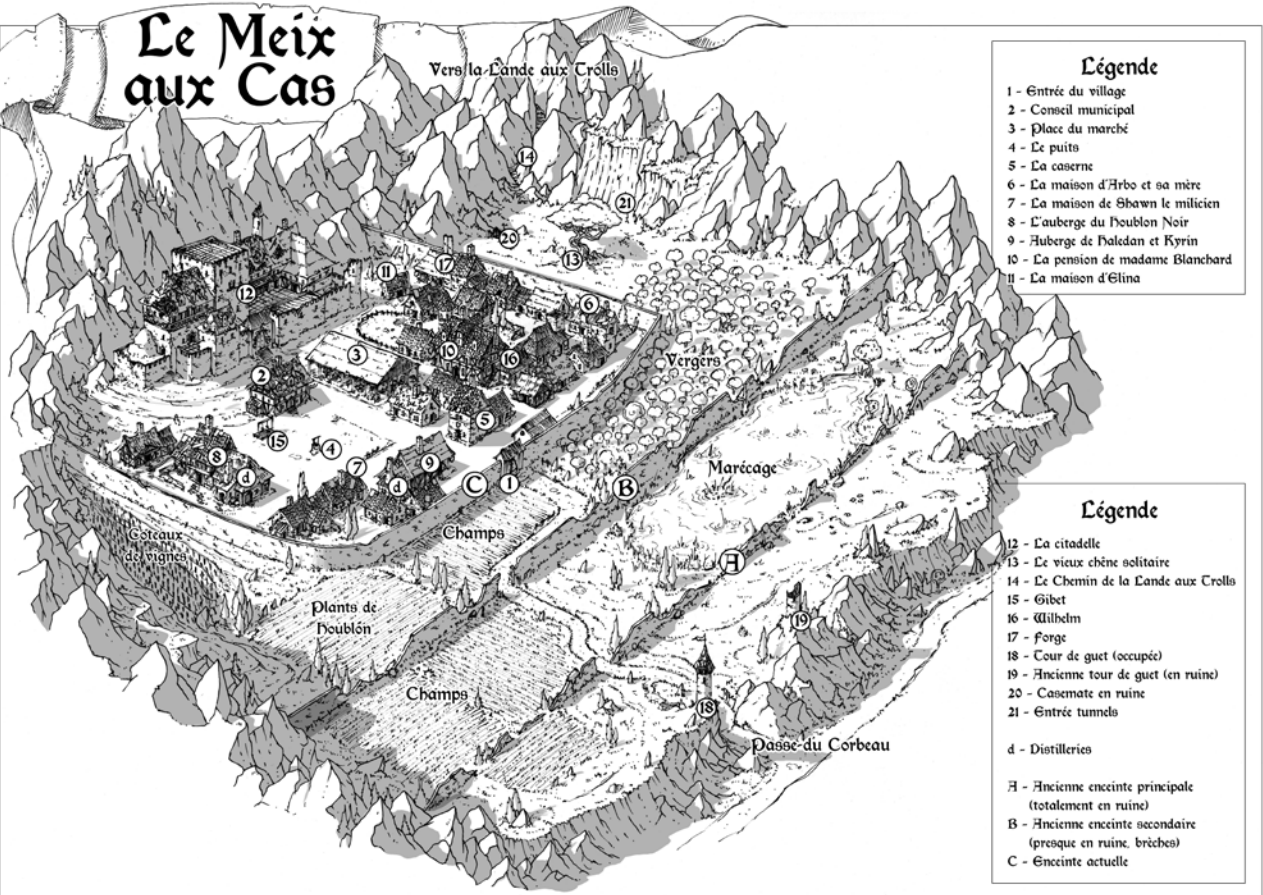
Vers la-Lande aux Croëls





Le Meix aux Cas

Vers la Lande aux Crolls



Légende

- 1 - Entrée du village
- 2 - Conseil municipal
- 3 - Place du marché
- 4 - Le puits
- 5 - La caserne
- 6 - La maison d'Arbo et sa mère
- 7 - La maison de Shawn le milicien
- 8 - L'auberge du Houblon Noir
- 9 - Auberge de Palédan et Kyrin
- 10 - La pension de madame Blanchard
- 11 - La maison d'Elina

Légende

- 12 - La citadelle
 - 13 - Le vieux chêne solitaire
 - 14 - Le Chemin de la Lande aux Crolls
 - 15 - Gibet
 - 16 - Wilhelm
 - 17 - Forge
 - 18 - Cour de guet (occupée)
 - 19 - Ancienne tour de guet (en ruine)
 - 20 - Casemate en ruine
 - 21 - Entrée tunnels
- d - Distilleries
- H - Ancienne enceinte principale (totalement en ruine)
- B - Ancienne enceinte secondaire (presque en ruine, brèches)
- C - Enceinte actuelle



LÉGENDE

On dit que sur les plaines qui s'étendent au pied des montagnes, les séides du dieu Corbeau et du dieu Rouillé s'affrontèrent. Après une sortie audacieuse depuis la forteresse où ils étaient retranchés, mais au prix d'un grand massacre, les troupes du Corbeau furent victorieuses. Dès lors, et pour lui rendre hommage, des milliers de corbeaux prirent l'habitude de se rassembler sur l'étendue au pied de la citadelle.

Mais de nos jours, les corbeaux se raréfient dans la plaine, présage de jours funestes. Les hommes oublient et s'attirent la colère des dieux.



POINTS D'INTÉRÊT

Les lieux les plus importants du village sont décrits dans les pages qui suivent.

1. L'ENTRÉE DU VILLAGE

Comme un rappel à la façade de la citadelle qui surplombe le village, un corbeau stylisé est gravé à même la porte.

Cette double porte métallique est en permanence sous la surveillance de deux miliciens. Ceux-ci sont armés de lances lorsqu'ils sont de faction en journée et d'arbalètes légères lorsqu'ils le sont de nuit. À cette occasion, alors que les portes sont fermées, les miliciens se postent sur les hauteurs de la muraille.

❖ **CRÉATURES** : deux miliciens.

2. LE CONSEIL MUNICIPAL

L'édifice porte toutes les marques du bâtiment officiel : une plaque de marbre gravée est apposée sur la devanture, le corbeau qui orne la citadelle est reproduit sur le drapeau qui flotte sur son mât, fixé au premier étage de la bâtisse. Aucun

garde ne stationne devant la lourde double porte d'entrée, mais la patrouille qui arpente le marché est également chargée de veiller sur les lieux.

La structure qui abrite le Conseil municipal est à l'image de la plupart des membres qui le compose : défraîchie et plus de première jeunesse. Les cinq conseillers municipaux ont tenu les rênes du village durant de nombreuses saisons, réussissant à maintenir sa cohésion pendant les années sombres. Maintenant que la Brume Écarlate s'est levée et que l'activité du village s'est démultipliée, ils ont bien du mal à conserver une quelconque influence.

Le départ prochain de la Compagnie du Crin d'Argent les terrifie, et la querelle qui oppose les brasseurs les dépasse, car la présence de Haledan parmi ses membres crée un conflit d'intérêts sans précédent, et ce dernier refuse de laisser sa place. Ils sont désormais dans une attitude passéiste, mais surtout passive, se bornant à ne prendre de décisions que lorsqu'elles ne concernent que des problèmes futiles. Personne ne s'est encore positionné pour le renverser ou déchoir certains de ses membres (dont le remplacement se fait traditionnellement à la mort de l'un d'eux), mais nul doute que l'idée germe dans quelques esprits.

Les membres du Conseil municipal sont M. Haledan, le brasseur, Mme Blanchard de la pension du même nom, M. Orimyar un ancien chasseur demi-elfe, Mme Maggot une ancienne colporteuse halfeline et M. Higgins le menuisier.

❖ **CRÉATURES** : les membres du Conseil, en général au nombre de trois simultanément, par roulement.

3. LA PLACE DU MARCHÉ

« Il est frais mon poisson ! » ; « Mes fruits sont les plus juteux de la région ! » ; « Les objets les plus exotiques n'attendent que vous ! » sont quelques-unes des nombreuses phrases que crient inlassablement les marchands de passage dans le village, ayant loué leur étal pour la journée ou



pour la semaine, rarement plus. Quelques résidents permanents se sont également installés, se réservant les meilleurs emplacements.

La place du marché est un espace ouvert situé au pied de la citadelle. Des colonnades réparties sur sa surface soutiennent un toit permettant la tenue du marché sous presque n'importe quelles conditions climatiques. Tout le monde passe à un moment ou un autre par le marché, c'est l'un des cœurs de l'activité du village, n'étant surpassé que par l'auberge du Houblon Noir. Il est en permanence sous la surveillance d'au moins une patrouille de deux miliciens.

- ❖ **CRÉATURES** : divers marchands pouvant procurer presque n'importe quel bien de disponibilité courante ou inhabituelle.

4. LE PUIT

Le vieux puits n'est que le dernier des cinq qui parsemaient la forteresse. Rafistolé de nombreuses fois, il a tout du puits classique : une margelle en pierre, une toiture dans la charpente de laquelle le corbeau emblématique du village a été gravé et une chaîne métallique inspectée régulièrement par le forgeron.

Le puits est situé pratiquement au centre du village. Comme certains bâtiments et de rares habitations, il tire son approvisionnement en eau des canaux souterrains qui traversent le village. C'est un point de rencontre important dans la vie de la communauté, puisque la plupart des habitants doivent venir y puiser l'eau dont ils ont besoin au quotidien.

5. LA CASERNE

Le seul bâtiment – à l'exception de la citadelle – à avoir conservé une fonction militaire n'est pas le mieux loti du village. Sa façade aurait besoin d'être ravalée, et les tuiles menacent de s'envoler au moindre coup de vent.

La dizaine de miliciens employés par le village est stationnée dans un petit bâtiment de deux étages, près des portes principales. Seul le

capitaine Soran y est logé, au dernier étage, le premier palier faisant office de salle de repos. Les cellules sont situées au sous-sol, mais seule l'une des quatre geôles est actuellement occupée. Le rez-de-chaussée sert à la fois de salle de réunion, de salle d'interrogatoire et de bureau des plaintes, le tout dans la même pièce. Le capitaine et ses miliciens ont beau demander plus de moyens et des locaux plus décents, leur requête est sans cesse déboutée par le Conseil, qui estime que la faible insécurité qui règne dans le village ne justifie pas une augmentation des moyens pour cette saison. Mais ils promettent que l'affaire sera réexaminée la saison prochaine... depuis cinq saisons déjà.

Le capitaine est un homme bon et simple, mais il se sent démuni et peine à faire plus que de régler des problèmes d'impayés ou d'incivilités. Il est conscient que ses hommes souffrent de la situation et redoute qu'ils ne mettent pas l'entrain nécessaire le jour où le village aura réellement besoin d'eux. Il a déjà mis plusieurs fois en garde le Conseil.

- ❖ **CRÉATURES** : le capitaine Soran et ses miliciens (les humains Shawn, Arbo, Oliver et Torvald, les nains Snardan et Dulmund, les halfélins Dulberry et Herebol...), un humain dans les geôles, enfermé pour grivèlerie.

6. LA MAISON D'ARBO

La maison du milicien Arbo est assez commune, elle ne se distingue pas du reste des maisons du village. Aussi fleurie que les autres et aussi bien entretenue à l'extérieur que ses voisines, la modeste demeure jouit des coups de main que lui procurent les autres habitants, qui ont pris la gentille Gilliana et son fils en pitié.

Arbo est un milicien un peu simplet qui vit dans cette petite maison à l'est du village avec sa vieille mère, Gilliana, qui le couve comme un enfant.

Celle-ci n'est absolument pas au courant des activités réelles de son fils, et ne connaît pas les secrets que recèle sa maison. Elle en serait bien



incapable, son dévoué de fils lui administrant depuis des années dans son thé une substance euphorisante légère en journée (la rendant toujours souriante) et narcoleptique la nuit, laissant à Arbo les coudées franches pour mener à bien ses opérations.

La maison possède un sous-sol qui permet, grâce à un panneau soigneusement dissimulé dans une armoire perdue au milieu d'un bric-à-brac, de rejoindre le réseau de tunnels abandonnés de l'ancienne place forte. Arbo ne les a pas tous explorés, mais il a déjà repéré ceux qui, condamnés, doivent mener à la citadelle, ainsi que celui permettant de déboucher près des vergers, à l'extérieur de l'enceinte actuelle du village. Le détail de ce sous-sol est décrit dans l'évènement « Dans les tunnels, partie 2 ».

❖ **CRÉATURES** : Gilliana, Arbo lorsqu'il n'est pas de service.

7. LA MAISON DE SHAWN LE MILICIEEN

Les cris joyeux des marmots résonnent, discernables depuis la rue, indifférents aux récriminations de leur mère à la voix fatiguée.

Shawn et sa femme Rebecca, enceinte jusqu'au cou de son cinquième enfant, vivent dans une maison sans prétention. Les quatre enfants de la famille courent un peu partout, l'aîné n'ayant même pas dix ans. L'arrivée imminente du nouveau membre de la famille met tout le monde en joie, à commencer par Shawn, le père, ravi et fier d'agrandir ainsi sa tribu.

❖ **CRÉATURES** : Rebecca, ses quatre enfants, Shawn quand il n'est pas de service.

8. L'AUBERGE DU HOUBLON NOIR

« Une mousse épaisse et onctueuse, un noir de jais et une pointe d'amertume qui vient te donner un coup de fouet revigorant ! Voilà ce que tu trouveras à l'auberge du Houblon Noir : rien de moins

que la meilleure bière de tout le Corvan ! Et une ambiance que tu n'es pas près d'oublier ! »

Accolée à la brasserie du même nom, l'auberge du Houblon Noir sert la fameuse stout noire (une bière foncée et plutôt amère) qui lui a valu sa réputation dans toute la région et attire les convoitises. Les curieux comme les négociants viennent de loin pour la goûter. Mais nul n'a réussi à en percer le secret, jalousement gardé par Zykk, son propriétaire.

Le défilé constant de visiteurs contribue grandement à la sécurité du village : qui aurait l'idée de venir attaquer un lieu qui grouille en permanence d'aventuriers ?

Paradoxalement, ce n'est pas le lieu à fréquenter pour quiconque s'intéresse au village. La clientèle n'y est que de passage, et nombreuses sont les bandes d'aventuriers qui viennent y faire leurs armes et colporter toutes sortes de rumeurs sur les Contrées Interdites.

À l'heure actuelle, un barde du nom de Markus y joue tous les soirs, chantant des hymnes héroïques et enjoués, pour le plus grand plaisir des aventuriers présents.

❖ **CRÉATURES** : Zykk le brasseur, Markus le barde, quelques aventuriers.

9. AUBERGE DE HALEDDAN ET KYRIN

Le feu qui crépite dans l'âtre, une marmite bouillonnante léchée par les flammes et un regard interrogateur sont les premières choses que l'on peut voir lorsqu'on entre pour la première fois dans l'auberge la plus calme qu'il ait été donné de voir aux visiteurs.

Fréquentée par des habitués qui cherchent la tranquillité, elle est d'une austérité qui frise la morosité pour tous ceux qui sont passés par la concurrence. Et pourtant, c'est un lieu accueillant pour qui sait l'apprivoiser.

La Compagnie du Crin d'Argent, qui occupe la citadelle, ne s'y trompe pas : tandis qu'une équipe se charge de compiler les informations,



de recruter de nouveaux membres et de relater les derniers exploits de la Compagnie, les autres membres se retrouvent au calme, à profiter d'une bonne flambée et de l'ambiance presque familiale qu'il y règne. Le départ prochain de la Compagnie, leur plus gros client, fait d'ailleurs craindre le pire aux deux propriétaires. Leur ressentiment à l'égard de Zykk, leur ancien apprenti, ne fait que grandir, et il n'en faudra pas beaucoup pour qu'ils se voient prêts à agir.

Comme leur concurrent, la brasserie servant à leur production est accolée à l'auberge.

❖ **CRÉATURES** : Haledan et Kyrin, quelques mercenaires de la Compagnie du Crin d'Argent.

10. LA PENSION DE MADAME BLANCHARD

Avec ses tuiles vernissées et ses façades à colombages, cette vénérable institution se démarque immédiatement des autres bâtiments des environs, et c'est bien le but recherché. Puisqu'il a fallu faire face à la concurrence de brasseurs réputés à laquelle s'est ajoutée celle de leur apprenti, madame Blanchard n'a pas lésiné sur l'originalité.

La pension de Thérèse Blanchard est l'hébergement privilégié des visiteurs cherchant un peu de calme... et de compagnie. La pension offre un service qu'on pourrait qualifier en apparence de familial : un accueil chaleureux et maternant, une nourriture copieuse et riche, des vins capiteux parmi les meilleurs crus, et même une production locale de qualité. Tout est fait pour que le voyageur ne ressente aucune envie de repartir. Et pour que le client soit parfaitement à son aise, les serveuses font également office d'escortes. Humaine, halfeline ou demi-elfe, madame Blanchard a recruté ses filles pour tenter de satisfaire un maximum de clients. Et uniquement ses clients logeant à la pension, l'établissement n'étant pas un bordel, ce que madame Blanchard ne manquera pas de rappeler à tous ceux qui tenteront de ne profiter que des services de ses filles.

❖ **CRÉATURE** : madame Blanchard.

11. LA MAISON D'ELINA

Une petite bicoque en pierre qui ne paie pas de mine. Un chat noir se tient paresseusement sur le rebord de la fenêtre, mais c'est celui des voisins. Il vient profiter d'une meilleure exposition au soleil, et disparaît dès que le soir tombe.

Elina est une vieille femme qui, de mémoire de villageois, a toujours vécu ici. Herboriste, soigneuse et sage-femme, elle est pour beaucoup comme une seconde mère, étant intervenue sur pratiquement tous les accouchements ayant eu lieu les décennies passées.

Pourtant, elle est toujours restée très discrète sur sa vie personnelle, ce qui a alimenté toutes sortes de rumeurs qu'elle n'a jamais confirmées. Ni infirmées d'ailleurs. La plus répandue a fait d'elle une ancienne Sœur du Corbeau. Mais cette rumeur est fausse. Elina est une simple femme ayant été élevée par les elfes à la mort de ses parents, bien qu'elle soit humaine. Elle a gardé de ses années auprès d'eux cet amour du vivant. Elle n'a aucune affiliation avec un quelconque dieu et ne respecte que la vie. Toute vie. Sa maison est meublée avec simplicité, et elle a toujours cultivé elle-même la majorité de ses herbes médicinales dans le petit jardin accolé à sa maison.

❖ **CRÉATURE** : Elina.

12. LA CITADELLE

« Cette citadelle n'est jamais tombée ! Jamais ! Même quand les milliers de séides du Rouillé ont déferlé pour la prendre d'assaut, elle a résisté ! Fièrement ! »

La citadelle du village est actuellement occupée par la Compagnie du Crin d'Argent, dont l'étendard flotte sur les murs extérieurs. Leur emblème est un cheval argent (blanc) cabré sur champ sinople (vert). Le bâtiment souffre de délabrement, malgré les quelques travaux visibles entrepris par la Compagnie. C'est cet état général qui constitue l'une des raisons majeures de leur départ (cf. l'évènement « Sur le départ »).

Spacieuse, elle comporte trois étages et deux sous-sols, et est capable en l'état d'accueillir une quarantaine de personnes. Certaines



parties effondrées laissent imaginer qu'elle a pu en accueillir bien plus à son apogée. Une des pièces les plus impressionnantes de cette époque fut certainement l'imposante bibliothèque creusée à même la pierre, mais ses actuels rayonnages vides ne font pas honneur à ce glorieux passé. La plupart des ouvrages se sont décomposés avec le temps, ou ont tout simplement servi de combustible.

Hormis la bibliothèque et le mess, les autres pièces ne semblent pas avoir de fonctions clairement définies. La Compagnie, actuellement en effectifs réduits, n'occupe qu'une petite partie des locaux. La bibliothèque contient un vieux plan de l'ancienne citadelle, probablement recopié de l'original par de précédents occupants. Défraîchi, il ne peut être décroché du mur où il est exposé sans le détruire définitivement. Les souterrains apparaissent également sur la carte, dont la partie est, comprenant l'actuelle forge est manquante.

L'un des sous-sols abrite les geôles de la citadelle. Plusieurs cellules ont été creusées dans la pierre, mais seules deux possèdent une porte bardée de fer dont le bois n'est pas encore vermoulu. Pour l'heure, elles sont toutes deux vides.

Le second sous-sol est une caverne humide. Pour cause, plusieurs anfractuosités dans la paroi laissent s'écouler l'eau provenant de la montagne, qui forme plusieurs canaux qui se prolongent et traversent le village, envahissant la plupart des tunnels qui pouvaient le parcourir. C'est ici que les personnages peuvent rencontrer Archie le fantôme (cf. l'évènement « Le fantôme des catacombes »).

Les rares hommes de la Compagnie actuellement présents sont sous les ordres de M. Dorn, l'intendant. Il n'en réfère qu'à son capitaine, le nain Sammus « Tranch'Gob' » Notbaeg, dont il espère le retour prochain. Tranch'Gob' est connu pour son caractère soupe au lait et son amour presque inconditionnel de la bière blanche de Haledan et Kyrin.

❖ **CRÉATURES** : moins d'une dizaine de mercenaires, M. Dorn l'intendant, Archie le fantôme.

13. LE VIEUX CHÊNE SOLITAIRE

Les hautes branches de cet arbre plusieurs fois centenaire abritent de nombreux corbeaux qui viennent régulièrement prélever leur dîme dans les champs et vergers alentour. Lorsqu'ils croassent tous ensemble, ils donnent l'impression d'une grande assemblée en train de tenir séance, ce qui est généralement vu comme un bon présage.

Le vieux chêne est le dernier rescapé d'un bosquet planté là à une période inconnue. Il est apprécié de tous pour sa majesté et l'abri qu'il offre aux corbeaux, l'emblème du village, mais il n'est lié à aucune célébration religieuse particulière, ni aucune symbolique en dehors du présage lié aux « discussions » entre volatiles.

14. LE CHEMIN DE LA LANDE AUX TROLLS

Le vent souffle sur les chemins pierreux qui mènent à la Lande aux Trolls, tandis que les pas des voyageurs résonnent sur les hautes parois qui bordent le chemin, ce dernier s'enfonçant toujours plus dans la montagne.

Au fond de la vallée, à l'est du village, un petit sentier irrégulier s'enfonce profondément dans la montagne. Ce chemin est censé mener à une certaine lande aux trolls, qui lui a valu son nom. Mais personne ne serait capable d'indiquer précisément comment se rendre à cette fameuse lande. Le chemin serpente à travers la montagne, et certains passages sont tellement étroits qu'il paraît peu probable qu'un troll puisse s'y engouffrer.

Un aventurier souhaitant l'emprunter aura tôt fait de s'y perdre avant d'avoir l'occasion d'atteindre une quelconque lande.

Malgré tout, le nom est resté et est devenu une expression populaire dans le village : « Envoyer quelqu'un dans la Lande aux Trolls » signifie en



effet l'envoyer paître. L'expression est régulièrement employée par les commerçants ennuyés par un client cherchant un peu trop à négocier ou importunant le reste de la clientèle. L'entrée du sentier était autrefois bordée d'une tour de guet

en bois, mais celle-ci est tombée en ruine depuis bien longtemps. Si les aventuriers souhaitent néanmoins explorer le sentier, faites un jet tous les Quarts de jours dans la table ci-dessous.

ÉVÈNEMENTS DU CHEMIN DE LA LANDE AUX TROLLS

D6 ÉVÈNEMENT DÉTAILS

- | | | |
|---|-----------------------|--|
| 1 | Ça roule | Un gros rocher se déloge (à moins qu'il n'ait été poussé ?) et roule le long du sentier, écrasant quiconque se trouve sur son passage. Effectuez une attaque avec 6 dés de base (dégâts d'arme 1, chocs violents) contre tous les aventuriers. Il est possible d'ESQUIVER l'attaque, mais pas de la PARER. |
| 2 | Éboulement | Alors que les aventuriers suivent une courbe dans le sentier, le sol se met à trembler et provoque un éboulement au-dessus de leur tête. Effectuez une attaque avec 5 dés de base contre la moitié du groupe, en arrondissant à l'inférieur (dégâts d'arme 1, chocs violents). L'attaque peut être ESQUIVÉE, mais un personnage étant touché se retrouve à terre. |
| 3 | Attaque de Gobelins | 1d6 gobelins se retrouvent nez à nez avec les personnages. Manifestement perdus et surpris, ils réagissent avec agressivité et piailllements à la présence des intrus. Si le combat s'engage, utilisez le profil donné page 72 du <i>Guide du maître de jeu</i> . |
| 4 | Un jeune monstre | Un jeune griffon a décidé de faire des aventuriers son prochain repas. Utilisez le profil du monstre page 95 du <i>Guide du maître de jeu</i> . Le jeune griffon n'a qu'une Force de 8 et une Agilité de 4. Diminuez également les dés de bases de ses attaques de 2. Les aventuriers doivent rester prudents, ses parents rôdent peut-être eux aussi dans les parages. |
| 5 | Le piège | Un piège à destination d'un humanoïde a été installé à cet endroit. L'installation est rudimentaire et peut consister en une fosse à pics, un rocher instable, une projection de planche cloutée ou n'importe quelle installation mécanique. Le piège nécessite 3 réussites sur un jet de PERCEPTION pour être repéré et 2 réussites sur un jet de DEXTÉRITÉ pour être désamorcé. Autrement, il inflige une attaque avec 5 dés de base (dégâts d'arme 1, plaies béantes) et ne peut être ni ESQUIVÉ ni PARÉ. |
| 6 | La caverne abandonnée | Les aventuriers atteignent une caverne où se trouve le squelette de ce qui était probablement un aventurier. C'est en tout cas celui d'un humain. Tout effet personnel a disparu, mais il est possible de fouiller la caverne pour y dénicher ce qu'il a pu cacher. Faites un jet sur la table des trouvailles entreposées SIMPLES page 188 du <i>Guide du maître de jeu</i> . |



MONSTRES ET PNJ

LIVIA LA BARDE

Malgré sa jeunesse, Livia est une talentueuse barde demi-elfe d'agréable compagnie. Ses cheveux courts et son visage avenant font régulièrement tourner la tête des jeunes hommes des environs. Ce qui lui vaut parfois quelques inimitiés. Elle ne manque pas une occasion de mettre en avant sa voix douce et ne refuse donc jamais de chanter contre rémunération, mais elle préfère partir à l'aventure plutôt que de rester attachée à un seul établissement.

FORCE 2, AGILITÉ 4, ESPRIT 4, EMPATHIE 5

COMPÉTENCES : Érudition 1, Intuition 2, Manipulation 2, Représentation 3

TALENTS : Énergie psychique, Langue de vipère, Voie du chant 1

ÉQUIPEMENT : luth, tenue de voyage

NOTE : Livia pourra être recrutée, maintenant ou plus tard, pour raconter les exploits des personnages contre une solde de 2 pièces d'or. Elle pourra même, au besoin, devenir un personnage joueur.

Dans ce cas, considérez qu'elle a 28 ans et qu'elle possède l'atout et le terrible secret suivants :

- ❖ **ATOUT :** votre voix enchante le monde, elle est votre alliée la plus sûre.
- ❖ **TERRIBLE SECRET :** votre soif d'or n'est surpassée que par votre soif de gloire.

Elle possède également 1d8 pièces d'argent et ses réserves de nourriture et d'eau sont respectivement de d8 et d6.

SORAN, LE CHEF DE LA MILICE

Cet ancien soldat d'une quarantaine d'années, à la moustache fournie et au ventre proéminent, est le chef de la milice. Il dirige ses troupes d'un

air bonhomme, presque nonchalant. Il est autant apprécié que raillé, tant par ses hommes que par la population, car il ne semble être que gentillesse et naïveté. Il feint également d'avoir un problème avec la boisson. Même s'il aime la bonne chère, comme sa silhouette le laisse deviner, il connaît parfaitement ses limites, qu'il prend soin de ne pas dépasser. Redegon Soran est en réalité beaucoup plus perspicace que ce qu'il veut bien montrer. Il n'a pour l'heure aucune affaire sérieuse à se mettre sous la dent, mais il sera capable de répondre présent le moment venu.

Il a un amour sincère pour cette ville et ses habitants, bien qu'il n'apprécie guère la plupart des membres de la Compagnie, qui ne sont là que par opportunité. Il verra leur départ avec soulagement, et considèrera d'un œil soupçonneux toute nouvelle équipe qui se montrera intéressée.

FORCE 3, AGILITÉ 2, ESPRIT 3, EMPATHIE 2

COMPÉTENCES : Mêlée 2, Endurance 1, Vigueur 1, Tir 1, Intuition 2, Perception 2

TALENT : Voie de l'épée 1

ÉQUIPEMENT : cotte de mailles, spangenhelm, grand bouclier, épée bâtarde, 2d6 pièces d'argent

MILICIENS (À L'EXCEPTION D'ARBO)

FORCE 2, AGILITÉ 2, ESPRIT 2, EMPATHIE 1

COMPÉTENCES : Endurance 1, Intuition 1, Mêlée 1, Perception 1, Tir 1

ÉQUIPEMENT : cotte de mailles, cervelière, grand bouclier, épée large, lance longue (le jour), arbalète légère (la nuit), 1d6 pièces d'argent



ARBO LE MILICIEN

Arbo est de loin le plus limité des miliciens du village. Il n'est pas particulièrement idiot, mais il a toujours un temps de retard dans ses réactions, dans sa compréhension des choses et des événements. Après un certain nombre de moqueries, ses collègues et les habitants du village ont fini par s'y faire. Seuls les étrangers arrivent encore à être surpris. Mais il reste un milicien, donc rares sont ceux qui osent ouvertement se moquer de lui. Il vit encore chez sa mère, dans une petite maison en bordure du village.

Il aime passer ses soirées seul à l'auberge du Houblon Noir, encourageant souvent les bardes de passage. Il a toujours l'air joyeux, et son allure simple désamorce toute situation conflictuelle à son égard, tant ses réactions désarçonnent ses interlocuteurs. Comment se battre avec quelqu'un qui vous sourit ni aisement et vous offre une bière alors que vous venez de l'insulter ?

Tout ceci n'est qu'un rôle. Arbo est un Faucheur repent, une Aile noire, un adorateur du Corbeau sous sa forme de charognard (cf. page 38 du *Guide du maître de jeu*). Il attend, il observe, sous les traits d'un milicien un peu simplet, cachant son jeu jusqu'à ce qu'il trouve la bonne opportunité et la bonne cible. Il espère recevoir prochainement des nouvelles de son ordre, mais en attendant il prépare, à son échelle, le massacre du village. Il vient de trouver sa cible (voir l'évènement « Un accouchement difficile », le premier de ce qui constitue la trame principale du site d'aventure) et s'apprête à passer rapidement à l'action. Son corps est tatoué de nombreux endroits, différentes représentations stylisées du corbeau, mais aucune n'est sur une partie visible.

Il possède dans une poche intérieure une lettre un peu ancienne, dépliée et repliée un grand nombre de fois, provenant de son ordre et lui indiquant qu'ils tenteront de lui envoyer des renforts dès que possible. Elle n'est pas datée, mais signée d'un « B. » énigmatique (l'initiale de Badalar, le dirigeant de l'ordre). Mais tout porte

à croire que son organisation n'est pas encore en mesure de tenir sa promesse.

FORCE 5, AGILITÉ 4, ESPRIT 4, EMPATHIE 3

COMPÉTENCES : Mêlée 3, Vigueur 1, Souplesse 1, Manipulation 2

TALENTS : Adaptation, Défenseur 2, Maître du bouclier 2, Maître épéiste 2, Voie de l'épée 2

ÉQUIPEMENT : épée large, cotte de mailles, grand bouclier, cervelière, lettre de son ordre.

NOTE : si vous n'employez pas les personnages pré-tirés fournis avec le site d'aventure et que le groupe d'aventuriers ne comporte pas de combattant aguerris, ou que l'équipe n'est pas complète, n'hésitez pas à supprimer quelques talents du tueur, tels que Maître du bouclier ou Défenseur. À l'inverse, si le groupe est expérimenté et sait faire face à une forte opposition, vous pouvez lui ajouter des talents comme Preste.

ZYKK, LE BRASSEUR DU HOUBLON NOIR

Le brasseur et propriétaire du Houblon Noir est un Valondien, un de ces descendants de nains et d'humains en provenance de l'Aulnan (cf. page 20 du *Guide du maître de jeu*). D'âge mûr, ce maître brasseur tient la plupart de ses connaissances et techniques de Haledan et Kyrin. Mais ce qui a fait sa réputation et lui a valu l'inimitié de ses anciens professeurs est une vieille recette transmise dans sa famille depuis des temps immémoriaux. Il garde jalousement le secret de la fabrication de sa bière et ne fait confiance à personne d'autre que sa famille pour sa conception, si bien que le seul ingrédient qui a pu en être déduit est le houblon grillé. Prudent, il a codé la partie cruciale de sa recette avec une clef de chiffrement contenant des éléments personnels qu'il est le seul à connaître.



D'un naturel affable, il est toujours ravi d'accueillir de nouvelles têtes dans son établissement.

FORCE 2, AGILITÉ 2, ESPRIT 2, EMPATHIE 2

COMPÉTENCES : Artisanat 3, Intuition 2, Perception 2

HALEDAN ET KYRIN, LES BRASSEURS NAINS

Le couple de brasseurs Haledan et Kyrin fait partie des notables du village depuis bien longtemps. L'entreprise est dans la famille de Kyrin depuis plusieurs générations, et a suffisamment prospéré pour que nul ne se préoccupe encore des origines non claniques de la lignée, à commencer par Kyrin elle-même.

Si la tradition patriarcale fait qu'on se souvient surtout de Haledan et qu'il représente le couple au Conseil municipal, c'est bien la naine le maître artisan au sein du duo. Elle ne s'émeut pas de la situation, préférant son brassage à la politique.

Comme beaucoup, le couple a du mal à s'adapter à la disparition de la Brume Écarlate et à l'arrivée d'une clientèle nouvelle. À quoi s'ajoute la « trahison » de leur ancien apprenti. De quoi leur faire regretter les temps anciens.

FORCE 2, AGILITÉ 2, ESPRIT 2, EMPATHIE 2

COMPÉTENCES : Artisanat 3, Mêlée 1, Vigueur 1, Intuition 1

WILHELM (OU ZUBAR LE NAIN, OU LYSALIS LE HALFELIN)

Wilhelm est un être enjoué d'âge mûr. Il habite une maison avec un jardin où il cultive ses fleurs. Il vit confortablement de la vente de ses pieds de houblon et n'aspire plus désormais qu'à profiter de la vie, un transplantoir ou une chope de bière à la main.

Cela fait maintenant quelques années qu'il s'est installé dans le village, étant même le seul à avoir

emménagé alors que la Brume Écarlate sévissait encore. Mais il n'est pas très enclin à raconter cette histoire qui implique des Frères du Rouillé et une grande quantité d'alcool.

Vous trouverez plus d'informations à son sujet dans l'évènement « Un héritage attendu ».

FORCE 1, AGILITÉ 1, ESPRIT 2, EMPATHIE 3

COMPÉTENCES : Artisanat 1, Intuition 1, Soins 1

MADAME BLANCHARD

Malgré ses airs de bonne grand-mère, la propriétaire de la pension qui porte son nom est une redoutable commerçante qui, à force de cajoleries, sait faire dépenser à ses clients plus qu'ils ne l'avaient envisagé.

C'est une très bonne gestionnaire et, malgré la générosité de sa table, elle est sans aucun doute à l'heure actuelle la personne la plus riche du village.

FORCE 1, AGILITÉ 1, ESPRIT 3, EMPATHIE 3

COMPÉTENCES : Érudition 1, Intuition 2, Manipulation 1

RENAN LE FORGERON

Renan est un honnête forgeron, un solide travailleur et un artisan correct. Son travail manque de finesse, mais il met de l'application dans ce qu'il entreprend.

Alors quand ce grand gaillard roux a compris qu'un de ses clients envisageait de ne pas le payer, il a vu rouge et a conçu un plan simple, mais qu'il pensait efficace afin de forcer l'importun à régler ses dettes (cf. l'évènement « Le monstre »).

Malgré son physique impressionnant, sa barbe épaisse qui lui mange une bonne partie du visage et sa voix grave, Renan est en réalité assez timide. En particulier avec les femmes.



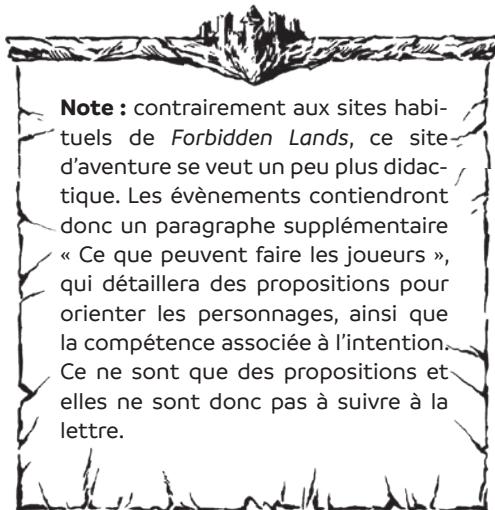
FORCE 3, AGILITÉ 2, ESPRIT 2, EMPATHIE 2

COMPÉTENCE : Artisanat 2

ÉQUIPEMENT : marteau de forgeron

ÉVÈNEMENTS

Voilà les événements qui peuvent prendre place alors que les personnages sont en visite du Meix aux Cas. À l'exception de ceux regroupés sous le titre « Double jeu », ces événements sont optionnels et peuvent être joués dans n'importe quel ordre.



SUR LE DÉPART

La Compagnie du Crin d'Argent quitte la citadelle. De retour d'expédition, quelques membres annoncent à l'auberge du Houblon Noir qu'ils ont trouvé un lieu qui leur est plus adapté, confirmant ainsi les rumeurs qui circulaient depuis plusieurs mois. Les autorités demandent un dédommagement, car la Compagnie s'était engagée à rester une saison de plus. Mais cette dernière, par la voix de son intendant M. Dorn, ne veut pas payer et la situation se tend.

Ce que peuvent faire les joueurs

- ❖ **Négocier avec la Compagnie (MANIPULATION) :** le Conseil municipal peut vouloir recruter les PJ. Ces derniers seront alors chargés de négocier avec l'intendant et de trouver un terrain d'entente qui ne sera pas défavorable au village. L'intendant n'a pas un mauvais fond, mais la Compagnie préfère éviter cette dépense inutile.
- ❖ **Reprenre la citadelle (MANIPULATION) :** une fois le départ de la Compagnie acté, et si les joueurs ont fait bonne impression dans le village ou au Conseil municipal, ce dernier pourrait leur proposer de prendre possession de la citadelle, moyennant une faible contribution.
Note : cette proposition peut leur être faite lors d'une visite ultérieure, où les personnages sont justement à la recherche de leur propre forteresse.

UNE CONCURRENCE DÉLOYALE

Haledan et Kyrin, le couple de nains à la fois brasseurs et aubergistes, sont partagés entre colère et inquiétude.

Concurrents de Zykk et de l'auberge du Houblon Noir, ils peinent à écouler l'intégralité de leur marchandise. Sans la présence des habitués, en particulier de la Compagnie du Crin d'Argent, ils auraient probablement déjà mis la clef sous la porte.

C'est d'autant plus rageant pour eux que Zykk est leur ancien apprenti. Ils estiment donc à raison qu'il leur doit beaucoup. Avant son implantation, ils étaient le commerce phare du village, un statut qu'ils souhaiteraient retrouver. Les tentatives de vol ou de copie de la recette de leur confrère ayant été infructueuses, ils hésitent à passer au stade supérieur. Ils n'ont pour l'heure pas osé s'en prendre à la production, par respect pour le produit, mais aussi parce qu'ils sont certains qu'ils seraient immédiatement suspectés.



Néanmoins, l'annonce du départ prochain de la Compagnie pourrait bien être la goutte d'eau qui fera déborder le vase de leurs réticences.

Si les personnages donnent l'air d'accepter ce genre de travail, ils pourraient recevoir une proposition alléchante de la part des deux nains. Ceux-ci seraient prêts à les payer jusqu'à 3 pièces d'or pour voir la production ou l'établissement subir une avarie dont Zykk ne pourrait se remettre que difficilement.

Ce que peuvent faire les joueurs

- ❖ Négocier avec Haledan et Kyrin : les deux brasseurs souhaitent que quelque chose perturbe leur concurrent, mais ne désirent nullement sa mort, ayant trop de respect pour son travail. Néanmoins, ils seraient susceptibles de payer pour une campagne de dénigrement efficace (nourriture avariée, dangerosité de l'établissement...).
- ❖ Dénoncer Haledan et Kyrin : rapporter toute offre que les deux brasseurs pourraient avoir faite aux personnages risque de mettre en péril leur réputation au sein du village. Les deux nains nieraient évidemment toute implication, arguant de leur manque de moyens pour embaucher des mercenaires. Leurs clients les plus fidèles seraient également disposés à servir de garant de moralité. La présence d'Haledan au sein du Conseil municipal rend également difficile toute sanction à leur encontre.

L'ATTAQUE DES MARAUDEURS GOBELINS

Par une nuit sans lune, une troupe de gobelins s'enhardit et franchit discrètement la passe protégeant le village, se débarrassant au passage de la sentinelle esseulée dans l'avant-poste.

Profitant de l'obscurité et de la brume qui recouvre une partie de la plaine, ils s'infiltrèrent

et sont sur le point de franchir la muraille au moment où l'alerte est donnée.

Leur but est d'effectuer un rapide pillage dans les quelques maisons qui bordent la faille qu'ils ont exploitée, avant de se retirer sur leurs loups qu'ils ont laissés en bordure du village, dans les vergers. Ils filent ensuite dans la plaine, retraversant la brume avant de s'égarer dans les collines alentour.

Les maraudeurs fuiront bien vite dès qu'un peu de résistance se fera sentir, tentant d'emporter les quelques vivres sur lesquels ils peuvent mettre la main.

Utilisez le profil fourni page 72 du *Guide du maître de jeu*.

Ce que peuvent faire les joueurs

- ❖ Assister la milice : les effectifs sont réduits pendant la nuit, le raid assez rapide et les mercenaires de la citadelle un peu trop loin pour intervenir au plus vite. Participer à la défense ne peut qu'être bénéfique pour la réputation du groupe d'aventuriers.

UN HÉRITAGE ATTENDU

Qu'ils aient de légitimes raisons de vouloir toucher l'héritage ou qu'ils tentent de se faire passer pour un parent du défunt, les aventuriers auront la désagréable sensation de s'être fait rouler. Qu'ils interrogent les habitants ou le Conseil municipal, tous leur confirmeront que le vieux Wilhelm est toujours de ce monde.

Celui-ci partage son temps entre son jardin, où il entretient ses précieuses fleurs, et l'auberge du Houblon Noir.

D'agréable compagnie, c'est un malin qui verra probablement clair dans le jeu de ceux qui tenteront à tort de se prétendre de sa famille. S'ils sont au contraire légitimes, il sera railleur face à une famille qui ne se souvient de lui que lorsqu'il y a de l'or à la clef. Pas rancunier, il est prêt

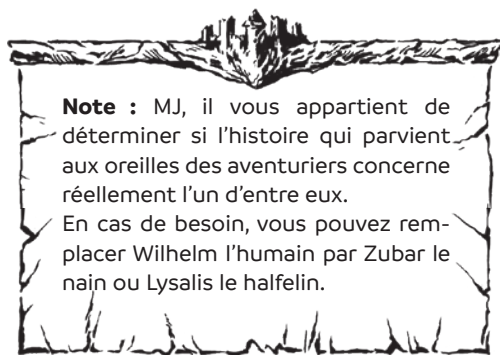


à offrir sa tournée à l'infortuné qui s'est déplacé inutilement, ainsi qu'à ses compagnons.

Wilhelm a fait fortune dans le négoce de houblon, la majorité des plants du village lui ayant appartenu. Il coule désormais des jours heureux dans ce village qu'il aime tant, loin des affaires, depuis qu'il a revendu l'intégralité de la plantation à Zykk, le propriétaire de l'auberge du Houblon Noir. Il n'a cure de s'être attiré l'inimitié des concurrents, Haledan et Kyrin.

Wilhelm a mis en scène cette « arnaque » pour voir qui de sa famille, qui lui a tourné le dos depuis des années, viendra jouer les hypocrites. Mais il n'y a aucune rancœur chez lui, il fait cela par jeu.

Et peut-être que si les aventuriers se lient d'amitié avec lui il y aura un jour un véritable héritage à toucher.



Note : MJ, il vous appartient de déterminer si l'histoire qui parvient aux oreilles des aventuriers concerne réellement l'un d'entre eux.

En cas de besoin, vous pouvez remplacer Wilhelm l'humain par Zubar le nain ou Lysalis le halfelin.

Ce que peuvent faire les joueurs

❖ Se renseigner dans le village : seul Zykk est au courant de la « farce » orchestrée par son ami, et ne révélera pas le pot aux roses. Tout autre villageois sera surpris que l'on puisse croire le vieil homme décédé.

LE FANTÔME DES CATACOMBES

Au dernier niveau des souterrains de la citadelle se balade un vieux fantôme. Il se nomme Archie et est passablement désorienté, malgré toutes les années passées sous cette forme. Il ne s'est toujours pas rendu compte qu'il est mort et continue de vouloir mener la ronde qu'il était en train d'effectuer lorsqu'une section d'un tunnel s'est effondrée, l'ensevelissant par la même occasion. Il réagira offensivement si les personnages se montrent agressifs. Par peur, les actuels occupants de la citadelle, la Compagnie du Crin d'Argent, évitent au maximum de se rendre à cet endroit.

Archie n'est pas toujours présent puisque étant intangible, il peut traverser les murs.

En cas de besoin, utilisez le profil du fantôme page 91 du *Guide du maître de jeu*.

Ce que peuvent faire les joueurs

❖ Discuter avec Archie : désorienté, il n'est pas une source d'information très fiable, principalement parce qu'il se croit toujours en plein cœur de la troisième guerre aulnoise durant laquelle il a perdu la vie. Simple soldat, il n'est néanmoins pas véritablement au courant des raisons profondes du conflit. En revanche, il peut faire comprendre aux personnages que l'ancienne forteresse était parcourue de tunnels sur toute sa superficie, ce qui inclut les terres au-delà des limites actuelles du village, et que de nombreux points d'accès existaient un peu partout.

❖ Libérer le fantôme d'Archie : cela implique que les personnages prennent le contrôle de la citadelle. Ils pourront alors déblayer les tunnels et retrouver les ossements du soldat. En lui offrant une sépulture convenable, ils pourront enfin lui accorder le repos éternel.



DOUBLE JEU

Cette suite d'évènements constitue la trame principale de ce site d'aventure. Si les autres évènements peuvent être joués dans n'importe quel ordre, voire être mis de côté, ceux-ci sont conçus pour se suivre. Le déclenchement des différents évènements pourra être modifié en fonction des actions des personnages.

UN ACCOUCHEMENT DIFFICILE

Le village s'affôle : Rebecca, la femme du milicien Shawn, est en train d'accoucher, et les choses se présentent mal. Elina a bien sûr été envoyée chercher, mais elle n'est pas chez elle... Quelqu'un va devoir se dévouer rapidement pour assister la mère, ou elle n'y survivra pas. Ni même son enfant.


Quant à la sage-femme, même après des recherches dans le village, elle reste introuvable. À bien y réfléchir, personne ne semble l'avoir vu le jour même, ce qui est plutôt inhabituel. Pour cause, elle s'est fait enlever la nuit précédente (éventuellement la même nuit que l'attaque des gobelins, une fois le calme revenu dans le village) par le milicien Arbo, qui a trouvé la cible de sa mission (cf. ses motivations dans le profil du personnage).

Ce que peuvent faire les joueurs

- ❖ Participer à l'accouchement (SOINS) : n'importe quel aventurier avec la compétence SOINS peut se porter candidat. Un échec ou une absence d'implication signifie la mort de la mère et de l'enfant. Au contraire, le succès de l'intervention leur vaudra une gratitude éternelle de la part de Shawn, et au moins plusieurs tournées dans l'auberge de leur choix. Sans compter un effet positif sur leur réputation au sein du village. Malgré les tensions, personne ne souhaite la mort de l'un des leurs.
- ❖ Chercher la sage-femme (PERCEPTION) : il est impossible de trouver des traces significatives

d'Elina tant l'endroit autour de la maison est un lieu de passage fréquenté. Sa maison ne semble pas avoir été dérangée, mais un test réussi de PERCEPTION permet de remarquer que certains éléments (un livre ouvert, un gobelet d'eau pas encore bu) évoquent un départ soudain.

ATTENTION : si le groupe d'aventuriers comporte un Lycan (tel que l'un des personnages prêtirés fournis avec ce site d'aventure), il cherchera sans doute à utiliser son talent de peuple pour retrouver la trace de la vieille femme. Malheureusement pour lui (et afin de ne pas rendre la tâche trop facile aux joueurs), l'odeur de la soigneuse est partout dans le village, à des degrés divers. Il est facile de trouver des gens qui l'ont vue pour des soins mineurs, même le jour qui précède sa disparition.



Note : qu'ils participent à l'accouchement ou qu'ils cherchent la sage-femme, tout personnage peut en assister un autre dans ses jets, conformément aux règles de jets de groupe et d'aide aux pages 47 et 48 du *Manuel du joueur*. Chaque aide apporte donc un modificateur de +1 au jet de celui qui fait le test, ce qui se traduit par un dé de compétence supplémentaire à lancer. Jusqu'à trois personnes peuvent vous assister, pour un bonus maximal de +3. Cette règle est valable chaque fois que les joueurs voudront faire un jet de groupe. Néanmoins, dans certaines situations, il est préférable que celui qui apporte son aide dispose lui-même de la compétence, par exemple lors des tests de **SOINS**. MJ, vous restez seul juge quant à savoir si un personnage est en mesure d'apporter son aide ou non.



LE MONSTRE

La nuit suivante, des cris se font entendre dans les rues. Les gardes, torches à la main, semblent à la recherche d'un monstre ou d'un loup, selon les différents témoignages. En vain, il semble avoir disparu.

Quand les choses se tassent, les événements sont un peu plus clairs : un homme a été agressé par un animal alors qu'il rentrait seul (et un peu ivre) de la taverne de Haledan et Kyrin. Malgré son ébriété, il est en mesure de décrire le monstre : « une bête féroce, un loup gigantesque à la mâchoire d'argent, l'œil brûlant des flammes de l'enfer ! »

Ce que peuvent faire les joueurs

- ❖ Examiner les blessures (SOINS) : les multiples plaies qui recouvrent l'homme sont superficielles. Le saignement est impressionnant, mais non mortel. Cependant, sa chemise est définitivement perdue.
- ❖ Examiner les blessures (SURVIE) : les traces de griffures semblent effectivement appartenir à un canidé, ce que confirme également la morsure à l'avant-bras, mais la largeur de la mâchoire, de taille respectable, ne laisse toutefois pas penser à une créature « gigantesque ». Tout au plus est-elle supérieure à la moyenne.
- ❖ Suivre la piste (SURVIE) : toute personne sortant du village doit être accompagnée d'un milicien qui servira de témoin à toute découverte pouvant être faite. Il est possible de trouver des traces de pattes à l'extérieur de l'enceinte, et elles partent en direction des vergers.

MACABRE DÉCOUVERTE

En suivant la piste du côté des vergers et aux alentours, un test de PERCEPTION permettra de remarquer un cadavre accroché au vieux chêne solitaire. En cas d'échec, c'est le milicien qui le remarquera le premier.

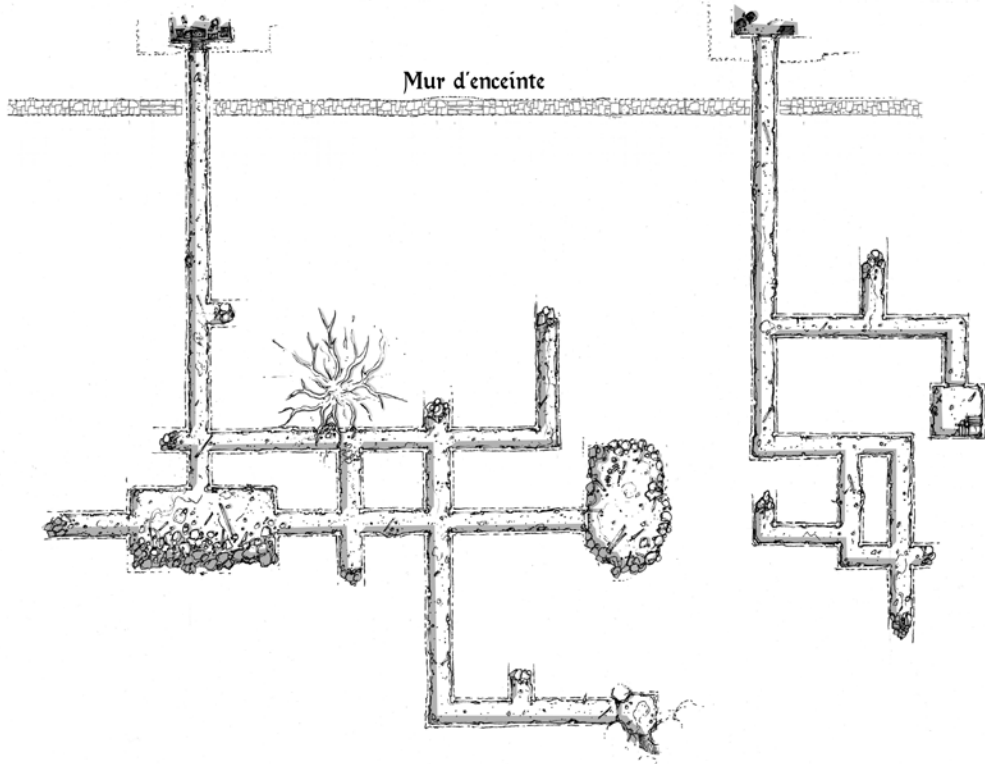
Le cadavre est en réalité démembré, chaque partie du corps étant clouée au tronc de l'arbre. Du sang coule encore de chacune d'entre elles. Le milicien reconnaît immédiatement Elina, la sage-femme... Tout personnage s'approchant du vieux chêne subit une attaque de peur avec 3 dés de base en raison de la morbidity de la mise en scène.

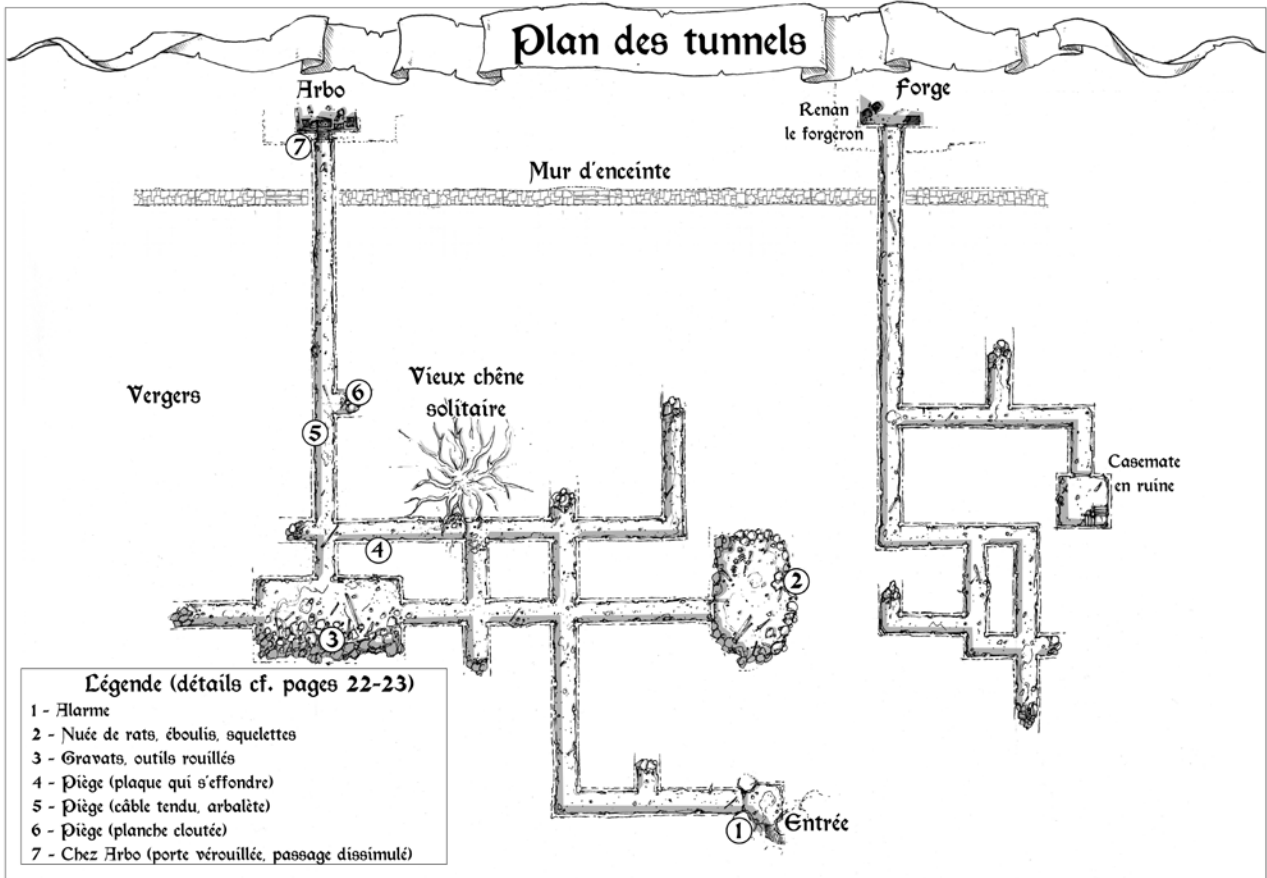
Ce que peuvent faire les joueurs

- ❖ Examiner le cadavre (SOINS) : la mort semble assez récente. Les membres ont été découverts aux articulations principales (coudes, épaules, hanches et genoux) ainsi qu'à la tête. Il est néanmoins impossible de déterminer la cause première de la mort. Un personnage obtenant au moins 2 réussites sur son jet remarquera que les découpes ne sont pas franches, pas nettes. Le tueur s'est probablement servi d'une hache.
- ❖ Examiner la scène, chercher des traces (SURVIE) : des traces de pas quittent les lieux en direction des montagnes, à l'est, mais elles se multiplient rapidement avant qu'il ne devienne impossible de les suivre.
- ❖ Suivre les traces de l'animal (SURVIE) : ses traces sont toujours visibles et mènent quant à elles au nord, au pied de la montagne, où se dessinent les ruines d'une ancienne casemate. Un test d'observation (PERCEPTION) permet d'y repérer une dalle amovible, requérant un test de VIGUEUR pour la soulever. Elle révèle un escalier rudimentaire débouchant sur un tunnel au sol de terre battue.



Plan des tunnels







DANS LES TUNNELS, PARTIE 1

NOTE : pour cet évènement, reportez-vous au plan page 20-21.

Le tunnel est visiblement de conception militaire, ses murs sont droits et solidement étayés. Malgré tout, le lieu accuse son âge et plusieurs sections se sont effondrées. Un chemin principal a visiblement été dégagé. Il mène à une porte vermoulue verrouillée par un loquet. Tout du long, des empreintes de pieds et de pattes sont visibles dans la terre battue. Néanmoins, elles semblent plus petites et moins appuyées qu'à l'extérieur.

Ce que peuvent faire les joueurs

- ❖ Ouvrir la porte avec force (VIGUEUR) : la porte cède facilement, mais le bruit alerte le propriétaire des lieux, qui débarque dans la cave depuis un escalier, un marteau de forgeron à la main et une bougie dans l'autre. En revanche, il a l'air effrayé par cette intrusion.
- ❖ Ouvrir la porte en la crochétant (DEXTÉRITÉ) : la porte s'ouvre, dans un léger grincement, sur une cave sombre. Un petit escalier de bois dessert une pièce de vie et permet de prendre l'occupant par surprise.
- ❖ Interroger l'occupant (MANIPULATION, ou VIGUEUR en cas de tentative d'intimidation) : Renan le forgeron ne tarde pas à se mettre à table. Il reconnaît l'agression, ayant voulu effrayer un client qui refusait de le payer, mais nie avoir tué qui que ce soit. Il montre alors les fausses griffes et la mâchoire métalliques qu'il a fabriquées pour son chien. Il confie avoir dû le droguer avec un mélange contenant notamment de la poudre de morphésia (un champignon connu pour ses propriétés narcotiques, ce que confirmera un test d'ERUDITION) pour le rendre plus agressif, bien que cela l'endorme une fois les premiers effets dissipés. Le chien, de type berger, est en effet profondément endormi et ne réagit

pas à la présence d'étrangers. Le forgeron n'est pas au courant du meurtre, mais blêmit s'il en apprend la localisation. Bien qu'initialement coopératif, il se ferme alors. Il est apeuré et semble cacher quelque chose.

- ❖ Effectuer un interrogatoire avancé (MANIPULATION, ou VIGUEUR en cas de tentative d'intimidation, 2 réussites sont nécessaires) : hésitant, il finit par cracher le morceau et révèle ce qu'il a vu. Alors qu'il récupérerait son chien vers les tunnels, il a aperçu une silhouette en provenance des montagnes, à l'est, se diriger vers le vieux chêne solitaire, un gros sac sur l'épaule et une masse à la main.
- ❖ Vérifier les informations de Renan le forgeron (PERCEPTION) : au pied de la montagne, au milieu de la rocaille qui borde le flanc est de la vallée, un passage discret permet de rejoindre les tunnels qui quadrillent la zone (cf. l'évènement « Dans les tunnels, partie 2 »).

DANS LES TUNNELS, PARTIE 2

NOTE : pour cet évènement, reportez-vous au plan page 20-21.

Cette section des tunnels est identique à l'autre. Malgré les nombreux passages annexes, les deux sections ne communiquent plus à l'heure actuelle, même si des travaux de terrassement pourraient rendre la chose possible.

I. Alarme : l'entrée dans le tunnel libère un discret dispositif qui prévient Arbo de la présence d'intrus. Aucun piège n'y est relié, mais c'est le premier des quatre dispositifs de ce type placés dans les tunnels. Le remarquer nécessite un jet de PERCEPTION compliqué (un jet compliqué impose un malus de -2d au test, conformément aux règles de Difficulté en pages 47-48 du *Manuel du joueur*). En cas d'échec, le filin libéré activera une clochette dans le sous-sol du milicien.



2. Le couloir débouche sur une pièce dont les parois sont majoritairement éboulées. Elle abrite une colonie de rats agressifs qui défendent leur territoire. Quelques ossements humains, qui se révèlent être des squelettes entiers parfaitement nettoyés par les rats, sont visibles au fond de la pièce. Utilisez le profil de la Nuée de rats, page 127 du *Guide du maître de jeu*.

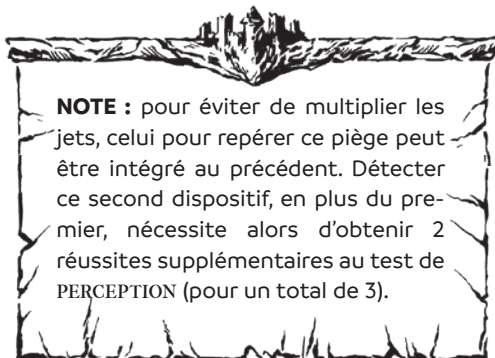
3. L'accès nord de cette grande pièce rectangulaire est partiellement bouché par les gravats. Il faut un jet de SOUPLASSE pour les traverser sans encombre, un aventurier qui échoue subit alors 1 point de dégâts. Elle ne contient par ailleurs qu'une brouette attaquée par la rouille et quelques outils de terrassement (pelle, pioche, barre à mine...), ainsi qu'une bonne quantité de gravats.

4. Piège : alors que le passage se réduit à cause d'un effondrement partiel de la paroi, une plaque dissimulée s'effondre sous le poids de la première personne qui pose le pied dessus, le malheureux venant s'écraser 3 mètres plus bas. Utilisez les règles de Chute page 113 du *Manuel du joueur* pour en déterminer les conséquences. Les murs ont été traités à la chaux afin d'empêcher quiconque de remonter sans aide extérieure. Le piège peut être repéré par un jet de PERCEPTION compliqué. Quand la plaque s'effondre, le filin qui lui est relié casse, l'extrémité venant filer le long de la paroi et disparaître à l'angle.

5. Piège : un câble tendu au sol cède et déclenche le tir d'une arbalète au bout du couloir. L'aventurier qui ouvre la marche subit une attaque avec six dés de base (dégâts d'arme 2, perforations), mais il peut l'esquiver au prix d'un test de SOUPLASSE (de difficulté normale). En cas de réussite, c'est le suivant dans l'ordre de marche qui reçoit le carreau (conservez le résultat du jet d'attaque), mais la difficulté de l'esquive augmente d'un cran pour chaque aventurier suivant. Continuez dans l'ordre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cible, auquel cas le carreau viendra se planter dans le mur en face de

son point de départ. Le dispositif déclencheur peut être repéré grâce à un jet de PERCEPTION délicat (le malus est donc de -1d), un jet de DEXTÉRITÉ réussi permettra de le désamorcer.

6. Piège : un filin déclenche la propulsion d'une planche cloutée depuis le couloir éboulé adjacent. L'aventurier déclenchant le piège subit une attaque avec 5 dés de base (dégâts d'arme 2, perforations), qu'il ne peut ni ESQUIVER ni PARER.



NOTE : pour éviter de multiplier les jets, celui pour repérer ce piège peut être intégré au précédent. Détecter ce second dispositif, en plus du premier, nécessite alors d'obtenir 2 réussites supplémentaires au test de PERCEPTION (pour un total de 3).

7. Chez Arbo : la porte verrouillée par un loquet de bonne facture (nécessitant un jet de DEXTÉRITÉ délicat pour en venir à bout) mène... dans le fond d'une penderie, qui dissimule cette entrée depuis le sous-sol où elle est située.

Si l'un des pièges a été déclenché, Arbo attend les intrus l'arme à la main. Il attaque quiconque se présente, sans même poser de question (cf. « L'affrontement final », ci-après).

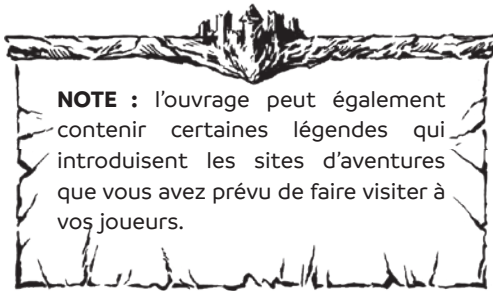
À l'inverse, si aucun piège n'a été déclenché, il conserve son rôle de simple d'esprit, feignant ne pas comprendre la situation. Il tentera de trouver du secours auprès de ses collègues face à cette intrusion manifeste et prétendra ne jamais descendre au sous-sol, l'endroit lui faisant peur. Il le croit même hanté, car il indiquera lui arriver d'entendre des bruits pendant la nuit.

Le sous-sol contient, outre la fausse penderie, un secrétaire dont les panneaux sont fermés, mais non verrouillés. Ils révèlent les quatre clochettes correspondant aux quatre dispositifs



dissimulés dans les tunnels. Un tiroir contient un vieux livre aux pages jaunies par le temps intitulé « Légendes et Contes du Corvan, étude incomplète », écrit par le barde Zachary Skulenvar, un fidèle de l'Église du Rouillé, renommé pour avoir sillonné le Corvan malgré la présence de la Brume Écarlate.

Le livre est un artefact glorieux qui octroie un d8 d'artefact (cf. les règles sur les dés d'artefact page 50 du *Manuel du joueur*) à tout jet en rapport avec le passé légendaire (mais non purement historique) du Corvan.



Le reste de la pièce est encombré d'un bric-à-brac inutile, dans lequel il est néanmoins possible de dénicher une trouvaille entreposée SIMPLE (cf. page 188 du *Guide du maître de jeu*). L'endroit contient également des outils de terrassement, une masse et des pitons pouvant ressembler à ceux plantés dans le chêne solitaire, mais aussi une hache dont le fer, pourtant nettoyé, conserve des traces de sang séché. Des sacs de jute vides, certains tachés de sang, sont empilés contre un mur. À leur pied s'étend une plaque de sang n'ayant pas encore totalement séchée, mais recouverte de sciure.

En direction du nord, une ouverture creusée à la main et mal étayée mène à une petite salle en cours de déblaiement ne contenant qu'un mannequin d'entraînement et quelques armes de qualité normale.

L'AFFRONTLEMENT FINAL

Arbo ne laisse pas le temps aux aventuriers de pénétrer dans la pièce : il frappe dès que la porte de la penderie s'ouvre, tentant d'abattre la première personne qui se présente dans l'encadrement. Son but est de piéger le groupe en ne leur laissant pas l'occasion de pénétrer dans la pièce pour l'encercler. Considérez qu'il prend les aventuriers par surprise et piochez 2 cartes d'initiative, en choisissant celle qui vous convient, conformément aux règles de surprise page 84 du *Manuel du joueur*. Sa cible est obligée d'entreprendre une action rapide pour sortir de l'encadrement. Quant aux autres personnages, ils ne pourront agir qu'au tour suivant, une fois qu'ils auront pu pénétrer eux aussi dans la pièce.

Si l'affrontement tourne en sa défaveur, Arbo quittera la zone de combat en effectuant une retraite (cf. page 94 du *Manuel du joueur*), remontera dans sa maison et barricadera le ventail avec un épais battant qu'il a juste à faire pivoter pour le mettre en place. Là encore, il tentera de trouver de l'aide auprès de ses collègues, en reprenant son rôle de simplet et en prétendant à une agression. Ceux-ci seront naturellement du côté d'Arbo et chercheront à mettre les personnages aux arrêts, le temps qu'ils s'expliquent, mais les actions positives des aventuriers dans le village (telles que la participation à la mise au monde du bébé du milicien Shawn) pourraient leur permettre de semer le doute dans l'esprit des miliciens. À moins d'un succès éclatant, ils seront conduits, avec plus ou moins d'égards, dans les geôles de la caserne.

Arbo profitera alors de ce moment pour s'enfuir du village, définitivement, abandonnant sa mère et toutes les preuves de son implication. Mais sans que ne soient révélées ses véritables intentions. Il pourra alors devenir une némésis pour le groupe d'aventuriers.

FORBIDDEN LANDS

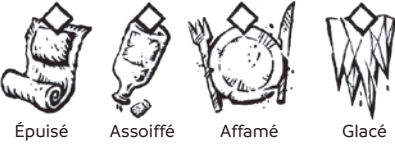
PEUPLE
Humain

PROFESSION
Guerrière

ATTRIBUTS

Force	5	
Agilité	4	
Esprit	2	
Empathie	3	

ÉTATS



Blessures critiques:



Amanda de Hautfort

NOM

Atout: *voire demeure familiale était hantée. Le surnaturel ne vous effraie pas.*

Terrible secret: *vous avez un jour fui une bataille.*

Vous espérez ne jamais recommencer.

Âge: 28 ans

Réputation: 0

APPARENCE

Visage: *une ride de colère vient barrer son front. Ses longs cheveux roux et bouclés tombent sur ses épaules.*

Corps: *une discipline de fer a sculpté ce corps musculeux aux proportions taillées pour l'aventure.*

Vêtements: *une tenue de voyage simple rehaussée d'un pourpoint en cuir clouté.*

TALENTS

Talent	RANG
Adaptation	1
Ambidextre	1
Charge percutante	1
Voie de l'épée	1

CASQUE

Cervelière

PROTECTION
2



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

Cuir clouté

PROTECTION
3



COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE)	
Endurance (FORCE)	2
Mêlée (FORCE)	3
Vigueur (FORCE)	2
Dextérité (AGILITÉ)	
Furtivité (AGILITÉ)	
Souplesse (AGILITÉ)	2
Tir (AGILITÉ)	
Érudition (ESPRIT)	
Intuition (ESPRIT)	
Perception (ESPRIT)	1
Survie (ESPRIT)	
Dressage (EMPATHIE)	
Manipulation (EMPATHIE)	
Représentation (EMPATHIE)	
Soins (EMPATHIE)	

ARMES

Épée large
Dague

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

NOTE

+2 2 Contact Parade, Pointu, Tranchant
+1 1 Contact Léger, Pointu, Tranchant

VOLONTÉ

EXPÉRIENCE



RELATIONS

- PJ 1: *Drarlocke est une poule mouillée. Vous le poussez à se dépasser.*
- PJ 2: *Veraldor est un être étrange mais plein de sagesse. Un poil moralisateur.*
- PJ 3: *Elmara est une femme étonnante, qui ne se laisse pas marcher sur ses (petits) pieds !*
- PJ 4: *Silberg est un beau parleur. Il aime être le centre de l'attention.*

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. *Sac à dos*
2. *Briquet à silex*
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Capacité d'encombrement

MONTURE

Nom

Force Agilité



- | | |
|-----|-----|
| 1. | 11. |
| 2. | 12. |
| 3. | 13. |
| 4. | 14. |
| 5. | 15. |
| 6. | 16. |
| 7. | 17. |
| 8. | 18. |
| 9. | 19. |
| 10. | 20. |

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d6



Flèches



Torches



NOTES

*Adaptation
Ambidextre 1
Charge percutante 1
Voie de l'épée*

PIÈCES

ARGENT

8

CUIVRE

3

OR



FORBIDDEN LANDS

PEUPLE
Humain

PROFESSION
Sorcier

ATTRIBUTS

Force	2	
Agilité	4	
Esprit	5	
Empathie	3	

ÉTATS



Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



Drarlocke

NOM

Atout: aucune connaissance n'est hors de votre compréhension.

Terrible secret: vous avez séquestré un vieux nain pour qu'il vous révèle les secrets de la pierre, et il n'a pas survécu. Depuis, les membres de ce peuple vous mettent mal à l'aise.

Âge: 32 ans

Réputation: 0

APPARENCE

Visage: des yeux fatigués sont posés sur un visage jeune où se dessine une barbe mal entretenue.

Corps: mince, efflanqué, il semble flotter dans ses vêtements.

Vêtements: une vieille robe élimée (mais propre) par dessus un pantalon tout aussi fatigué.

TALENTS

Talent	RANG
Adaptation	1
Impassible	1
Vaillance	1
Voie du symbolisme	1

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

PROTECTION



COMPÉTENCES

NIVEAU

Compétence	Niveau
Artisanat (FORCE)	1
Endurance (FORCE)	
Mêlée (FORCE)	
Vigueur (FORCE)	
Dextérité (AGILITÉ)	
Furtivité (AGILITÉ)	
Souplesse (AGILITÉ)	1
Tir (AGILITÉ)	
Érudition (ESPRIT)	3
Intuition (ESPRIT)	2
Perception (ESPRIT)	1
Survie (ESPRIT)	
Dressage (EMPATHIE)	
Manipulation (EMPATHIE)	2
Représentation (EMPATHIE)	
Soins (EMPATHIE)	

ARMES

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

NOTE

Couteau

+1

1

Contact

Léger, Pointu

VOLONTÉ

EXPÉRIENCE



RELATIONS

- PJ 1: malgré sa petite taille, Elmaru fait preuve d'une volonté hors norme. Une alliée sûre.
- PJ 2: Amanda semble puiser sa fureur au combat de sa colère. Quel en est l'objet ? Elle-même ?
- PJ 3: Silberg sent le vice et la ruse. Peut-on réellement lui faire confiance ?
- PJ 4: est-il possible d'être autant l'opposé de quelqu'un que Veradro l'est de vous ? Néanmoins, ses talents sont indéniables.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. Encre et plume

2. Parchemin

3. Sacoche

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Capacité d'encombrement

MONTURE

Nom

Force Agilité



- | | |
|-----|-----|
| 1. | 11. |
| 2. | 12. |
| 3. | 13. |
| 4. | 14. |
| 5. | 15. |
| 6. | 16. |
| 7. | 17. |
| 8. | 18. |
| 9. | 19. |
| 10. | 20. |

PROVISIONS

Nourriture

d6



Eau

d8



Flèches



Torches

Adaptation
Impassible |
Vaillance |
Voie du symbolisme |

NOTES

Appât
Paralysie
Terreur
Perception de la magie
Sceau magique

PIÈCES

ARGENT

6

5

OR

CUIVRE



FORBIDDEN LANDS

PEUPLE
Haltelin

PROFESSION
Chasseur

ATTRIBUTS

Force	2	
Agilité	5	
Esprit	4	
Empathie	3	

ÉTATS



Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE)	
Endurance (FORCE)	
Mélee (FORCE)	
Vigueur (FORCE)	
Dextérité (AGILITÉ)	
Furtivité (AGILITÉ)	1
Souplesse (AGILITÉ)	2
Tir (AGILITÉ)	3
Érudition (ESPRIT)	
Intuition (ESPRIT)	
Perception (ESPRIT)	2
Survie (ESPRIT)	2
Dressage (EMPATHIE)	
Manipulation (EMPATHIE)	
Représentation (EMPATHIE)	
Soins (EMPATHIE)	

Elmara

NOM

Atout: *votre flèche ne manque jamais sa cible.*

Terrible secret: *vous êtes atypique et vous le savez. Vous laissez tous ceux qui disent que votre place est dans les champs armée d'une binette.*

Âge: *29 ans* Réputation: *0*

APPARENCE

Visage: *ses joues rondes lui donnent un air poupon, mais son regard dissuade quiconque de la traiter d'enfant.*

Corps: *courte sur pattes, elle est plus élancée que les standards de son peuple.*

Vêtements: *des vêtements élimés aux teintes vertes et marron typiques des forestiers.*

TALENTS

RANG

Chasseur	1
Insaisissable	1
Tir rapide	1
Voie de la flèche	1

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

Armure en cuir

PROTECTION

2

ARMES

Arç BONUS: *+2* DÉGÂTS: *1* PORTÉE: *Courte* NOTE: *léger*

EXPÉRIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1: Silberg est un bon compagnon, mais il est perdu entre deux mondes, la nature et la civilisation. Pourtant, c'est vous que l'on raille pour vos choix. C'est assez injuste.

PJ 2: Amanda est une boule de fureur. Mieux vaut ne pas s'en approcher.

PJ 3: Drarlocke est un puits de science. Ennuyeux.

PJ 4: comment ne pas aimer Veradro? On dirait que la sagesse du monde s'est déversée en lui.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. Piège à ours +2 Chasse
2. Carquois
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Capacité d'encombrement

MONTURE

Nom

Force Agilité



- | | |
|-----|-----|
| 1. | 11. |
| 2. | 12. |
| 3. | 13. |
| 4. | 14. |
| 5. | 15. |
| 6. | 16. |
| 7. | 17. |
| 8. | 18. |
| 9. | 19. |
| 10. | 20. |

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d8



Flèches

d10



Torches



NOTES

Chasseur |
Insaisissable |
Tir rapide |
Voie de la flèche |

PIÈCES

ARGENT

2

4

CUIVRE

OR



FORBIDDEN LANDS

PEUPLE
Demi-Elfe

PROFESSION
Voleur

ATTRIBUTS

Force	2	
Agilité	5	
Esprit	3	
Empathie	4	

ÉTATS



Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE)	
Endurance (FORCE)	
Mêlée (FORCE)	1
Vigueur (FORCE)	
Dextérité (AGILITÉ)	3
Furtivité (AGILITÉ)	2
Souplesse (AGILITÉ)	2
Tir (AGILITÉ)	
Érudition (ESPRIT)	
Intuition (ESPRIT)	
Perception (ESPRIT)	
Survie (ESPRIT)	
Dressage (EMPATHIE)	
Manipulation (EMPATHIE)	2
Représentation (EMPATHIE)	
Soins (EMPATHIE)	

Silberg

NOM

Atout: vous êtes plus silencieux qu'une ombre.

Terrible secret: malgré de beaux discours sur le partage avec les plus démunis, vous rechignez toujours à vous séparer de vos plus belles pièces.

Âge: 55 ans Réputation: 0

APPARENCE

Visage: un regard rieur et un sourire enjoleur.

Corps: pas très grand pour sa race, il se déplace avec fluidité et grâce.

Vêtements: des vêtements simples, presque banals. Surtout discrets.

TALENTS

RANG

Crochetage	1
Énergie psychique	1
Preste	1
Voie de l'assassin	1

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

PROTECTION

Armure en cuir

ARMES

BONUS DÉGÂTS PORTÉE NOTE

Dague +1 1 Contact Léger, Pointu, tranchant

EXPÉRIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1: vous enviez Veraldro, qui a su conserver son lien avec la nature. Vous aimez l'écouter, et ses paroles vous rendent nostalgique.

PJ 2: Amanda est de feu, mais elle manque de finesse.

PJ 3: la magie de Drarlocke n'est que gesticulation ! Au moins, il fait diversion.

PJ 4: quelle créature étonnante ! On l'imaginerait plutôt dans un champ !

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. Outils de crochetage +1 Dex
2. Couteau de poche
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Capacité d'encombrement

MONTURE

Nom

Force Agilité



- | | |
|-----|-----|
| 1. | 11. |
| 2. | 12. |
| 3. | 13. |
| 4. | 14. |
| 5. | 15. |
| 6. | 16. |
| 7. | 17. |
| 8. | 18. |
| 9. | 19. |
| 10. | 20. |

PROVISIONS

Nourriture

d6



Eau

d6



Flèches



Torches



NOTES

Crochetage !
Énergie psychique
Preste !
Voie de l'assassin !

PIÈCES

ARGENT

7

CUIVRE

OR



FORBIDDEN LANDS

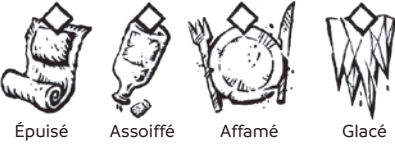
PEUPLE
Lycan

PROFESSION
Druide

ATTRIBUTS

Force	3	
Agilité	2	
Esprit	5	
Empathie	4	

ÉTATS



Blessures critiques:



COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE)	
Endurance (FORCE)	1
Mêlée (FORCE)	
Vigueur (FORCE)	
Dextérité (AGILITÉ)	
Furtivité (AGILITÉ)	
Souplesse (AGILITÉ)	1
Tir (AGILITÉ)	
Érudition (ESPRIT)	
Intuition (ESPRIT)	1
Perception (ESPRIT)	1
Survie (ESPRIT)	2
Dressage (EMPATHIE)	1
Manipulation (EMPATHIE)	
Représentation (EMPATHIE)	
Soins (EMPATHIE)	3

Veraldre

NOM

Atout: *votre noblesse d'âme vous pousse à vouloir aider les gens, qui vous sont alors reconnaissants.*

Terrible secret: *avant de trouver l'apaisement dans la voie de la nature, votre colère vous a amené à tuer deux des vôtres.*

Âge: 37 ans

Réputation: 0

APPARENCE

Visage: *la sauvagerie de son faciès lupo est contrebalancée par la sagesse qui s'exprime dans ses yeux.*

Corps: *il se dresse fièrement, bâton à la main, tel un berger veillant sur son troupeau.*

Vêtements: *une tenue de voyage simple. Quelques feuilles de laurier tressées pendent à sa ceinture.*

TALENTS

RANG

Chanceux	1
Herboriste	1
Instinct du prédateur	1
Voie de la guérison	1

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

PROTECTION



ARMES

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

NOTE

Bâton	+1	1	Proche	Contendant, Crochet, Parade
-------	----	---	--------	-----------------------------

EXPÉRIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

PJ 1: vous percevez la même colère qui était la votre chez Amanda, même si elle la nie. Vous espérez pouvoir la guider vers la paix.

PJ 2: Drarocke a choisi une voie qui n'est pas si éloignée de la nature, même s'il ne le voit pas.

PJ 3: Silberg ne semble pas toujours animé de bonnes intentions. Il faut espérer qu'il n'aie pas trop d'influence sur les autres.

PJ 4: Elmara est animée du même respect de la nature que le votre. Elle est loin des standards de son peuple.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE
MENT

1. Sacoché

2. Bandage

+1 Soins

3. Chandelle de suif

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Capacité d'encombrement

MONTURE

Nom

Force Agilité



1.

11.

2.

12.

3.

13.

4.

14.

5.

15.

6.

16.

7.

17.

8.

18.

9.

19.

10.

20.

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d8



Flèches



Torches



NOTES

Chanceux !
Herboriste !
Instinct du prédateur
Voie de la guérison !

Imposition des mains
Purification spirituelle
Remède de la nature
Perception de la magie
Sceau magique

PIÈCES

ARGENT

4

4

4

OR

4

4





Écriture :
Matt Latroy

Plans et illustrations :
Olivier Sanfilippo

Relecture :
Sébastien Mintoff

Maquette :
Christopher Guénard

Le Meix aux Cas

Vers la Lande aux Trolls

14

13

12

17

2

3

10

16

Vergers

15

4

8

4

4

9

C

1

B

Marcage

Coteaux
de vignes

Plants de
Houblon

Champs

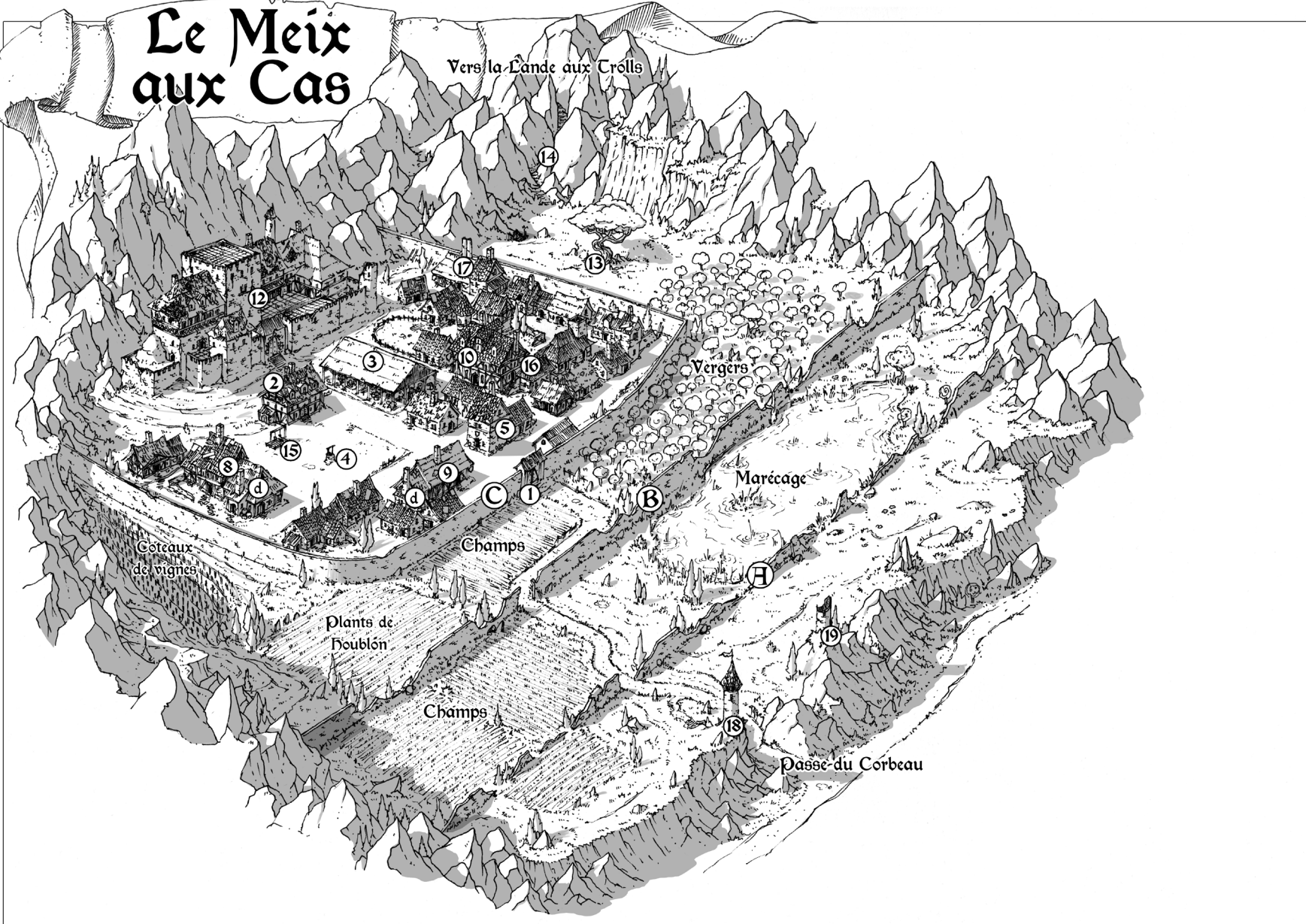
F

Champs

19

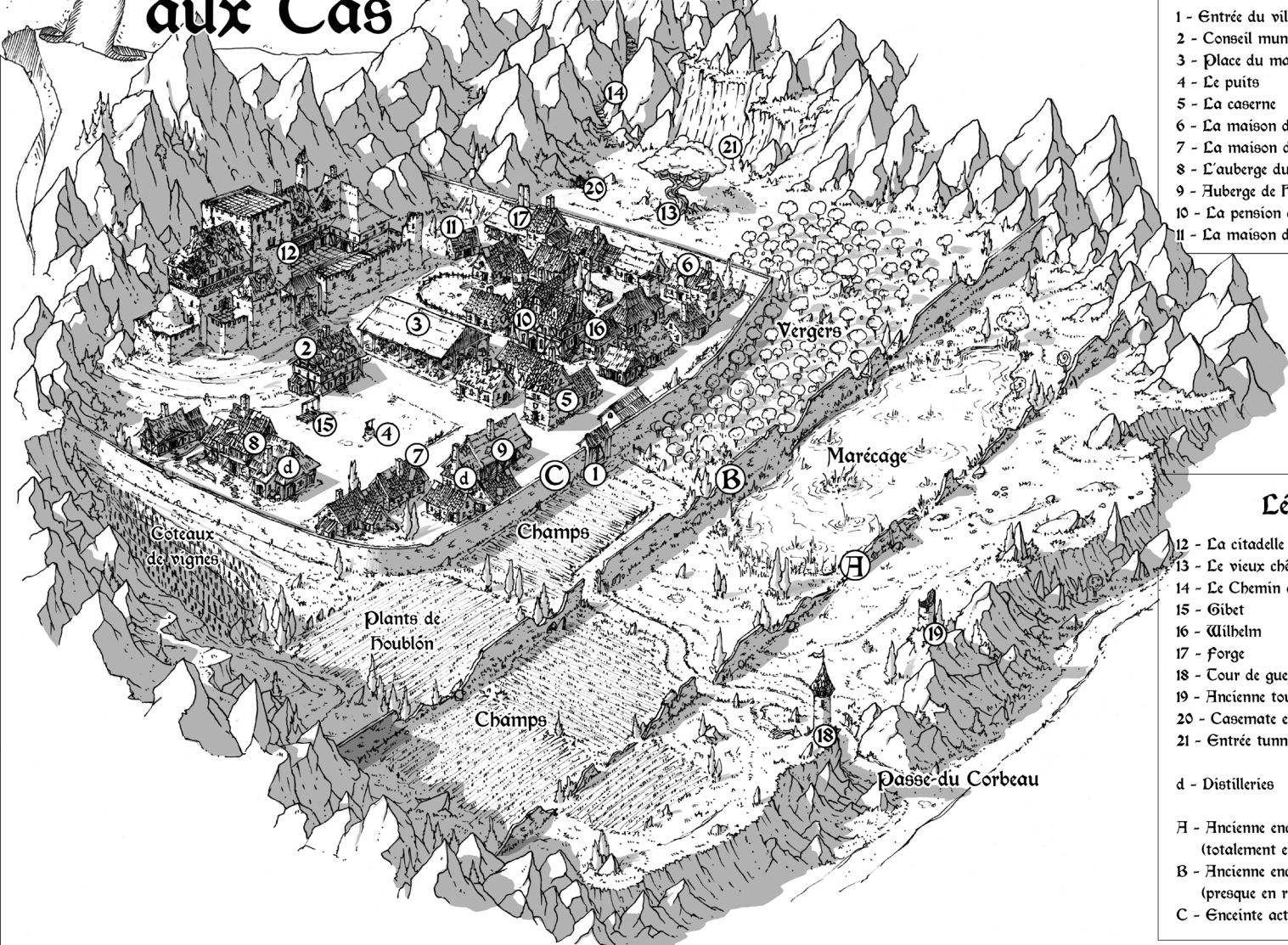
18

Dasse du Corbeau



Le Meix aux Cas

Vers la Lande aux Trolls



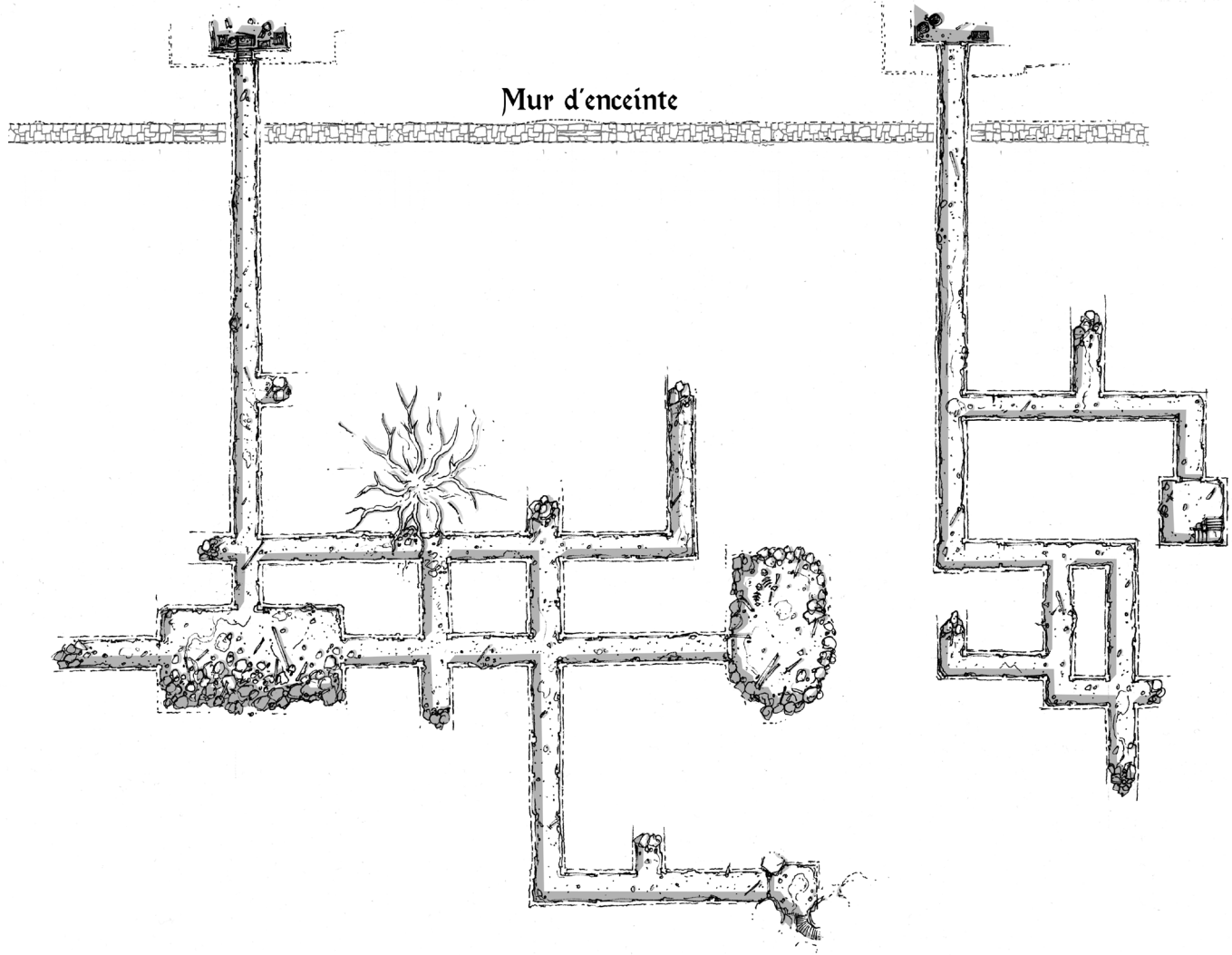
Légende

- 1 - Entrée du village
- 2 - Conseil municipal
- 3 - Place du marché
- 4 - Le puits
- 5 - La caserne
- 6 - La maison d'Arbo et sa mère
- 7 - La maison de Shawn le milicien
- 8 - L'auberge du Houblon Noir
- 9 - Auberge de Haledan et Kyrin
- 10 - La pension de madame Blanchard
- 11 - La maison d'Elina

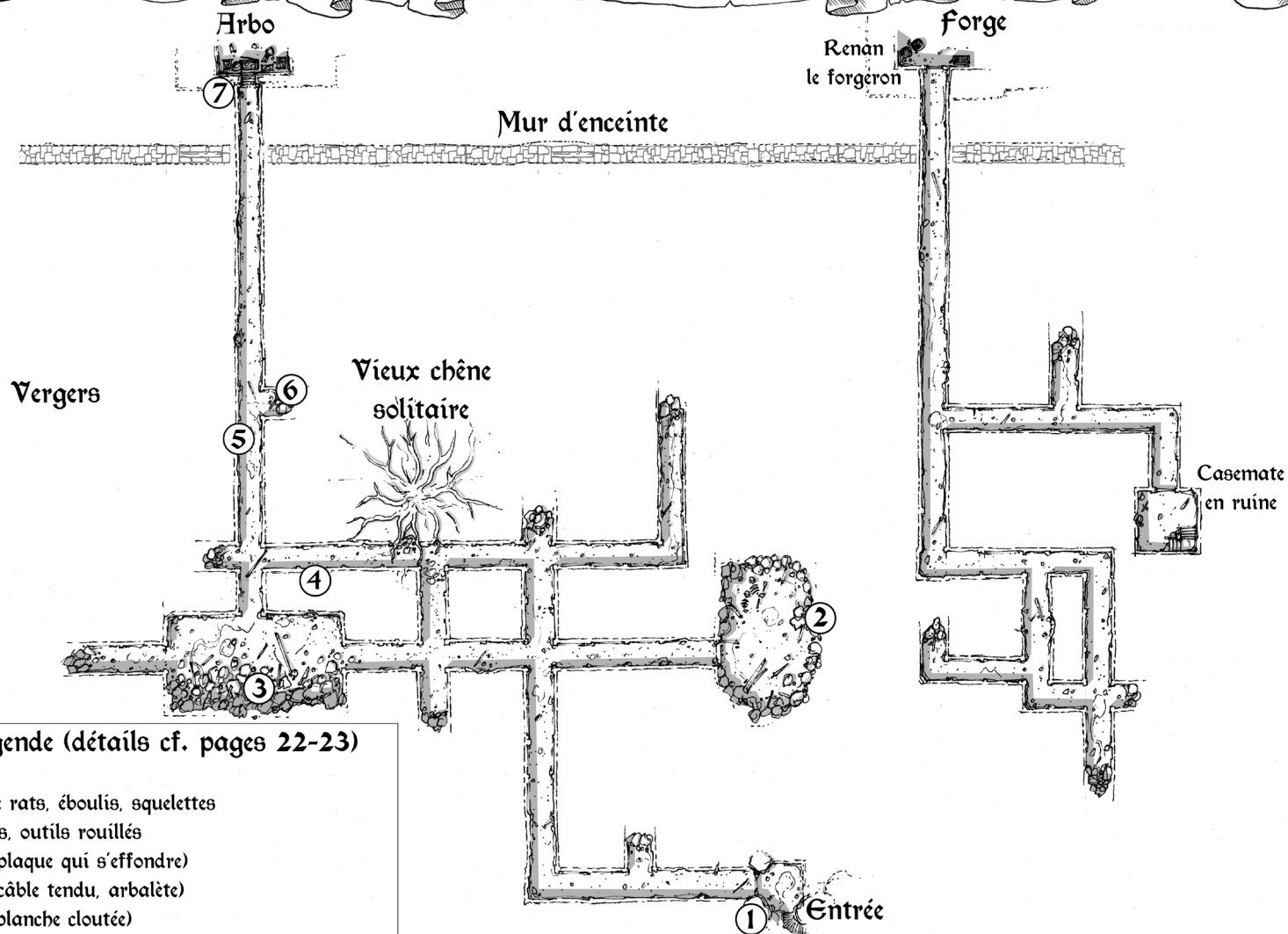
Légende

- 12 - La citadelle
 - 13 - Le vieux chêne solitaire
 - 14 - Le Chemin de la Lande aux Trolls
 - 15 - Gibet
 - 16 - Wilhelm
 - 17 - Forge
 - 18 - Tour de guet (occupée)
 - 19 - Ancienne tour de guet (en ruine)
 - 20 - Casemate en ruine
 - 21 - Entrée tunnels
- d - Distilleries
- H - Ancienne enceinte principale (totalement en ruine)
- B - Ancienne enceinte secondaire (presque en ruine, brèches)
- C - Enceinte actuelle

Plan des tunnels



Plan des tunnels



Légende (détails cf. pages 22-23)

- 1 - Alarme
- 2 - Nuée de rats, éboulis, squelettes
- 3 - Gravats, outils rouillés
- 4 - Piège (plaque qui s'effondre)
- 5 - Piège (câble tendu, arbalète)
- 6 - Piège (planche cloutée)
- 7 - Chez Arbo (porte verrouillée, passage dissimulé)