



THE WITCHER
- ROLE PLAYING GAME -

BREUVAGE ÉTRANGE

UNE AVENTURE POUR LE JEUX DE RÔLE THE WITCHER CRÉE PAR U/PICKLEBURNS.

[VERSION ORIGINALE](#)

TRADUCTION PAR MAC HARENG.



Crédit: Vladimir Krisetskiy

THE WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

SOMMAIRE

1 Histoire

- 1.1 LE RESTE DE L'HISTOIRE
- 1.2 SYNOPSIS
- 1.3 LES PERSONNAGES JOUEURS
- 1.4 LES ADVERSAIRES

2 Acte I

- 2.1 EN BREF
- 2.2 ACCROCHE
- 2.3 DEVELOPPEMENT
- 2.4 TENSION

3 Acte II

- 3.1 EN BREF
- 3.2 TENSION

4 Acte III

- 4.1 EN BREF
- 4.2 APOTHEOSE

BONUS

Je vous partage les cartes que j'ai créées pour ma campagne:

- [Plan de la ville](#)
- Auberge
 - [Rez-de-chaussée](#)
 - [1er étage](#)
 - [Sous-sol](#)
- Brasserie
 - [Rez-de-chaussée](#)
 - [1er étage](#)
- [Charnier](#)

LIENS

- [Le site de la communauté francophone](#)
- [La chaîne YouTube](#)
- [Mon site d'aide à la masteurisation](#)
- [Le reddit](#)

EDITION

Crée avec homebrewery.naturalcrit.com

[Lien éditable](#)

HISTOIRE

Sur le chemin de Vizima, au sud de la rivière Ismena. Les premières rafales de neige dans les cols du nord vous ont poussé à trouver un itinéraire alternatif, et lorsque vous avez navigué vers les terres plus basses, vous avez été accueilli par l'automne familier et l'immense brunissement de l'hiver envahissant. En empruntant une route commerciale bien utilisée, vous souhaitez vous rendre à Dorndal, mais la nuit approche plus rapidement qu'auparavant et une étape vous semble appropriée. Thorun, comme l'indique le panneau, ne fait pas mention sur votre carte, et c'est bien normal - vous n'êtes pas des commerçants et vous n'avez aucune raison de suivre cette route. Celle-ci vous emmène au-delà du centre-ville où la Taverne de la chèvre rouillée se distingue par sa nouvelle construction et le tas de terre à l'arrière. Il y a un seul avis sur le tableau d'affichage:

« Infestation d'araignées! Éliminez-les et sauvez notre brasserie! Récompense: 400 couronnes. »

La taverne semble être le lieu de vie de la ville, la lumière s'échappant des fenêtres et des bruits de réjouissances se font entendre. Il fait chaud et des odeurs de pain, de bières au levain et de viandes rôties en provenances de la cuisine arrivent jusqu'à vos narines. Les autres bâtiments sont des masures sombres, en mauvais état et, vous semble-t-il, en grande partie vides. Au loin, sur une colline, vous voyez un bâtiment éclairé de l'intérieur, des silos à grains se dressant contre l'horizon qui s'assombrit.

LE RESTE DE L'HISTOIRE

Le Tavernier (Kare Humbert) a essayé de garder une reine endriague blessée pour en extraire son venin, un poison mortel à forte dose, mais qui, lorsqu'il est dilué dans de la bière, devient une drogue puissamment addictive. Il utilise du bétail, vivant ou fraîchement tué, encourageant la reine Endrega à les attaquer afin qu'il puisse extraire ce venin plus tard. Le Tavernier (Kare Humbert) a conclu un pacte avec le Maître Brasseur (Hale Waterman) afin de créer cette bière addictive et la revendre à l'intérieur mais aussi à l'extérieur de la ville, réalisant ainsi d'énormes profits. De nombreux citoyens sont fortement, voire mortellement, dépendants et il existe de nombreuses tavernes dépendantes dans les villes voisines. Le Tavernier (Kare Humbert) est lui-même désespérément accro. Dans sa dépendance et son intoxication croissantes, le Tavernier (Kare Humbert) a perdu le contrôle de la reine qui tente de reconstruire un nid. Au moins un cocon d'œufs a éclos récemment et maintenant il y en a partout. Le Tavernier (Kare Humbert) essaie de couvrir ses traces. Les endriagues qui se sont échappés tuent du bétail et au moins une personne dans la forêt environnante. Le Tavernier (Kare Humbert) tente d'empêcher les gens de s'en approcher tout en récupérant discrètement des corps pour en extraire le poison que lui et le maître brasseur (Hale Waterman) utilisent. Cela devient incontrôlable. Les endriagues autour de la ville agissent étrangement, rodant autour de la périphérie sans aller plus loin dans la forêt. Ce n'est pas normal.

Le maître brasseur (Hale Waterman) ne sait pas d'où vient son ingrédient spécial mais craint que sa réputation ne soit menacée s'il ne peut pas en obtenir plus du Tavernier (Kare Humbert). De plus, il craint que les gens apprennent qu'il ajoute dans son breuvage quelque chose de peu recommandable. Il essaiera d'empêcher le groupe de le découvrir, mais il n'est pas très doué pour mentir.

L'échevin (Cyneric Eklunds) a remarqué le problème d'endriagues et a décidé d'apporter de l'aide pour nettoyer le désordre. L'échevin (Cyneric Eklunds) pense que le Tavernier (Kare Humbert) protège les citoyens en les éloignant de la forêt où se trouvent les endriagues. Il ne sait pas que le Tavernier (Kare Humbert) en est responsable, mais il ne s'en soucie pas trop non plus. C'est un problème de paysans.

L'échevin (Cyneric Eklunds) est coupable car il ne se soucie de rien d'autre que de sa réputation. Il fait involontairement confiance aux gens qui menacent sa réputation. Il veut simplement que l'infestation disparaisse pour que personne ne puisse dire qu'il fait du mauvais travail. Il est impitoyable et pendra le Tavernier (Kare Humbert) s'il est reconnu coupable. Il protégera à tout prix le maître brasseur (Hale Waterman) et la brasserie pour sauver sa nouvelle richesse et son prestige ainsi que ceux de sa ville.

Le Tavernier (Kare Humbert) est coupable à cause de son action directe, de son égoïsme et de ses mauvaises décisions. Il est naïf et stupide. Il ne connaissait pas le danger avec lequel il jouait. Il est accro et peut ne pas s'en remettre. Il admettra sa culpabilité au groupe car ce sont des étrangers qui pourraient peut-être aider, tout en restant silencieux pour le juste prix.

Le maître brasseur (Hale Waterman) est coupable en raison de sa connaissance d'un ingrédient spécial, sans savoir ce que c'était ou ce qu'il faisait réellement ingérer. Il veut protéger le Tavernier (Kare Humbert) et ne sait pas ou ne se soucie pas si le Tavernier (Kare Humbert) a reconnu la faute au groupe. Il essaiera de se débarrasser d'économiser sa réserve. C'est un opportuniste. Il ne réalise pas à quel point il rend ses clients malades. Il ne se rend pas compte que sa réputation sera ruinée, que le problème soit résolu ou non.

SYNOPSIS

Thorun est une petite ville au pied des montagnes de Mahakam en Témérie, sur la route de Dorndall. Pendant de nombreuses années, c'était une étape pratique et sûre pour les marchands et les voyageurs fatigués. Au cours de la dernière année, cependant, elle semble s'être fait un nom en tant que productrice de bière, achetant des céréales et exportant une bière reconnue dans les environs. Trois bâtiments font actuellement l'objet de rénovations importantes: la taverne, la mairie et la brasserie elle-même. Il n'y a pas grand-chose d'autre, les habitants vivent en grande partie dans de petites cabanes et chalets en ruine. Il n'y a pas d'industrie à part la taverne-auberge et maintenant la brasserie.

ACTE I

Dans la taverne, les odeurs de bières, d'haleine aigre, de levain et de sciure vous assaillent. L'avant pièce est toute nouvelle, les planchers de pin présentent des tâches récentes, il n'y a pas des années de saleté et de déversements pour masquer les erreurs. C'est bruyant, au bar, les gens se crient les uns sur les autres, les tables sont pour la plupart pleines sauf quelques-unes dans les coins. Les voix ne sont pas satisfaites. Vous remarquez des enfants, ce qui vous semble peu éthique. Il y en a cinq, vêtus de ceintures, tenant des lanternes dans une main et de grands maillets en bois dans l'autre. Ils ont de petits sacs attachés à leur ceinture. Ils rôdent sur les bords de la pièce, scrutant sous les tables, dans les appuis de fenêtre et même dans les coins les plus sombres. Vous entendez un bruit sourd derrière le bar et voyez le haut de la tête d'un enfant soulever un maillet en signe de petite victoire. Quelques hommes au bar harcèlent un vieux soldat avec une jambe de bois. Il semble s'excuser, mais ne quitte pas son tabouret.

EN BREF

ACCROCHE

- Avis publié
- Bière et bagarres

DÉVELOPPEMENT

- Bagarre
 - Des voyous accros (statistiques des bandits) qui harcèlent les clients.
 - Les voyous fuient sans combattre quoi qu'il arrive.
- Sauver Thorley Wyatte (l'homme d'armes avec une jambe prothétique)

TENSION

- Les voyous sont des accros! Qu'est-ce que c'est que ces manières?

PERSONNAGES

- Des voyous
- Thorley Wyatte - PNJ Homme d'armes

LIEUX

- Taverne

ACCROCHE

Le soleil se couche et la taverne semble être l'endroit où il faut être, c'est là que vous aurez une chambre et c'est là où tout le monde traîne. Les rues sont en grande partie vides, et les maisons sont sombres, leurs occupants sont à la taverne ou la maison est abandonnée.

L'avant salle de cette taverne est une construction nouvelle. Il y a un tas de terre et de bois à l'extérieur et à l'intérieur, règne une odeur de pin fraîchement scié et de laque neuve sur les tables.

Tout brille et se sent frais, encore une fois en décalage avec l'apparence du reste des bâtiments de la ville, sauf peut-être le nouvel ajout dans la mairie.

La taverne a des enfants vêtus de ceintures avec des lampes et des maillets. Ils écrasent tous les insectes qu'ils voient. Les joueurs peuvent faire un test SD: 18 Connaissance des Monstres s'ils demandent à voir le spécimen qu'un enfant a écrasé; en cas de succès, ils seront choqués de découvrir un œuf d'endriague fraîchement éclos. Ce n'est pas approprié pour un centre-ville, il se passe quelque chose de très mauvais.

Il y a un groupe d'hommes au bar qui boivent beaucoup et harcèlent un vieux soldat avec une jambe prothétique. Il boit de l'eau, ce qui semble très différent des habitudes de l'endroit.

«J'ai dit: «Où est la prochaine livraison?», Vieux débris! Nous en avons besoin, nous ne pouvons pas faire tout ce chemin sans le breuvage », crie l'un des hommes au soldat. «Nous n'allons pas vous supplier de faire la livraison, nous allons la prendre nous-mêmes!»

«Je n'ai rien à vous donner», répond le vieux soldat.

"Vous aller le regretter, vous nous donnerez votre chargement et vous nous remercerez de faire votre travail POUR vous!" Sur ce, le soldat se lève, et le voyou prend un élan, alimenté par l'état d'ébriété...

DEVELOPPEMENT

- Si le groupe choisit d'aider le soldat, les voyous fuient immédiatement. Thorley lâche son **invective** dans le dos des voyous en fuite.
- Si le groupe choisit de ne rien faire, les voyous ne se bagarrent pas plus de 2 tours. Ils ont sévèrement battu Thorley avant que le personnel et les autres clients ne prennent sa défense.
- Si le groupe choisit d'aider les voyous, les voyous interprètent mal le soutien et fuient, tandis que Thorley se dirige vers la porte appelant à l'échevin; la serveuse et les autres clients soutiendront Thorley. Toutefois, ils ne s'engageront pas au combat et fuiront immédiatement s'ils sont menacés.
- Si cela rend le groupe plus violent et destructeur, l'échevin arrivera avec Thorley et deux fois plus de gardes de la ville que de membres du groupe.

- Si le combat s'ensuit et que le groupe est victorieux, passez à l'**acte 2**.
- Si le groupe se retire, continuez avec l'**invective** de Thorley, dirigée contre le groupe.

Quoi qu'il en soit, l'échevin continue de mépriser le groupe. Thorley n'aidera pas le groupe dans les actes futurs et le tavernier doit être trouvé à l'aide d'indices disponibles dans la taverne ou en interrogeant l'échevin.

Thorley, pour le meilleur ou pour le pire, survivra à la rencontre et lancera son **invective**:

«Vous, foutus toxicomanes! Vous êtes tous des racailles stupides!» Thorley pleure
«Vous pensez que je ne me soucie pas du fait que vous tuez avec cette drogue? Je suis désolé d'avoir accepté de vous la livrer, et que je sois damné si je ne mets pas ma vie en danger pour protéger ces déchets. Vous êtes malade! Malade!"

ACTE I

Dans la taverne, les odeurs de bières, d'haleine aigre, de levain et de sciure vous assaillent. L'avant pièce est toute nouvelle, les planchers de pin présentent des tâches récentes, il n'y a pas des années de saleté et de déversements pour masquer les erreurs. C'est bruyant, au bar, les gens se crient les uns sur les autres, les tables sont pour la plupart pleines sauf quelques-unes dans les coins. Les voix ne sont pas satisfaites. Vous remarquez des enfants, ce qui vous semble peu éthique. Il y en a cinq, vêtus de ceintures, tenant des lanternes dans une main et de grands maillets en bois dans l'autre. Ils ont de petits sacs attachés à leur ceinture. Ils rôdent sur les bords de la pièce, scrutant sous les tables, dans les appuis de fenêtre et même dans les coins les plus sombres. Vous entendez un bruit sourd derrière le bar et voyez le haut de la tête d'un enfant soulever un maillet en signe de petite victoire. Quelques hommes au bar harcèlent un vieux soldat avec une jambe de bois. Il semble s'excuser, mais ne quitte pas son tabouret.

EN BREF

ACCROCHE

- Avis publié
- Bière et bagarres

DÉVELOPPEMENT

- Bagarre
 - Des voyous accros (statistiques des bandits) qui harcèlent les clients.
 - Les voyous fuient sans combattre quoi qu'il arrive.
- Sauver Thorley Wyatte (l'homme d'armes avec une jambe prothétique)

TENSION

- Les voyous sont des accros! Qu'est-ce que c'est que ces manières?

PERSONNAGES

- Des voyous
- Thorley Wyatte - PNJ Homme d'armes

LIEUX

- Taverne

ACCROCHE

Le soleil se couche et la taverne semble être l'endroit où il faut être, c'est là que vous aurez une chambre et c'est là où tout le monde traîne. Les rues sont en grande partie vides, et les maisons sont sombres, leurs occupants sont à la taverne ou la maison est abandonnée.

L'avant salle de cette taverne est une construction nouvelle. Il y a un tas de terre et de bois à l'extérieur et à l'intérieur, règne une odeur de pin fraîchement scié et de laque neuve sur les tables.

Tout brille et se sent frais, encore une fois en décalage avec l'apparence du reste des bâtiments de la ville, sauf peut-être le nouvel ajout dans la mairie.

La taverne a des enfants vêtus de ceintures avec des lampes et des maillets. Ils écrasent tous les insectes qu'ils voient. Les joueurs peuvent faire un test SD: 18 Connaissance des Monstres s'ils demandent à voir le spécimen qu'un enfant a écrasé; en cas de succès, ils seront choqués de découvrir un œuf d'endriague fraîchement éclos. Ce n'est pas approprié pour un centre-ville, il se passe quelque chose de très mauvais.

Il y a un groupe d'hommes au bar qui boivent beaucoup et harcèlent un vieux soldat avec une jambe prothétique. Il boit de l'eau, ce qui semble très différent des habitudes de l'endroit.

«J'ai dit: «Où est la prochaine livraison?», Vieux débris! Nous en avons besoin, nous ne pouvons pas faire tout ce chemin sans le breuvage », crie l'un des hommes au soldat. «Nous n'allons pas vous supplier de faire la livraison, nous allons la prendre nous-mêmes!»

«Je n'ai rien à vous donner.», répond le vieux soldat.

"Vous aller le regretter, vous nous donnerez votre chargement et vous nous remercerez de faire votre travail POUR vous!" Sur ce, le soldat se lève, et le voyou prend un élan, alimenté par l'état d'ébriété...

DEVELOPPEMENT

- Si le groupe choisit d'aider le soldat, les voyous fuient immédiatement. Thorley lâche son **invective** dans le dos des voyous en fuite.
- Si le groupe choisit de ne rien faire, les voyous ne se bagarrent pas plus de 2 tours. Ils ont sévèrement battu Thorley avant que le personnel et les autres clients ne prennent sa défense.
- Si le groupe choisit d'aider les voyous, les voyous interprètent mal le soutien et fuient, tandis que Thorley se dirige vers la porte appelant à l'échevin; la serveuse et les autres clients soutiendront Thorley. Toutefois, ils ne s'engageront pas au combat et fuiront immédiatement s'ils sont menacés.
- Si cela rend le groupe plus violent et destructeur, l'échevin arrivera avec Thorley et deux fois plus de gardes de la ville que de membres du groupe.

- Si le combat s'ensuit et que le groupe est victorieux, passez à l'**acte 2**.
- Si le groupe se retire, continuez avec l'**invective** de Thorley, dirigée contre le groupe.

Quoi qu'il en soit, l'échevin continue de mépriser le groupe. Thorley n'aidera pas le groupe dans les actes futurs et le tavernier doit être trouvé à l'aide d'indices disponibles dans la taverne ou en interrogeant l'échevin.

Thorley, pour le meilleur ou pour le pire, survivra à la rencontre et lancera son **invective**:

«Vous, foutus toxicomanes! Vous êtes tous des racailles stupides!» Thorley pleure
«Vous pensez que je ne me soucie pas du fait que vous tuez avec cette drogue? Je suis désolé d'avoir accepté de vous la livrer, et que je sois damné si je ne mets pas ma vie en danger pour protéger ces déchets. Vous êtes malade! Malade!"

Si Thorley a été aidé de quelque manière que ce soit par au moins un membre du groupe:

« Vous ne comprenez pas ce que je fais en essayant de garder ces bâtards loin des livraisons. Et ils me ralentissent, comme ces travaux de construction de la brasserie. Ol'Kare, il est propriétaire de cet endroit, et c'est lui qui la sert aux gens d'ici et qui la vend aussi à l'extérieur de la ville. Il a un ingrédient spécial, dit-il. »

Thorley voudra se reposer mais espère revoir le groupe avant leur départ demain (s'ils partent demain). Avant de sortir, il dit au groupe :

« J'ai peu d'informations sur ces araignées, mais peut-être que vous pouvez aider? Vous devez en parler à l'échevin, Cyneric. Il offre de l'argent. Plus que ces enfants, de toute façon. » Thorley prend congé et sort du bâtiment.

Si le groupe décide de le suivre, à la sortie il fait sombre, et il n'y a pas de lumières en ville. Il ne peut pas être suivi.

TENSION

Si le groupe demande où est le tavernier à la serveuse, ou s'ils veulent une chambre pour la nuit, elle répond: «Le tavernier sera de retour, comme il le fait habituellement, l'après-midi. Si vous voulez une chambre, vous devrez attendre qu'il revienne. »

Si le groupe attend, le tavernier entre précipitamment par une porte latérale derrière le bar et se précipite dans la cuisine. La serveuse suit. Quand elle revient, si elle est interrogée, elle peut louer une chambre au groupe, car "Kare est, euh ... indisposé ... pour le moment, mais nous avons de la place." Elle refuse de convoquer le tavernier. Si le groupe entre dans la cuisine, Kare est parti. La serveuse est confuse et ne sait pas où il est.

Si le groupe choisit de trouver le tavernier, il sera dirigé vers les bois à l'arrière, qui semble être un bosquet de forêt particulièrement épais. Le **deuxième acte** donnera plus de détails si le groupe choisit de retrouver Kare!

Si le groupe décide maintenant d'interroger les enfants sur les insectes, ils peuvent faire un test de Connaissance des Monstres à SD: 18 pour déterminer que les araignées sont des œufs d'endriagues, ce qui ne devrait certainement pas être présent dans un bâtiment habité.

Si le groupe demande à la serveuse de la bière, on leur en offre. «Nous pouvons à peine garder les robinets pleins, les gens sont vraiment en colère pour ce truc. La nouvelle brasserie est une véritable aubaine! »

ACTE II

Si les joueurs choisissent de parler à l'échevin de l'avis affiché, ils devront attendre le matin. Ils peuvent rester à la taverne. Pendant la nuit, ils sont tenus éveillés par le bruit périodique d'un maillet posé sur le parquet en bas avec les cris exaltés de victoire d'un enfant. L'échevin se trouve dans sa maison, qui est en cours de rénovation, une nouvelle aile étant construite à l'arrière. Dans son salon, il est distrait, lisant des journaux, griffonnant des notes avec un stylo. Il pense que la tâche est très simple. Si le groupe pose une quelconque question sur l'infestation à la brasserie, l'échevin répond: «Oho, non, l'infestation est dans la taverne, mais nous n'avons pas besoin qu'elle se propage à la brasserie, vous voyez. Nous devons la sauver. Pouvez-vous imaginer des araignées dans la cuve? Pouvez-vous imaginer ce que les gens diraient de moi? À propos de ma ville? Comment pourrais-je arriver quelque part dans la capitale avec une telle marque sur la tête, ruinant une industrie parfaitement prospère comme celle-là!

Si les joueurs choisissent de se rendre directement à la brasserie, ils seront accueillis par Hale Waterman dans la salle de dégustation, la partie avant du premier étage. Hale est un homme de grande carrure, en taille et en poids. Sa brasserie semble être en perpétuelle construction, avec de nouveaux réservoirs à moitié construits, de nouveaux silos à grains à l'extérieur à côté de ceux existants, toujours brillants. Il y a des outils et des dessins d'architecture partout. La douce odeur de malt et de levure, humide et brumeuse remplit le bâtiment, et peut être sentie à 800 mètres. Hale n'est pas très bavard ni amical. Il admettra avoir utilisé un ingrédient spécial en violation des lois de pureté de la bière « mais c'est naturel, rien d'alchimique, vraiment. Récolté à proximité, en fait. Ma source est très digne de confiance » mais à moins d'un Combat Verbal en faveur du groupe, il ne leur dira pas que le tavernier Kare est sa source. Il déploie des efforts considérables pour convaincre le groupe que « l'additif est entièrement naturel, il ne pourrait même pas dans certains états être considéré comme interdit par les lois de pureté et c'est certainement la clé de mon succès. C'est sûrement l'avenir de la bière, mais s'il vous plaît ne me demandez pas la recette. »

Tous les chemins devraient mener à Kare, le tavernier, soit parce que les joueurs l'ont cherché, soit parce que les indices l'impliquent fortement. Pour le retrouver, le groupe sera dirigé vers l'épais bosquet à l'extérieur de la ville, juste derrière la taverne. Il ne sera pas difficile à trouver, car la principale caractéristique de cette forêt est son charnier, où les vieilles carcasses de bétail et les déchets y sont déposés et parfois brûlés. La terre est marquée dans la fosse et la puanteur est perceptible lorsque les arbres s'amincissent vers la clairière. Il y a une bonne raison pour laquelle la fosse est ici. Kare travaille sur un cadavre qui a été démembré. Il est surpris et effrayé par la présence du groupe. Il commence à disperser des sections du cadavre sur lequel il travaille. Une compétence de premiers soins ou d'éducation réussie SD 14, Obfuscation 4 prouvera que les restes sont humains.

Si Kare est pressé par le groupe, il admettra qu'il récolte du venin d'endriague sur les cadavres. Il y a des endriagues autour de la forêt. Si le groupe reconnaît le cadavre humain, Kare s'effondre et leur parle de la reine blessée dans son sous-sol qu'il utilisait pour récolter le venin, la nourrissant du bétail. Mais elle a pondu des œufs, et ils ont éclos, et une partie du s'est échappée dans les bois et a grandi. Ils tuent du bétail et maintenant des gens. Il essaie juste de tout garder sous contrôle. Mais vous pouvez dire qu'il a besoin d'aide. Il est à bout de souffle.

Après que Kare ait dit au groupe tout ce qu'il avait l'intention de faire, les endriagues attaquent (**Rencontre 1**)!

Si Kare ne l'a pas déjà fait, une fois les endriagues tuées, il admettra pour la reine et sa perte de contrôle.

EN BREF

DÉVELOPPEMENT

- Voir l'échevin (Cyneric Eklunds) à propos de l'avis
- Il y a un maître brasseur (Hale Waterman), vous pouvez lui parler.
- Où est le tavernier (Kare Humbert)?
 - Charnier près de la forêt
 - Travailler sur un cadavre suspicieusement bipède
 - Lorsqu'il est pressé, il dit en larmes à la fête ce qu'il fait, demande de l'aide.
 - Le gardien de taverne doit mettre l'accent sur la disposition blessée et piégée de la reine, réalisable mais dangereuse.
- La dépendance à la bière peut être fatale et le tavernier est accro!
- **Rencontre 1**
 - Les ouvrières et les guerriers endriagues (3 + 1 dans un groupe de 4 PJ, ajustez si nécessaire) s'approchent du groupe!
 - L'homme d'armes (Thorley Wyatte) peut être le conducteur ici pour encourager un regroupement si nécessaire. Il y a un guérisseur en ville.

TENSION

- La reine est en ville!

PERSONNAGES

- Thorley Wyatte - PNJ Homme d'armes
- Échevin (Cyneric Eklunds)
- Maître brasseur (Hale Waterman)
- Tavernier (Kare Humbert)

LIEUX

- Hôtel de ville
- Brasserie (en retrait sur une colline)
- Taverne
- Tas de cadavres (dans la forêt)

TENSION

Une fois les endriagues tuées, Kare parlera au groupe du venin, de ses effets et de son accord avec le maître brasseur. Un jet de Psychologie ou Premiers soins SD:16 confirmera que Kare souffre probablement des symptômes de sevrage ou d'empoisonnement. C'est un toxicomane. Si Kare est confronté à sa propre santé, il affirmera qu'il a besoin d'un peu plus de venin dans la bière, pour rester en bonne santé. S'il ne comprend pas, il pourrait mourir. Les gens ont eu des crises de sevrage! Si le groupe est aidé par Thorley, il dira qu'il a vu les effets du sevrage de ses propres yeux « les toxicomanes sont sans espoir, et ils finissent par s'empoisonner à mort ou parfois mourir du sevrage. » Mais il ne réalisait pas ce que Kare faisait, il pensait que c'était de l'alcoolisme, pur et simple! Si le groupe est gravement blessé, Thorley peut les amener chez un guérisseur en ville, mais il les encourage à se rendre à la taverne et au sous-sol pour tuer la reine. Kare ne veut pas que la reine soit tuée, « débarrassez-vous simplement des sacs d'œufs et des endriagues mais pas de la reine, s'il vous plaît. Peut-être que tout peut revenir dans l'ordre. »

ACTE III

A ce stade, le groupe saura à quoi ils sont confrontés : une reine endriague dans le sous-sol de la taverne. Il n'y a qu'une seule entrée, une grande trappe dans le débarras derrière la cuisine. Si Kare a été confronté, les joueurs sauront exactement où trouver la porte. Sinon, ils doivent passer un jet de compétence Vigilance, Déduction ou Fabrication de pièges SD:14 pour déterminer où se trouve la porte. Cela prendra du temps, et si les joueurs fouillent les espaces communs, ils attireront une foule, ce qui pourrait être dangereux si le combat au sous-sol se passe mal.

Un jet d'intimidation réussi contre le barman révélera également la présence de la trappe. Elle n'est pas verrouillée.

Le sous-sol ne contient que la reine et un jeune frai. Le jeune endriague n'a pas eu la chance de se développer, car il a été mal géré par Kare. Si le groupe est particulièrement fort ou compte plus de quatre membres, ajoutez une ouvrière endriague pour chaque membre supplémentaire.

EN BREF

DÉVELOPPEMENT

- Rassemblez vos forces
- Affronter la perversité
 - Bataille de boss: Reine blessée (statistiques à moitié ou plus)
- Vaincre le mal

APOTHÉOSE

- Soyez payez
- Réglez vos comptes avec Hale Waterman (maître brasseur)
- Avez-vous bu la bière?
 - Êtes-vous un sorceleur?

PERSONNAGES

- Thorley Wyatte - PNJ Homme d'armes
- Échevin (Cyneric Eklunds)
- Maître brasseur (Hale Waterman)
- Tavernier (Kare Humbert)

LIEUX

- Sous-sol de la taverne

APOTHEOSE

Si le groupe réussit et que la reine est tuée, la ponte peut être éliminé par le feu sans mettre en danger la taverne ou ses occupants. Le groupe aura l'occasion de rencontrer l'échevin qui les paiera à contrecœur tant qu'ils ne lui parleront pas de l'accord entre le brasseur et la taverne. Dans le cas contraire, l'échevin ne les paiera pas car le groupe a ruiné sa brasserie et la réputation qui va avec. Il devient un ennemie « influant » du groupe.

Si les joueurs échouent, fuient et qu'il y a foule, une panique générale s'ensuivra, entraînant l'incendie de la taverne. Les joueurs seront chassés de la ville par l'échevin et ses gardes.

Si les joueurs fuient et qu'il n'y a pas de foule, ils peuvent se soigner et réessayer, ou laisser la ville à son sort. Si les joueurs choisissent de laisser la ville à son sort et que Thorley a survécu, il maudira les joueurs et retournera la ville contre eux.

Alors que les joueurs quittent la ville, si des non-sorceleurs ont apprécié la bière avant de savoir ce que c'était, ils commencent à avoir la nausée et peut-être un peu étourdis alors qu'ils reprennent la route. J'espère qu'ils n'en avaient pas trop abusé, mais il y a sûrement encore des exportations... (dépendance acquise par le joueur)