



CHANDRA ET L'ARBRE A VOEUX

THE WITCHER

Libre ajout et modification du scénario : "Chandra and the Wishing tree" de TimHarmer9466
Traduit par MangCa et mis en page par Alexis.D

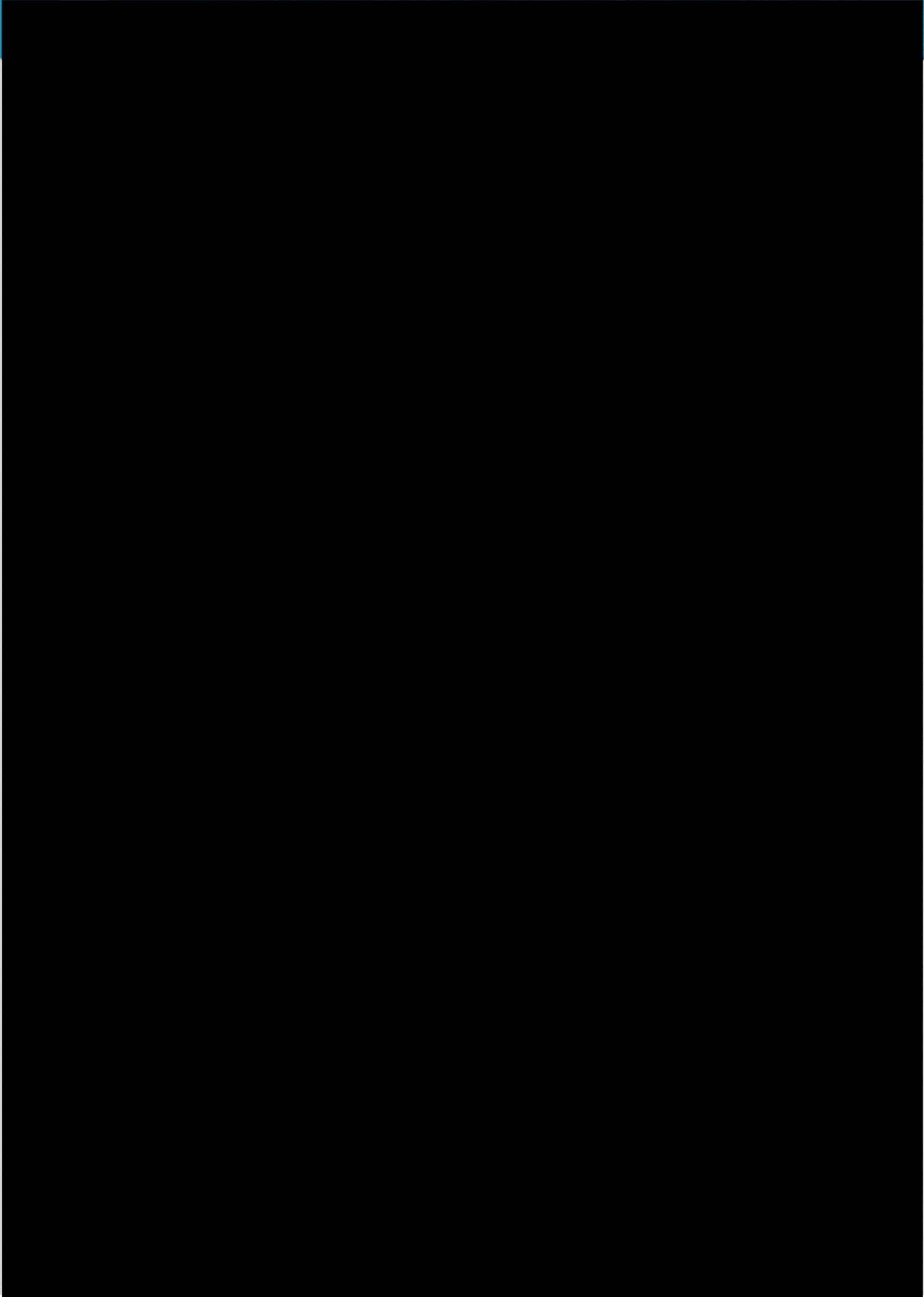


Table des matières

Mise en contexte :	3
Préface :	3
Résumé :	5
Introduction :	6
Crochet/ l'accroche :	7
Développement :	8
Accroche :	9
Développement :	9
Cliffhanger:	10
Climax :	10
Appendice : Maps et Informations :	12

Mise en Contexte

Lieu : Metina

Metina est constitué aux deux-tiers par les Plaines de Mag Deira. Les enfants metinais montent en selles dès leur plus jeune âge. Les ranchs élevant le bétail et les poneys metinais sont monnaies courante. Les poneys metinais sont généralement blancs, hardis/courageux, fiables et intelligents. La croyance populaire raconte que le premier troupeau était originaire du delta du fleuve Velda entre Metina et Gheso. Là-bas les cavaliers du delta de la Velda vivent des jours durs où ils s'occupent de leurs hordes de chevaux qui errent dans le delta. Cette vie fait d'eux de fiers et redoutables cavaliers. Le delta est un site prisé pour la production de vin. Le plus connu étant le Rosé de Metina. Il est abordable- certains disent que c'est un vin de table. Il est bu dans toutes les provinces de Nilfgaard. Les metinais sont très fiers de ce vin. La reine de Metina paye souvent son tribut à Nilfgaard en chevaux et en cavaliers.

Personnages :

- Chandra (Cendrillon) ;
- Demi-sœurs : Grunhilda et Francesca ;
- Belle-mère : Demelza ;
- Père : Fabio ;
- Prince Hugo de Metina ;
- Reine Zivelina de Metina (Pas de roi, le père de Hugo est mort alors qu'Hugo était encore un jeune homme) ;
- Griffon : Zarmani ; Barnard, le capitaine de la garde loyal à la famille royale.

L'histoire est basée sur la version des frères Grimm du conte "Cendrillon" Les demi-sœurs maltraitent et briment Chandra, l'appelant Salope (à la fois pour le côté "sale" et le côté "Marie couche-toi-là" + son sobriquet Cendrillon fait référence à la cendre).

Préface :

Quand Zarmani, la femme d'un homme riche nommé Fabio, tomba malade et senti que sa fin approchait elle appela sa fille unique à son chevet et lui dit : *"Ma chère enfant, reste pieuse et bonne, ainsi le Grand Soleil te protégera toujours. Je veillerai toujours sur toi depuis l'au-delà, tu ne seras jamais seule."* Après quoi elle ferma les yeux et mourut. Chaque jour la fille alla sur la tombe de sa mère et pleura, elle resta pieuse et juste. Quand l'hiver vint, la neige recouvrit la tombe d'un manteau blanc et lorsque le printemps arriva et le manteau disparu, l'homme reprit une nouvelle femme. Sa nouvelle femme vint avec ses deux filles. Elles étaient magnifiques, avec de beaux visages, mais des cœurs noirs. La vie de la jeune fille devint vite un supplice. *"Pourquoi cette sotte pourrait-elle s'asseoir à notre table ?"* disaient-elles. *"Si elle veut manger du pain elle devra le gagner. Cette salope !"* Elles lui prirent ses magnifiques vêtements, l'habillèrent avec une vieille blouse grise et lui donnèrent des chaussures en bois. *"Regardez la fière petite princesse !*

Comme elle est bien parée !" crièrent-elles en ricanant alors qu'elles la conduisaient à dans la cuisine. Elle devait y travailler du matin au soir, se lever dès le lever du jour, aller au puit, allumer le feu, cuisiner et nettoyer. Au-delà de ça les sœurs firent tout ce qui était imaginable pour la blesser. Elles se moquèrent d'elle, répandaient les petits pois et les lentilles dans les cendres afin qu'elle doive les ramasser un à un. Le soir lorsqu'elle tombait de fatigue après sa journée, il n'y avait pas de lit pour qu'elle s'y repose. A la place elle devait dormir près de l'âtre dans les cendres. Son nom était Chandra, mais ses demi-sœurs l'appelaient *"Salope"* ou *"Souillon"*. Chandra devint amer à cause du ressentiment envers ses demi-sœurs mais elle resta fidèle à la parole qu'elle donna à sa mère mourante, pour l'instant...

Un jour que le père se rendait à la foire, il demanda à ses deux belles-filles ce qu'il devait leur rapporter. *"De belles robes"*, dit l'une. *"Des perles et des bijoux"* dit l'autre.

"Et toi, Chandra," dit-il, *"que veux-tu ?"*

"Père, ramène-moi une brindille d'un arbre qui touchera ton chapeau sur le chemin de ton retour."

Il a donc acheté de belles robes, des perles et des bijoux pour ses deux belles-filles. Sur le chemin du retour, alors qu'il traversait un fourré verdoyant, une brindille de noisetier effleura et fit tomber son chapeau. Il cassa la brindille et l'emporta avec lui. En arrivant à la maison, il donna à ses belles-filles les choses qu'elles avaient demandées, et il donna à Chandra la brindille du noisetier. Chandra le remercia, se rendit sur la tombe de sa mère et y planta la branche, et elle pleura tellement que ses larmes tombèrent dessus et l'arrosèrent. Il grandit et devint un bel arbre.

Un bébé griffon, laissé en bas âge en raison de la mort d'un parent par un Sorceleur, fit son nid dans ledit arbre et se nourrit de petits rongeurs et d'animaux sauvages dans la région, mais à peine assez pour s'en sortir jusqu'à ce que Chandra venant un jour faire une offrande sur la tombe de sa mère, entende le petit griffon dans l'arbre qu'elle a fait pousser et le vit comme la mère ressuscitée, comme un phénix, elle est née à nouveau et a été trouvée par Chandra qui avait désespérément besoin du réconfort et du soutien de sa mère. Il se trouve qu'elle avait la ration du jour sur elle et laissa un steak au bébé griffon c'est ainsi qu'un lien se noua entre les deux, elle s'occupera de *"l'oiseau"* et *"l'oiseau"* s'occupera d'elle. Après quelques années d'éducation, elle et la créature sont devenues co-dépendantes l'une de l'autre, mais la créature souhaite des repas plus copieux, alors elle commence à voler les agneaux nés ce printemps dans l'espoir que personne ne remarquera leur disparition, ou qu'ils attribuent aux loups ou autres prédateurs.

Or il arriva que la reine proclamât une fête qui devait avoir lieu un mois à partir de ce jour. Il y aurait des danses, des joutes et bien d'autres événements. Toutes les belles jeunes filles du pays ont été invitées, afin que son fils puisse se choisir une épouse. Lorsque les deux demi-sœurs, Grunhilda et Francesca, apprirent qu'elles aussi avaient été invitées, elles furent de bonne humeur. Elles appelèrent Chandra en disant : *"Peigne-nous les cheveux. Brosse nos chaussures et attache nos boucles. Nous allons au festival au château de la reine."* Chandra obéit à contrecœur, mais pleura, car elle aussi aurait aimé aller au bal avec eux. Elle supplia sa belle-mère de lui permettre de partir.

"Toi, Cendrillon ? a-t-elle. "Toi, toute couverte de poussière et de saleté, tu veux aller à la fête ? Tu n'as ni vêtements ni chaussures, et pourtant tu veux danser !" Cependant, parce que Cendrillon n'arrêta pas de demander, la belle-mère a finalement dit : *"Le chat est paresseux et le terrain est infesté de vermine, si tu parviens à toutes les attraper et que je ne les revois plus pour le reste de la semaine, je te permettrai d'y aller."* Chandra s'est ensuite rendue à l'arbre du griffon et lui dit : *"Chasse à t'en remplir la panse cette nuit, mais laisse-moi un seul corps pour l'apporter à ma belle-mère sur un plateau."* Alors le griffon sortit dans l'obscurité de la nuit et massacra toute la vermine, ne laissant qu'un corps dans le belvédère pour que Chandra le retrouve le lendemain. La fille apporta le rat sur un plateau à sa belle-mère et était heureuse, pensant que maintenant elle serait autorisée à aller au festival avec elles. Mais la belle-mère a dit : *"Non, Chandra, tu n'as pas de vêtements et tu ne sais pas danser. Tout le monde ne ferait que se moquer de toi."* Chandra commença à pleurer et à crier, puis la belle-mère dit : *"Tu pourras y aller si tu retires la girouette du haut de la maison, elle m'empêche de dormir la nuit avec ses grincements."*

Alors Chandra se dirigea vers la tombe de sa mère avec un mouton, car elle ne put obtenir d'agneau, et le présente à son compagnon en disant : *"Si tu me récupères le coq du haut de la maison, je te récompenserai avec le mouton."* Le Griffon, Zarmani, est maintenant plus âgé et plus récalcitrant car la nourriture apportée par Chandra n'est pas toujours suffisante pour assouvir sa faim attrape alors le mouton de Chandra et Chandra s'accrochant à la corde qui est attachée au mouton essayant de garder le contrôle de la situation, s'envole vers le toit où elle attrape la girouette avec ses pieds et tombe dans un arbre, survivant à ce qui aurait pu être une chute potentiellement mortelle.

Avec la girouette en main et quelques brindilles dans les cheveux, bien que secouée, elle était heureuse, pensant que maintenant elle serait autorisée à aller au festival avec eux. Le soir venu, elle s'approcha de sa belle-mère dans le salon près de la cheminée et lui offrit la girouette et la supplia une fois de plus de venir à la fête. Mais la belle-mère dit : *"C'est inutile. Tu ne viens pas avec nous, car tu n'as pas de vêtements et tu ne sais pas danser. Nous aurions honte de toi"* Sur ce, elle

elle tourna le dos à Chandra et retourna au livre qu'elle lisait. Secouée par la chute et tout ce qu'elle a traversé, elle s'est retrouvée en colère, saisissant un tisonnier en métal dans la cheminée et l'enfonçant dans la poitrine de sa belle-mère encore et encore jusqu'à ce que la rage passe et qu'elle puisse voir maintenant que la pièce était recouverte de rouge. Mais ce n'était pas le moment de paniquer, cette femme avait essayé de remplacer sa mère, mais sa mère renaissante en griffon lui avait montré que parfois il fallait juste prendre ce que l'on voulait et c'était l'occasion parfaite. Elle a tiré sa belle-mère de la chaise et sur le tapis, l'a enroulé et l'a emmenée avec beaucoup de difficulté dans la nuit jusqu'à la tombe de sa mère. Elle s'est écrié *"Une fin convenable pour la femme qui prétend être la partenaire de mon père. Fais ce que tu voudras avec le corps pendant que je nettoie la maison."* Elle retourna une fois de plus dans le salon et enleva la chaise et la brûla avec le tapis, enterrant les cendres et le tisonnier profondément dans la terre derrière la maison, au fond des bois.

Lorsque le soleil se leva sur le toit girouette, un cri émergea de la salle à manger lorsque les rideaux furent tirés, la lumière révéla le cadavre dispersé de la maîtresse de maison, déchiré en plusieurs morceaux, la peau déchirée et tout ce qui était reconnaissable était sa robe et son collier de perles. La fête approchant à grands pas, les sœurs sont tombées en deuil, Fabio, son mari est rentré de son voyage et Chandra a de nouveau eu accès à l'argent et aux vêtements que sa cruelle belle-mère lui avait refusés en l'absence de son père, tout était parfait pour elle. Elle est retournée sur la tombe de sa mère le soir du festival et a parlé à sa mère (celle dans la tombe et le griffon), racontant le festival et combien il est incroyable qu'elle puisse y assister en les remerciant toutes les deux de lui avoir appris qu'il y a de bonnes et de mauvaises personnes et de traiter chacune en conséquence. De l'arbre tomba un long pendentif en or, aux pieds de Chandra. Elle ramassa le pendentif taché de sang pour voir le médaillon de sa mère décédée qui contenait une inscription : *"Pour ma magnifique fille, à l'occasion de son seizième anniversaire."* Avec une détermination réaffirmée, Chandra s'est dirigée vers le festival sans sa famille, son lien avec le reste de sa famille étant rompu. Elle était prête à vivre son indépendance.

Résumé :

Un festival doit avoir lieu le lendemain dans le royaume de Metina. Le festival sera l'événement de l'année car il décidera qui sera l'épouse du fils unique de la reine Hugo. Hugo n'est pas le plus beau des hommes et a une personnalité peu favorable pour une relation stable car il fréquente souvent des courtisanes et des prostituées lorsqu'il ne trouve personne d'autre qui couchera avec lui. Avec la mort du roi il y a six mois, la reine a réalisé qu'elle avait besoin que son fils s'installe et prenne son rôle d'héritier et qu'il doit mettre sa vie de débauche derrière lui. La bonne reine Zivelina a maintenu les normes élevées de Metina en matière d'affaires et a gardé Metina comme lieu de prédilection pour les chevaux et le vin. Elle n'aime pas particulièrement son fils mais pense qu'il devrait avoir une chance d'avoir une relation honnête comme elle l'a eu et pense que le cadre

public du festival lui permettra de rencontrer une variété de femmes tout en l'empêchant de montrer ses travers.

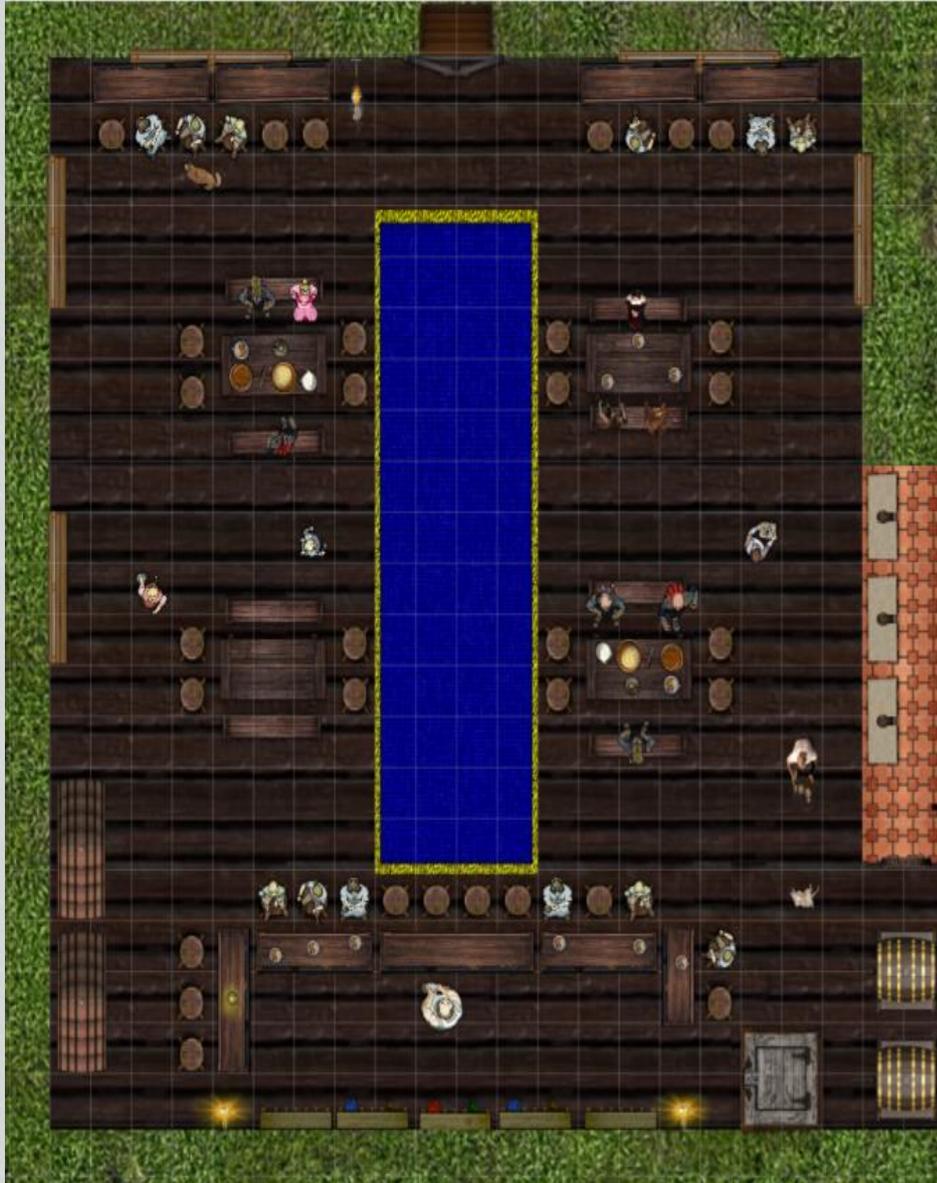
En parallèle, Chandra a tué sa belle-mère et a nourri avec un griffon qu'elle a élevé depuis son enfance. Le griffon n'est pas sous son contrôle total mais est souvent convaincu par Chandra avec des offrandes de viande et de mouton. Après avoir longtemps été à la botte de sa famille, maintenant vêtue de toutes les parures de sa belle-mère décédée, elle se rend au festival dans l'espoir de séduire le prince et de remporter ce qui lui est dû depuis longtemps, le succès. La famille de Chandra, bien qu'en deuil, doit toujours assister à l'événement, mais est totalement bouleversée par la mort de la belle-mère, donc incapable d'envisager s'approcher du prince, bien que ce soit depuis longtemps l'objectif des demi-sœurs.



Introduction :

Votre groupe voyage depuis un certain temps et s'est retrouvé de plus en plus au sud après avoir entendu des rumeurs de conflit à la frontière de Cintra et plus on se dirige vers le sud, plus vous êtes en sécurité. (Si vous avez un personnage dans votre groupe qui vient du sud, plus vous êtes proche de Mettina, mieux c'est, demandez-lui de diriger le groupe vers la sécurité). Après avoir voyagé pendant plusieurs jours, votre groupe se réfugie enfin dans une

taverne à (Choisissez l'un des endroits suivants en fonction du dernier emplacement de votre groupe) Caravista/Tergano/Assengard. Cette taverne est bien connue dans la région sous le nom du Cerf d'Argent (d'autres noms sont disponibles) comme le genre d'endroit qui accueille tout le monde, quelle que soit sa classe, et est souvent très populaire auprès de ceux qui se trouvent sur la route.



Offrez aux personnages joueurs des opportunités de Rôle Play dans le Cerf d'Argent. Lorsque vous le jugez nécessaire ou après que le Rôle Play se tari, présentez le festival d'une manière ou d'une autre. Peut-être que c'est un parchemin accroché sur le mur, peut-être que c'est une invitation basée sur la réputation de l'un ou de vos personnages.

Après vous être assis et (insérez les activités ici), vous vous retournez lorsque vous entendez les grandes doubles portes s'écraser contre les murs adjacents, vous voyez un grand homme en armure dorée scruter la zone avant de se précipiter vers une table chargée d'hommes en tenue similaire.

"C'est donc ici que vous êtes tous. Ne vous rendez-vous pas compte que ce festival doit être l'un des événements les plus importants de la vie de notre jeune prince." Sa voix s'éteint lorsqu'il se rend compte de son environnement, mais continue à parler sur des tons plus calmes.

*Sur un test de **Vigilance** de SD15 réussi, les joueurs peuvent entendre : "Si les choses ne se passent pas bien demain, l'avenir de Metina sera incertain."*

Sur un test de **Vigilance** avec un SD de 15 réussi, les personnages peuvent entendre :

"Si les choses ne se passent pas bien demain, l'avenir de Metina sera incertain."

Crochet / P'accroche

Après s'être levé de la table, le groupe d'hommes se dirige tous vers la porte. Le chef choisit de scruter la pièce une dernière fois lorsque quelque chose attire son attention, il se dirige vers votre groupe à grands pas, arborant un visage excité. *"Sire insérez le nom d'un Personnage ayant de la réputation à Metina, vous êtes rentré chez vous à un moment si fortuit, bien que vous soyez parti si peu de temps, il s'est passé beaucoup de choses et la reine recherche tous ses parents pour se montrer à la hauteur de l'occasion. Puis-je compter sur vous pour venir au château demain à temps pour cette fête ? Tous sont les bienvenus, mais il y aura peut-être une occasion pour vous et vos compatriotes de gagner votre vie pendant les festivités. Je dois me dépêcher d'aider aux préparatifs avant le grand jour, mais j'ai hâte de vous voir demain."*

Votre groupe a maintenant le choix de ce qu'il veut faire pour s'occuper jusqu'au lendemain, ils peuvent donc partir explorer la ville. Le créateur de l'aventure a opté pour Tergano car l'angle des routes sur sa carte correspondait à celui qu'il voulait utiliser pour la ville.

Cela doit être un événement de la haute société, donc il faut que tous les aventuriers s'habillent avec leurs plus beaux vêtements et s'ils n'en ont pas, qu'ils en achètent dans le magasin local. (NB : Le groupe du créateur du scénario

n'ayant pas joué depuis un moment et du fait qu'il était composé d'un marchand et d'un Sorcelleur, il a essayé d'inclure une variété d'opportunités afin qu'ils puissent se familiariser à nouveau avec leurs personnages et comment ils fonctionnent ainsi que pour obtenir le matériel/ les rations, etc. dont ils ont besoin pour aller de l'avant.)

Avec un jet de **Grand Voyageur** de n'importe quel marchand de votre groupe, vos joueurs sauront que le vin et les chevaux sont la principale exportation de Metina et s'ils sont pris ailleurs, ils pourraient être vendus pour beaucoup, mais pour cette raison, tout le vin ou l'alcool essayant d'être vendu dans cette région se vendrait moins cher que le prix demandé.

Tout test de **Psychologie / Vigilance / Éducation / Étiquette** permettra au groupe de savoir qu'il s'agit d'un événement déguisé et leur fera comprendre que le groupe est sous-habillée car la plupart viennent d'un milieu ordinaire.

Une fois que votre groupe a trié son inventaire, en s'assurant qu'aucun n'est encombré, il peut choisir de passer la nuit ou de commencer à se rendre dans le centre de Metina pour la fête du lendemain.



Développement

Vous arrivez au château (de préférence) vers midi, d'après ce que vous pouvez entendre de l'extérieur du château, les festivités n'ont pas encore battu leur plein car vous pouvez encore deviner les sons d'un luth sur la foule à l'extérieur. En traversant le pont, vous vous retrouvez dans une pièce suivant une herse et debout tout autour de vous sont des gardes immobiles. Celui que vous reconnaissez cependant est le capitaine de la garde que vous avez rencontré la veille (si les joueurs n'ont pas demandé son nom, il ne le donnera pas car cela ne fait pas avancer l'histoire mais son nom est le capitaine Barnard à quiconque daigne demander) qui demande à votre groupe à l'intérieur de chercher rapidement une audience avec la reine avant que trop de monde n'arrive et qu'il devienne plus difficile de trouver un moment libre. Il vous fait traverser la première série d'énormes portes renforcées de fer, après quoi vous voyez une antichambre plus petite avec deux sorties vers les champs entourant le château. Le capitaine passe à travers une autre série de portes dont le mur est orné de merveilleuses tapisseries représentant des batailles, non, des victoires d'autrefois. Enfin, alors que la dernière série de portes s'ouvre, une vague de son se déverse, des

voix étouffent vos pensées et le luth qui jouait s'arrête pour la première fois depuis votre arrivée. Le gardien à la porte vous demande chacun vos noms afin de vous annoncer à la fête...

Cela n'a aucune incidence sur l'histoire, mais démontre aux joueurs que des PNJ importants peuvent arriver plus tard et être annoncés de la même manière. Il n'y a aucune sanction pour un faux nom ou un refus, c'est à la fois pour l'immersion et l'information.

Une fois que vos noms sont tous appelés, le barde regarde son luth et hoche la tête vers le garde qui hoche la tête en retour et la musique reprend une fois de plus. À une longue table sur votre gauche, vous voyez une poignée de seigneurs et de dames assis entourant une femme vêtue de violet foncé, qui se lève et attend que votre groupe arrive.

La reine est une femme impatiente, donc tout membre du groupe trouvé en train de flâner verra la reine faire un signe de tête à ses gardes, qui « aideront » le groupe à savoir qu'ils perdent du temps.



Accroche

"Bienvenue au château Metina, heureuse que vous ayez tous pu assister à l'événement d'aujourd'hui." Son ton passe d'un ton sur-officiel à un ton plus grossier lorsqu'elle est assise. "Je vois que vous avez enfin daigné vous joindre aux festivités Sire insérez le nom d'un Personnage ayant de la réputation à Metina. Vous savez que mon père ne vous a pas fait chevalier héréditaire pour rien. Il a vu de la valeur en vous, non seulement parce que vous lui avez sauvé la vie, mais parce que vous vous êtes prouvé être un homme d'honneur. C'est dommage que je ne puisse pas en dire autant de mon fils. Il s'est avéré être un individu plutôt... lubrique dirons-nous. Sa position lui est montée à la tête, voyez-vous, et à la tête de beaucoup de femmes qu'il trouve en sa présence. Il ne sait rien de la responsabilité de son titre, mais cela devrait changer aujourd'hui. Le but de la journée est de permettre enfin à Hugo de s'installer et d'assumer davantage les charges du prince d'une nation comme la nôtre. Cela vient cependant avec ses propres complications. Nous nous sommes laissés ouverts à l'ennemi et pire, aux chercheurs d'or de toutes les nations qui veulent un morceau de la couronne pour eux-mêmes. Bien que je ne puisse pas choisir la partenaire de mon fils, je peux l'orienter dans la bonne direction. C'est ici que vous entrez et la raison de ma convocation. Votre rôle est triple, d'abord pour "aider" » mon fils à prendre les bonnes décisions et à ne pas ridiculiser Metina avec le monde qui regarde. Deuxièmement, nous devons être des yeux supplémentaires contre toutes les forces qui pourraient nous nuire. Et le troisième est de vous amuser, mais pas trop." Elle jette un regard foudroyant à insérez le nom d'un Personnage ayant de la réputation à Metina. "Maintenant, je dois assister à mes autres invités, mais si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à les poser à Barnard." Elle se lève une fois de plus et ouvre ses bras au prochain groupe de personnes derrière vous.

Développement

À ce stade, le festival commence vraiment, les gens continuent d'affluer, la musique commence et des événements commencent à se produire qui peuvent être cruciaux pour maintenir la paix et voir les événements se dérouler. Évidemment, s'ils manquent des événements clés parce qu'ils mangent au buffet, les événements ne se reproduiront pas pour qu'ils puissent les voir, leur travail est de garder un œil sur ce qu'il se passe après tout.

- Les grandes familles entrent dans le festival, y compris les deux demi-sœurs de Chandra et Fabio, son père, aisément remarquable que car ils sont tous en vêtements de deuil. Un test de **Vigilance** avec un SD de 12 permet d'en savoir plus sur pourquoi ils sont habillés tout en noir, ils peuvent effectuer un test de **Psychologie** avec un SD de 12 pour reconnaître que bien que présent à un festival, aucun d'entre eux n'est heureux et tous semblent en deuil.
- Le prince sort de sa chambre et explore la foule, tendant à chercher les femmes voluptueuses dans la foule. Cela peut être perçu par un test difficile pour ceux qui ont une ligne de vue difficile, car cette

porte n'a été utilisée par personne d'autre et apparaît comme un événement étrange pour quiconque la voit. Simultanément, Chandra est admise au festival (le groupe pourra remarquer son entrée grâce à un test de **Vigilance** avec un SD de 22), elle se dirigera vers la gauche après avoir remarqué sa famille et pour essayer de l'éviter, tout en rencontrant la reine pour être formellement admis à la fête. (Si Chandra est découverte à la fête et qu'on lui parle, elle réagira comme n'importe quel autre festivalier et ne fera que de vagues références à son passé, comme le décès de sa mère (pas de sa belle-mère) et son père, un marchand).

- Le bouffon apparaît dans la cour attirant l'attention de certaines personnes éloignées de la salle principale et le prince est délaissé par les femmes auxquelles il a accordé ses bonnes grâces et Chandra se met en action, alors que les musiciens commencent une nouvelle chanson, elle emmène le prince sur la piste de danse et danse avec lui jusqu'à ce qu'il l'invite à revenir dans sa chambre, juste au moment où la joute est annoncée. Tout cela devrait se produire en quelques minutes, la chanson elle-même durerait environ 5 minutes dans le monde réel, mais les aventuriers peuvent parler avec des invités ou regarder la porte ou même simplement regarder le bouffon dans la cour à droite, alors rendez tout cela possible pour jouer le plus possible en temps réel et endormir vos joueurs dans un faux sentiment de sécurité. De toute évidence, la chambre du prince est gardée par un gardien qui ne permettra à personne d'entrer à moins que le prince ne l'y autorise, mais "le prince est "occupé" et ne voudrait pas être dérangé".
- Le prince Hugo et Chandra entrent dans sa chambre, il lui offre à boire, ils discutent un instant avant qu'il essaie de l'embrasser et de la forcer à se coucher, où elle résiste, déchirant la base de sa robe (Les personnages peuvent réaliser un test de **Vigilance** avec un SD de 20 pour remarquer quand elle sort de la chambre du prince) et s'enfuit de la salle en se précipitant vers le terrain de joutes. Le prince la poursuit quelques instants plus tard.

Cliffhanger

- Chandra se précipite dans le champ de joute et siffle (Un test de **Vigilance** avec un SD de 14 permet de s'en rendre compte malgré le bruit du festival) et est pris au milieu des hommes sur leurs chevaux, quand soudain, juste au moment où Hugo se tourne vers le champ, un griffon fond en piqué et l'attrape, renversant un cavalier de leur cheval, tuant l'homme et s'envole en emportant la fille dans les airs. Une volée de flèches lancée par les gardes du mur d'enceinte se décoche trop tard, toutes manquant et la fille et le griffon qui s'échappent, volant vers le nord afin de rejoindre le domaine de la famille de Chandra. Dans toute l'agitation de l'évènement, Fabio, qui est à l'extérieur pour la joute, commente à haute voix qu'ils se dirigent vers son domaine et qu'ils devraient partir pour s'assurer que le bétail survit (Le commentaire est entendable grâce à un test de Vigilance avec un SD de 18).
- Le prince se précipite à l'intérieur et supplie sa mère de sauver la fille, affirmant qu'elle est celle qu'il veut et qu'il ne peut pas la laisser échapper à son emprise. La reine met sa tête dans ses mains et invite le groupe à poursuivre, à trouver et à abattre la créature afin de ramener la fille au château en toute hâte. Le capitaine Barnard est envoyé par la reine pour vous trouver tous et vous demande si vous allez poursuivre la fille pour le bien du prince. Il propose une petite force qu'il organisera bientôt mais doit donner la priorité à la sécurité du royaume (ou plus probablement à la royauté) après une attaque d'un monstre).

Climax

Les Personnages apparaîtront au domaine de Fabio par le Sud-Ouest symbolisé par le pont à gauche en bas de la carte visible à la page suivante. Une fille en robe en lambeaux est juste hors de vue sous l'arbre en haut à gauche, à côté de la tombe de sa mère et parle à ce qui se trouve dans les branches au-dessus de l'arbre. À l'intérieur de cet arbre se trouve le griffon (et deux oiseaux pour plus de difficulté), et pendant que les aventuriers explorent la zone, en faisant les jets adéquats ils peuvent l'entendre parler à la créature.

"Tu m'as appris que le monde était un endroit cruel, mais comment tenir tête à des gens d'un tel rang ? C'était assez simple de séduire l'idiot maladroit avec des promesses que je n'avais pas l'intention de tenir, mais ce vulgaire obsédé n'a pas pu garder le contrôle de sa bite plus de cinq minutes. Peu importe, avec le temps, les gardes monteront une force et je serai découverte débraillée, mais miraculeusement vivante et l'idiot naïf y verra un signe que le destin nous a réunis. Ensuite, nous allons simplement attendre et répéter ce qui s'est passé avec Demelza et n'en dire plus. Alors j'aurai enfin ma juste place."

Les personnages pourront essayer de parler à la fille, à lui faire débâler tous les plans qu'elle a, elle pourrait leur offrir des richesses qu'elle obtiendra de ladite entreprise. Son objectif est d'utiliser le festival pour se faire aimer du prince, se marier (comme tous savent que la reine envisage de le marier pour essayer de l'installer), puis le tuer et emporter le corps avec l'aide de son arbre à souhait et sa mère née de nouveau. Les courtisans penseront qu'il s'est enfui avec une autre prostituée comme d'habitude et Chandra conservera tout le pouvoir et la richesse qui lui ont été dépouillés par sa cruelle belle-mère. C'est parfaitement logique. Chandra, est un peu folle après tous les abus que sa belle-mère lui a fait subir et la mort de sa mère, d'où la croyance qu'un griffon pourrait être sa mère réincarnée. Les joueurs la trouveront autrement peu coopérative, elle ne donnera pas d'informations sur l'emplacement des griffons, mais fera allusion à son arbre à souhait comme l'instrument qui lui a permis d'arriver là. Si le groupe attaque la fille afin de la maîtriser ou de la capturer, le griffon obtient une attaque surprise et saute de l'arbre pour la défendre. Si le groupe tente de convaincre la fille de revenir au festival pour poursuivre son plan, ils doivent réussir un test de **Persuasion** avec un SD de 25 ou bien elle pense qu'ils vont la trahir comme tous les autres l'ont et invite le griffon à les attaquer. Si Chandra choisit d'accompagner le groupe, le griffon attendra qu'elle atteigne le belvédère puis s'envolera à travers les plaines.

Il est plus que probable que l'entrevue terminera par un combat contre le Griffon (dont les caractéristiques se trouvent page 290 du livre de base) et les oiseaux (dont les caractéristiques se trouvent page 311 du livre de base). Si vous vous retrouvez dans une situation où le groupe se range du côté de Chandra qui veut assassiner le prince pour le pouvoir, l'auteur vous souhaite bonne chance.

Pour les scénarios de combat contre le Griffon, comme toutes les créatures volantes, il subira plus de dégâts lorsqu'il se retrouvera projeté au sol. J'espère donc que votre groupe est constitué de personnages qui ont des armes avec une certaine portée dans votre groupe, sinon ils peuvent peut-être le faire atterrir en attaquant Chandra. L'auteur a ajouté deux oiseaux pour essayer d'égaliser le combat car il sait que son Sorcelleur est beaucoup trop puissant contre un seul ennemi.

Le combat devrait être difficile et des blessures peuvent survenir, la prime pour la tête du Griffon n'est qu'un paiement partiel car en tuant le griffon, ils révèlent, espérons-le, le complot visant à tuer le prince et à gagner une belle prime pour assurer la sécurité du prince.

Peu de temps après avoir vaincu le Griffon, le prince arrive suivi de gardes et du capitaine Barnard. Derrière eux, à distance, Fabio et les deux sœurs, qui sont revenues vérifier l'état de leur bétail. Le prince courra vers Chandra, qui a peut-être survécu ou non à la rencontre, c'est une bonne occasion pour les personnages de poser des questions afin de comprendre toute l'histoire. Après cela, le capitaine

Barnard paiera une prime de 1200 couronnes pour le Griffon et 800 couronnes pour vos services à Metina.

Le groupe pourrait évidemment choisir de permettre handra d'épouser le prince encore, si elle vit, ou il peut avoir le cœur brisé et jurer de s'éloigner des femmes et devenir l'adulte responsable que sa mère aspire, qui sait comment les dés seront jetés.

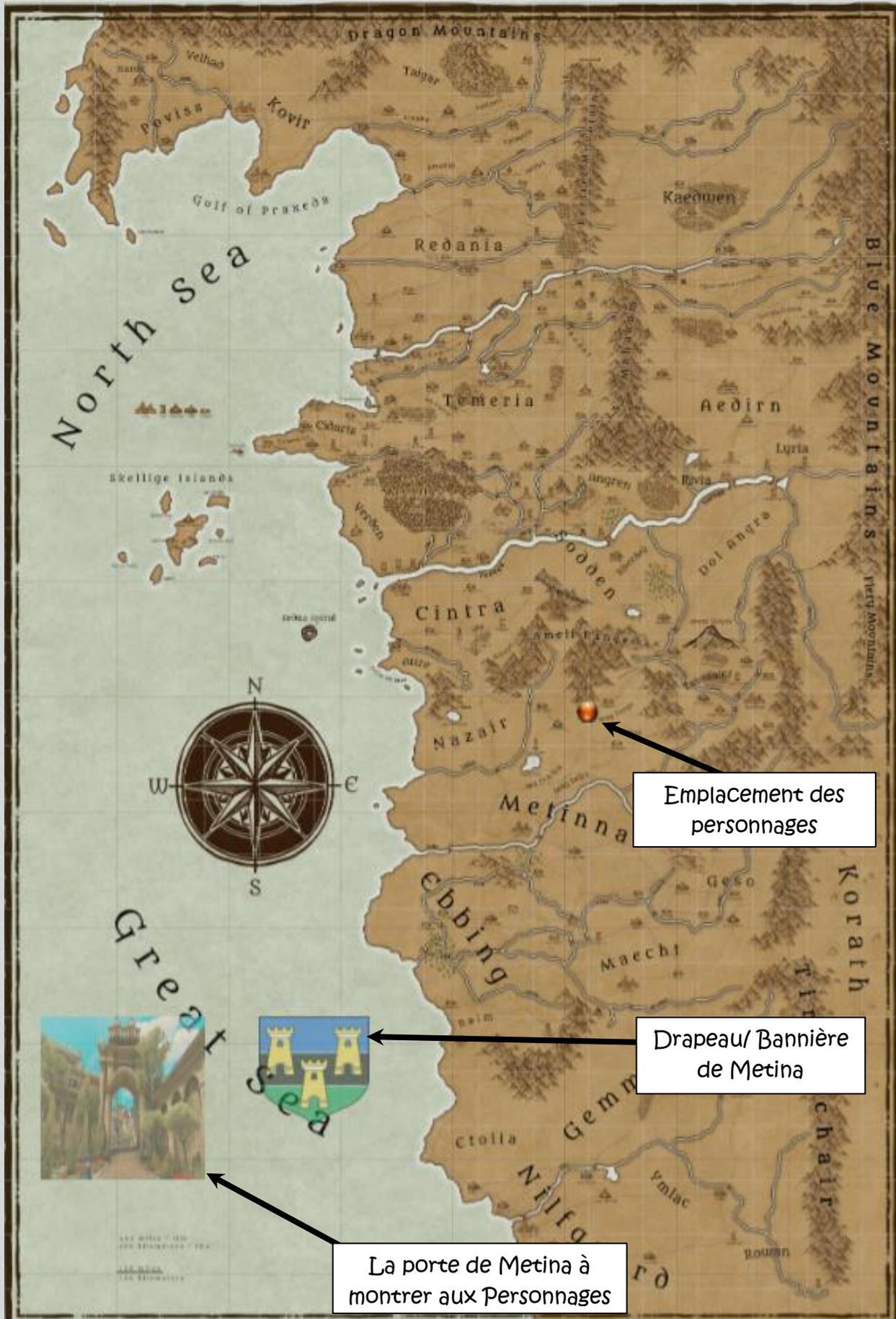
Pour finir, le capitaine Barnard montera à cheval, vous saluera tous et repartira avec une dernière fanfare.

"Aujourd'hui est un jour dont tout Metina se souviendra et la reine n'oubliera certainement pas de sitôt, vous nous avez tous rendus fiers ce jour-là. Que nos chemins se croisent sur le long chemin qui nous attend." Et il part avec le prince à sa suite.



APPENDICE : MAPS ET INFORMATIONS

Carte du monde



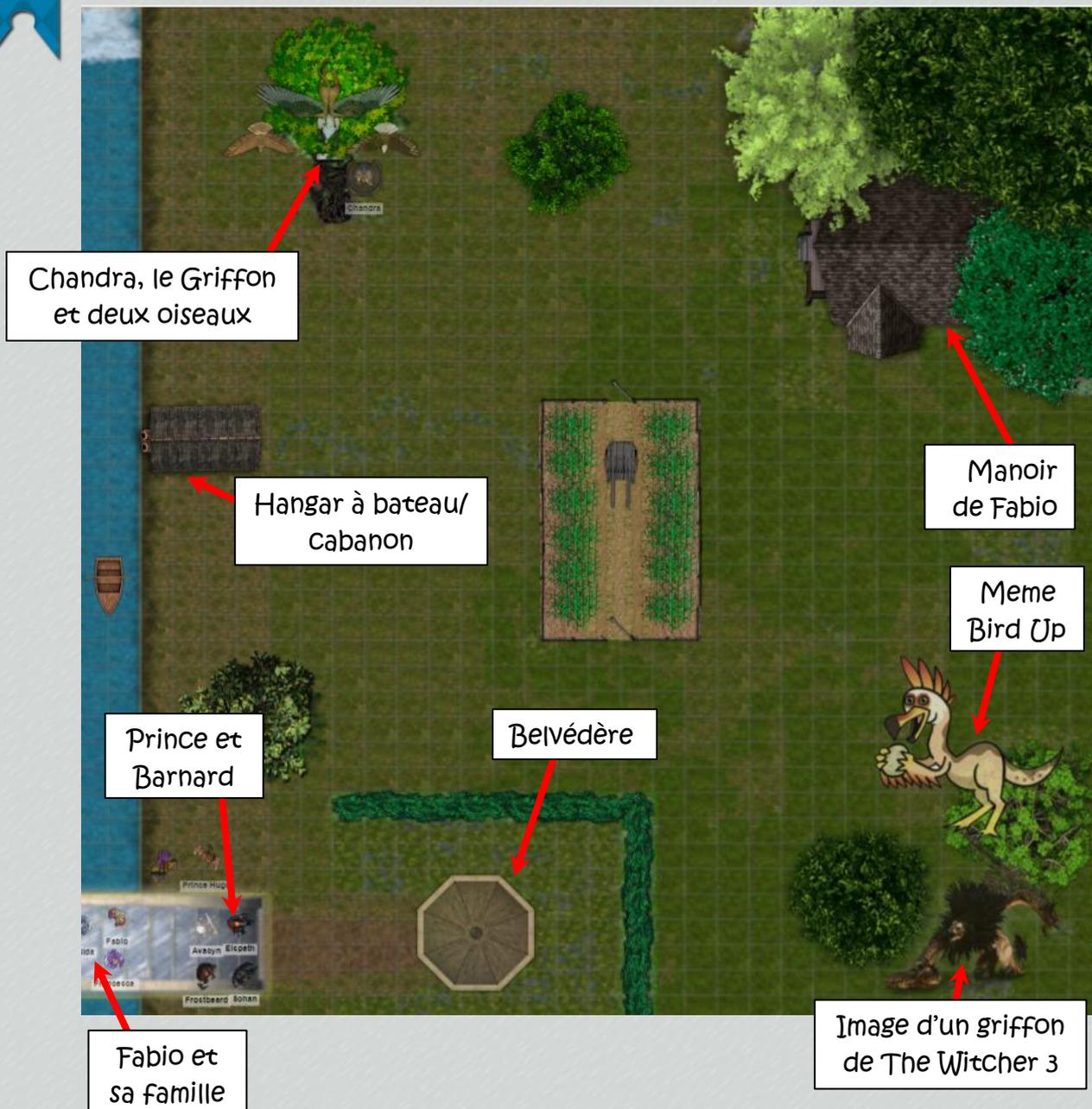
Carte de Tergano



L'auteur aime les hexagones pour les plus grandes cartes car ils donnent l'impression de permettre plus de déplacement dans différentes directions et de mieux en rendre compte.

Carte du Festival





Y a-t-il du bétail ? NON! Tout a été mangé par le griffon pendant que Fabio et sa famille étaient au festival. C'était la première fois qu'il était laissé seul dans le domaine. Par conséquent, pourquoi il est si coopératif avec Chandra et ne se contente pas de la manger ?

