

The Witcher : Saison 1

Épisode 2 : Disparitions

Vous avez quitté la ville d'Ashberg il y a environ 4 jours et vous n'avez cessé de voyager depuis avec vos poches bien remplies pour votre enquête auprès de ce village Aedirnien. Vous continuez votre route vers l'Ouest afin de vous rendre au plus vite sur le flan Est des Montagnes de Mahakam. On vous a appris avant de partir que Vergen était parvenue à repousser la première vague de siège. 9 jours à patauger dans la boue et le sang pour l'Empire de Nilfgaard, voilà qui a dû hérissier le poil de ce bon vieux Emhyr. La deuxième vague risque de faire mal. Très mal.

Vous finissez par passer par un petit village Aedirnien nommé Valenfort. Tout comme pour Ashberg, c'est maintenant Nilfgaard qui domine. Mais la nouvelle des événements d'Ashberg risque bien de finir par se répandre. En votre faveur ou non.

Alors que vous arrivez dans la rue principale, vous constatez que de nombreux hommes et femmes sont au pilori.

(LA PARTIE CI-DESSUS PEUT-ÊTRE RÉ-ADAPTÉE PAR UN MJ COMME IL LE SOUHAITE ! DE MÊME, POUR MA PARTIE IL S'AGIT DE LA SAISON 1 et de l'ÉPISODE 2 MAIS CELA EST ADAPTABLE !)



LE RESTE DE L'HISTOIRE

Ce que les joueurs ne savent pas encore, c'est qu'à Valenfort, comme à Ashberg, une vague de disparitions a frappé le village. Le point commun des disparitions des victimes est la route de l'Ouest qui traverse le marais qui borde la Liksela (qui se jette dans le Pontar). Elles sont dues à 3 choses, la première et plus importante est la présence importante de Noyeurs dans le marais, la deuxième est qu'ils sont aux ordres d'une Guenaude Sépulcrale qui n'aime pas que les hommes passent sur son territoire. La troisième est qu'un cannibale s'est installé dans une hutte à l'extrémité Ouest du village. Il ne mange pas les enfants et n'a jamais tué personne entièrement jusqu'à présent. Ce cannibale n'est autre qu'un vieillard qui aura demandé de l'aide à nos aventuriers pour traverser le marais jusqu'à un autel de Melitele qui sera infesté par des Ekinopyres, qui poussent ici du fait de l'acte malsain du vieillard. Les Nilfgardiens ne sont pas au courant du tout de ce qu'il se passe mais profitent évidemment de la situation pour asseoir leur main mise sur la ville par la peur.

SYNOPSIS (à ne pas lire)

Les joueurs seront confrontés directement à la sévérité de Nilfgaard avec l'intervention de cette jeune femme qui est accusée d'avoir incité un marchand à traverser le marais seul. Ils auront l'occasion de se faire recruter par Nilfgaard en fonction de leur réaction afin de retrouver une partie des marchandises. On leur dira d'être prudent. Ils pourront se reposer à **la Taverne de la Tourbière** au sein de laquelle des parties de dés sont organisées. La tavernière les informera que les gens disparaissent dans le marais.

Le lendemain ou au soir, alors qu'ils iront vers le marais. Cela donnera lieu à un affrontement avec des Noyeurs avant de trouver quelques corps, puis la caravane. Ces disparitions frappent, hommes, femmes et enfants sans distinction particulière si ce n'est que l'on ne retrouve que les corps des enfants. Après quelques recherches, les joueurs trouveront une piste qui mène jusqu'à une hutte dans les marais mais se rapprochant du village. À l'intérieur, ils trouveront des ossements humains.

L'apothéose aura lieu lorsque les joueurs se rendront compte que le cannibale s'avérera être un vieil homme qui n'a pourtant pas l'air d'être un monstre. Il éloigne les Noyeurs et mange leurs proie ou achève les victimes. Le vrai responsable est la Guenaude Sépulcrale qui envoie des vagues de Noyeurs sur les routes afin d'être laissée tranquille sur son territoire.

MISE EN PLACE (à voix haute) (Arrivée à Valenfort)

Vous arrivez dans le village de Valenfort en fin de journée et vous êtes assez fatigués par votre voyage, conformément à la loi mise en place par Nilfgaard, personne ne vous pose réellement de question, vous voyez qu'un groupe de gardes vous observe. Progressant lentement au sein du petit village, vous constatez les mêmes choses qu'à Ashberg, pas beaucoup d'hommes, les blasons nordiens sont absents. Le lieu est encore moins glorieux que le village précédent et une odeur de boue traîne.

La plupart des habitations sont en bois pourri et humide, l'ombre du marais auquel est rattachée le hameau plane sur l'ensemble des habitants, aussi les quelques visages que vous croisez sont plus maussades qu'au lendemain de funérailles, et des funérailles, ces gens ont dû en connaître pas mal ces derniers temps, surtout depuis que les Escadrons Noirs sont passés par là. La plupart des maisons ne tiennent même pas droites, vous sentez alors que vous marchez sur les planches de bois du chemin et que ces dernières s'enfoncent dans la boue, c'est comme si tout le village allait chavirer, la question est de savoir si c'est dans la folie ou le mépris...



Si les joueurs demandent à l'un des villageois un endroit pour se reposer, on leur indiquera la **Taverne de la Tourbière**.



Vous pénétrez dans la Taverne de la Tourbière et vous remarquez un changement radical comparé à celle de la petite ville d'Ashberg. Celle-ci est beaucoup plus miteuse, le bois y est rongé par l'humidité et une forte odeur de sueur parvient à vos nez en entrant.



Vous êtes très vite apostrophé par la tenancière du lieu, **Liffi**, qui vous hurle d'un ton assez agressif :
« *Les mutants, dehors avec les cochons, je t'apporterai une écuelle d'avoine et si ça t'vas pas tu peux aller chasser dans la nature avec les aut' bestioles !* »



En fonction de la réaction du sorceleur, elle pourra ou non quitter la Taverne afin d'aller chercher les gardes. Ces derniers ne sont pas contre l'exclusion du Sorceleur mais pas du fait de sa race, du fait du calme nécessaire en ville dans ces temps troublés. Ils l'expliqueront au sorceleur qui sera amené en cellule s'il refuse de coopérer.

Dans la salle, une ambiance beaucoup plus joviale est constatable, les gens semblent s'amuser comme ils le peuvent, surtout des voyageurs au vu des différents écussons présents. Mais aussi quelques travailleurs, surtout des vieillards ou des hommes trop faibles pour avoir été engagés de force, il y a quelques femmes aussi mais ce lieu semble être plutôt destinés aux voyageurs et travailleurs de l'argile que Valenfort produit.

L'odeur de sueur est progressivement remplacée par une odeur de bière des plus agréables.



La tavernière finit par aller voir nos joueurs et leur dit :

« Navré pour le boucan en entrant, ces satanés mutants cherchent toujours à s'infiltrer chez nous aut' les gens civilisés, on aurait dû tous les tuer j'veus l'dit moi ! Heureusement qu'il reste des humains et des gens des races anciennes pour apporter un peu de diversité ! Mais ces mutants, pfou ! On en veut pas pas vrai ? Bref j'veus sert quoi ? »

Après quelques instants, la tavernière viendra donner **au(x) Sorceleur(s)** une écuelle en bois ainsi qu'une cuillère, le contenu ne fait pas envie mais c'est tout de même de la nourriture. Le prix sera celui d'un repas normal. Exorbitant donc. **10 orins.**

Après quelques minutes, la tavernière se penche vers les joueurs et leur dit :

« Si vous voulez, on organise des parties de dés dans l'arrière salle, ça peut être l'occasion de s'faire un p'tit bout d'argent, faites moi signe si ça vous intéresse mais pas un mot à la garde surtout ! Compris ? ».

Liffi la tavernière (loot) : 14 orins + poisson salé (1 ration) (1 kg) + anneau d'argent (0,1 kg et 55 orins) + pendentif avec compartiment (pour un objet minuscule) (0,5 kg et 50 orins) + couchette (1,5 kg et 16 orins) + outre d'eau (1 kg et 10 orins) + jeu de gwent (faction royaume du nord) (0,1 kg et 5 orins) + bouteille de piquette (1 kg et 5 orins) + morceau de papier sur lequel est écrit un nombre et un nom « Dodlom » (d'un client) (0,1 kg) + boule d'argile (0,5 kg et 5 orins) + carte rare de Gwent (royaume du Nord) (0,1 kg et 100 orins)

Résistance à la contrainte 12 +1d10

C'est l'occasion pour nos joueurs de se reposer, mais aussi, si certains décident d'aller jouer aux dés, d'obtenir certaines informations sur cette partie.

Il y aura 3 niveau de jeu possibles :

JEU

Difficulté	Score JEU	Gains
Facile	11 (base 4)	10 orins
Moyen	13 (base 8)	30 orins
Difficile	15 (base 10)	70 orins

Durant les parties, des joueurs de dés diront que des personnes disparaissent dans les marais.

Cette situation est antérieure à l'arrivée des troupes nilfgardiennes visiblement et même aussi ancienne que l'âge du plus vieux joueurs (âgé de 41 ans) puisqu'il a commencé à en entendre parler alors qu'il n'avait que 14 ans.

OPTIONS :

- les joueurs peuvent dénoncer la tavernière qui sera alors arrêtée et emprisonnée (**elle sera pendue plus tard et ses possessions iront aux sorceleurs** puisqu'elle est sûre que eux ne l'ont pas vendu puisqu'ils ne sont pas rentrés) et **remplacée par un soldat du Nilfgaard qui applique des prix réduits et offrira des repas pour les joueurs aussi longtemps qu'ils seront à Valenfort** pour service rendu. Cela peut également aider à apaiser les relations avec les gardes du villages lors de l'Accroche.

Les joueurs passerons alors probablement la nuit à la taverne, les sorceleurs se verront amenés une couverture chaude, une seule. Le prix pour la nuit est de 8 orin par personne. Il s'agit du même prix pour les sorceleurs. Il n'y a pas possibilité de prendre un bain ici. Un service de blanchisserie est présent et coûte **8 orins**.

ACCROCHE (avec les Nilfgardiens quête principale)

Alors que vous sortez de la Taverne de la Tourbière, vous entendez un peu de grabuge vers le centre du village, il semblerait qu'il s'agisse des cris d'une femme.

Vous vous approchez mais soudain une jeune femme se jette à vos pieds, poursuivies par **7 gardes Nilfgardiens** cette dernière vous aborde immédiatement, le regard complètement paniqué :



« Messires je vous en conjure, aidez moi ! Je suis inno... »

Se faisant immédiatement couper par l'un des gardes qui semble être le capitaine (son nom est **Mart Cremer**), il dit aux joueurs :

« N'interférez pas avec la justice de Nilfgaard ! Éloignez vous c'est un ordre ! »



1) NE PAS AIDER LE FEMME

Si les joueurs décident de s'éloigner, les gardes se saisiront de la jeune paysanne et la feront monter sur une estrade en bois afin de la mettre au pilori, à côté des autres qui sont soit morts de fatigue soit considérablement affaiblis. Le capitaine de la garde nilfgardienne leur demandera alors leur itinéraire. Faisant simplement son travail, il demandera :

« Vous avez déjà fait du mercenariat ? Ça pourrait vous convenir, quoi qu'il en soit nous sommes très occupés à devoir instaurer la paix dans les territoires conquis. Vous pouvez vous reposer à la Taverne de la Tourbière mais vous le savez déjà, on m'a dit que vous y aviez passé la nuit. J'aurai peut être une proposition à vous faire et elle devrait vous plaire, **prenez votre temps pour vous mettre à l'aise et venez me voir avant la tombée de la nuit**. Allez circulez, et bienvenue à Valenfort. »

2) VOULOIR AIDER LA FEMME

Si les joueurs décident de s'interposer pour défendre la jeune femme, le capitaine de la garde nilfgardienne fera alors un signe de la main à ses hommes tout en se figeant, la main sur la poignée de son épée.

« Vous m'avez mal compris je pense. **ELOIGNEZ VOUS !** Sur ordre l'Empire de Nilfgaard ! ». »

Une tension est alors plus que palpable alors que ses hommes ont déjà légèrement sorti leurs épées de leurs fourreaux, montrant un acier brillant impeccable. Le capitaine enchaînera alors :

« Je ne veux pas répandre le sang de nilfgardiens sur une terre nordique, rangez vos armes OU n'interférez pas, circulez calmement ». (En fonction qu'il y ait des personnages nilfgardiens dans le groupe ou non).

Le capitaine retrouvera les joueurs quelques minutes plus tard à la Taverne de la Tourbière. Il leur donnera rendez-vous à la tombée du jour devant le poste de garde principale du village.

3) AIDER LA FEMME

Face à un autre refus de la part des joueurs, le capitaine lancera ses hommes pour les appréhender, si l'un des gardes est tués, cela deviendra un combat à mort. Des renforts arriveront tout les deux tours à hauteur de 1D8/2 soldats nilfgardiens.

a20 * b20 * c20 * d20 * e20 * f20 *

GARDES NILFGARDIENS :

Attaque base 12 ou 11+1d10 (dégâts 2d6+2 ou 1d6) OU **distance** 9+1d10 (dégâts 2d6+2)

Défense base 10+1d10 (esquive et blocage).

Loot :

Mart Cremer : 226 orins + Krigsverd + Dague + Capuche d'archer verdenien + Armure de plates nilfgardienne + Jambières de plates + Savon (0,1 kg et 4 orins)

Nilfgardien a : Capuche à tissage renforcée + Carreaux (20) + Gambison aedirnien + Pantalon matelassé + Épée longue de fer + Dague + Arbalète de main + 7 orins + Peau de loup (1 kg et 15 orins)

Nilfgardien b : Capuche à tissage renforcée + Carreaux (20) + Gambison aedirnien + Pantalon matelassé + Épée longue de fer + Dague + Arbalète de main + 20 orins + Livret de rapports (0,5 kg et 8 orins) + Savon (0,1 kg et 4 orins)+ Craie (0,1 kg et 2 orins) + Carte de la région (Ouest de Aedirn) (0,1 kg et 12 orins) + Couchette (1,5 kg et 16 orins) + Pendentif avec compartiment contenu un mini portrait de sa fille (0,3 kg et 12 orins)

Nilfgardien c : Capuche à tissage renforcée + Carreaux (20) + Gambison aedirnien + Pantalon matelassé + Épée longue de fer + Dague + Arbalète de main + 17 orins + Carte de la région (Ouest de Aedirn) (0,1 kg et 12 orins)

Nilfgardien d : Capuche à tissage renforcée + Carreaux (20) + Gambison aedirnien + Pantalon matelassé + Épée longue de fer + Dague + Arbalète de main + 12 orins + Pierre à briquet (0,1 kg et 6 orins)

Nilfgardien e : Capuche à tissage renforcée + Carreaux (20) + Gambison aedirnien + Pantalon matelassé + Épée longue de fer + Dague + Arbalète de main + 23 orins + Tente (1 personne) (4 kg et 19 orins) + Craie (0,1 kg et 2 orins) + Savon (0,1 kg et 4 orins) + Carte de la région (Ouest de Aedirn) (0,1 kg et 12 orins)

Nilfgardien f : Capuche à tissage renforcée + Carreaux (20) + Gambison aedirnien + Pantalon matelassé + Épée longue de fer + Dague + Arbalète de main + 16 orins + Anneau d'argent (0,1 et 60 orins) + Peau de loup (1 kg et 15 orins)

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids	Prix
Épées												
Épée longue de fer	T/P	+0	P	2d6+2	10	2	-		G	0	1,5	160
Krigsverd	T/P	+2	C	4d6+4	10	1	-		G	0	2	570
Lames courtes												
Dague	T/P	+0	P	1d6+2	10	1	-		P	0	0,5	50

Arbalètes												
Arbalète de poing	P	+1	P	2d6+2	5	1	50 m	Rechargement lent	G	1	0,5	285
PROJECTILES												
Nom	Type	Dispo.	Fia.	Effet	Diss.	Poids	Prix					
Standard (x10)	P	P	10		G	0,5	10					

La seule solution sera alors de se replier vers la route de l'Ouest, menant directement à la caravane et faisant des autorités locales des ennemis. C'est d'ailleurs le vieux qui les appellera pour se replier.

Si les joueurs se laissent appréhender, la jeune femme sera amenée au pilori et les joueurs seront privés de leurs armes le temps de subir un interrogatoire de la part du capitaine de la garde. Il seront donc emprisonnés.

« D'où venez-vous ? » → « Visiblement le Seigneur Nowak ne vous a pas fait emprisonner, une habitude rare chez lui, il n'aime pas beaucoup les étrangers. »

« Connaissez-vous cette femme ? » → « Elle est accusée d'avoir délibérément fait disparaître une cargaison à destination des forces impériales, le pilori l'attend pour une semaine parce que je suis clément, d'autres lui auraient infligé le fouet voire pire. »

« Je reconnais l'accent Nilfgardien lorsque je l'entends, que faites vous en Aedirn ? Je vois que vous ne portez pas d'uniformes, j'en conclus deux choses, soit vous êtes des déserteurs, auquel cas nous allons avoir un problème, soit vous êtes des mercenaires, auquel cas nous pouvons peut-être nous arranger, nous avons quelques problème à Valenfort. Je vous laisse la liberté en guise de bonne foi. La Taverne de la Tourbière est situé plus loin dans le village, reposez-vous y puis retrouvez moi à la tombée du jour. »

DEVELOPPEMENT (Début de l'enquête donc quête principale)

Si nos joueurs décident de retrouver le Capitaine Nilfgardien **Mart Cremer** à la tombée du jour, ce dernier sera accompagné par deux autres gardes, pour garantir sa sécurité, ne faisant pas complètement confiance aux joueurs. Il dira alors :

« Comme je vous l'ai dit plus tôt dans la journée nous avons quelques problèmes à Valenfort, des disparitions notamment mais c'est un problème antérieur à mon arrivée en poste et l'ancien responsable nordien n'a pas voulu m'en dire mot avant d'être pendu. Toujours est-il que c'est la disparition de la caravane provoquée par la jeune femme qui vous a apostrophé qui m'intéresse. Retrouvez-la et ramenez-la moi si possible, dans le cas contraire fournissez moi un rapport faisant état de la caravane ainsi que sa localisation, et réglez le problème de ce qui intercepte nos caravanes. En échange, vous retrouverai votre pleine liberté et j'effacerai vos noms de mon rapport d'arrestation. Vous avez ma parole, je vous donnerai également un sauf conduit pour aller au Nord et passer la ligne de front si cela vous intéresse. Évidemment, ce service sera rémunéré, 80 orins par personne. »

Si nos joueurs ont déjà trouvé la caravane :

« Oh, fort bien, pourriez-vous la ramener à Valenfort ? »

→ NON

« Mmmm, bon, je vous demande de prendre cette carte, et d'y inscrire l'emplacement exact de la caravane. J'enverrai des hommes pour aller chercher ce qui est récupérable, vous obtiendrez votre paiement une fois de retour. Soyez prudents, d'autres personnes ont disparus cet après-midi dans les marais. Vous serez payés 80 orins, par personne. »

Si les joueurs décident de faire des achats, il n'y a pas grand chose à Valenfort à part la Maison des Négociants qui regroupe certains commerces.

Commerçants présents à la Maison des Négociants de Valenfort et leur produits proposés à la vente :

Herboriste :

- Nom de l'ingrédient alchimique - Type d'ingrédient - Poids unité - Prix à l'unité (Nombre d'unités disponibles)
- - **Œil de Corbeau** - Vitriol - 0,1 kg - 22 orins l'unité (4 en vente)
- - **Célandine** - Rebis - 0,1 kg - 13 orins l'unité (4 en vente)
- - **Fruit de berbérís** - Ether - 0,1 kg - 14 orins l'unité (2 en vente)
- - **Perle** - Ehter - 0,1 kg - 125 orins l'unité (1 en vente)
- - **Gui** - Hydragenum - 0,1 - 14 orins l'unité (3 en vente)

- - Potion/Remède/Article alchimique - Effet(s) - Poids - Prix à l'unité (Nombre d'unités disponibles)
- - **Aphrodisiaque fait maison** - +3 en Séduction pendant 1 heure - 0,5 kg - 30 orins l'unité (2 en vente)
- - **Poudre basique** - Contre les effets de l'acide, à hauteur de 2d6 max et 1d6/2 max pour l'ablation, la poudre basique peut également supprimer les effets d'une blessure critique de perforation de l'estomac - 0,1 kg - 25 orins à l'unité (2 en vente)
- - **Fluide stérilisant** - Versé sur une blessure augmente la guérison de 2 points et divise par 2 le nombre de jours de récupération suite à une blessure critique. Non cumulable. - 0,1 kg - 30 orins à l'unité (4 en vente)
- - **Potion de Larmes d'épouse** - En boire annule les effets d'une intoxication. Fait desoûler. - 0,1 kg - 65 orins à l'unité (3 en vente)
- - Nom de la formule - Poids - Prix à l'unité (nombre d'unités disponibles)
- - **Formule de l'Ami de l'Empoisonneur** - 0,1 kg - 30 orins à l'unité (1 en vente)
- - **Formule de la Tombe d'Adda** - 0,1 kg - 35 orins à l'unité (2 en vente)
- - **Formule des Larmes de Talgar** - 0,1 kg - 175 orins à l'unité (1 en vente)

Armurier

- Nom de l'arme - Type de dégâts - Précision - Dégâts - Fiabilité - Mains - Portée - Effets(s) - Dissimulation - Améliorations disponibles - Poids - Prix à l'unité (nombre d'unités en vente)
- - **Masse d'armes de Maître** - Dégâts Contondants (C) - Pré +0 - Dégâts 5d6+4 - Fia 15 - Mains 1 - Portée cac - Aucun effet - Diss Grande (G) - Am 0 - 2 kg - 750 orins à l'unité (2 en vente)
- - **Gleddyf** - Dégâts Tranchants Perforants (T/P) - Pré +0 - Dégâts 3d6+2 - Fia 5 - Mains 2 - Portée cac - Aucun effet - Diss Grande (G) - Am 0 - 3 kg - 300 orins à l'unité (1 en vente)
- - **Projectiles standards x10** - Dégâts Perforants (P) - Fia 10 - Pas d'effet - Diss Grande (G) - 0,5 kg - 15 orins pour 10 projectiles (30 en vente)
- - Nom de l'armure - Pouvoir d'Arrêt ou PA (valeur d'armure) - Amélioration disponible ou AA - Effet(s) - Valeur d'encombrement ou VE - Poids - Prix à l'unité (nombre d'unités disponibles)
- - **Pantalon de cavalier de mauvaise facture** - PA 1 (Jambes) - AA 0 - Pas d'effet - VE 0 - 80 orins à l'unité (2 en vente)
- - **Capuche d'archer verdenien de Maître** - PA 7 - AA 1 - Aucun effet - VE 0 - 0,5 kg - 420 orins (1 en vente)

- - Nom du schéma - Poids - Prix à l'unité (nombre en vente)
- - **Schéma d'Arbalète de Poing** - 0,1 kg - 450 orins à l'unité (1 en vente)
- - **Schéma d'Arc court** - 0,1 kg - 460 orins à l'unité (2 en vente)
- - **Schéma de Couteau de Lancer** - 0,1 kg - 100 orins à l'unité (2 en vente)
- - **Schéma de Projectiles Standards** - 0,1 kg - 20 orins à l'unité (10 en vente)
- - **Schéma de Capuche d'archer verdenien** - 0,1 kg - 175 orins à l'unité (1 en vente)
- - **Schéma de Cuir clouté** - 0,1 kg - 150 orins à l'unité (3 en vente)

Marchand :

- Nom de l'objet - Effets - Poids - Prix à l'unité (nombre en vente)
- - **Livre « La conquête du continent Vizimir 1er » « La Sang des Elfes »** - Permet de prendre des notes - 0,5 kg - 15 orins (3 en vente)
- - **Œillères de course** - bonus +2 pour calmer la monture - 0,1 kg - 150 orins à l'unité (2 en vente)
- - **Grande Tente** - Grande tente pour accueillir jusqu'à 8 personnes - 8 kg - 50 orins à l'unité (1 en vente)
- **Prothèse simple** - Effect: Annule les malus d'une blessure critique, Att/Def -3, si prothèse de jambe Esquive/Reposition -1, ne permet pas d'utiliser la magie - 2 kg - 50 orins l'unité (2 en vente)
- - Nom de l'ingrédient - Poids - Prix à l'unité (nombre en vente)
- - **Argile alluviale** - 1,5 kg - 10 orins à l'unité (54 à la vente)
- - **Verre** - 0,5 kg - 15 orins à l'unité (15 en vente)
- - **Os de bête** - 4 kg - 20 orins à l'unité (5 en vente)

DEVELOPPEMENT (accroche quête secondaire autel de Melitele)

Pendant que nos joueurs se baladent dans le village de Valenfort, un vieil homme interpellera l'un ou l'une d'entre eux, très probablement le sorcelleur. Nommé **Bérend**, le vieillard dira :

« Vous m'avez l'air d'être des gens robustes, puis-je vous demander un service ? Pour un vieillard ? J'ai besoin d'aller prier près de l'autel de Melitele au sein du marais. Hélas, avec toutes ces disparitions, j'ai un peu peur de m'y aventurer seul, à mon âge, on ne peut pas fuir la première créature venue... » (Les véritables raisons du Vieux Bérend sont qu'il a peur de la Guenaude mais les joueurs l'apprendront plus tard.).



Si nos joueurs acceptent, le vieux Bérend leur donnera 30 orins chacun une fois arrivé près de l'autel. Ce prix est bien entendu négociable comme tous les prix dans ce JDR.

TENSION (affrontement Noyeurs quête principale)

Les joueurs sont maintenant en route dans le marais, avec ou sans Bérend, à la recherche de la caravane disparue, la luminosité baisse en s'enfonçant dans le marais. C'est au bout d'environ 1 heure de marche que nos amis arrivent au premier croisement. De loin, ils peuvent apercevoir facilement la forme d'une caravane plus loin sur le croisement.

En s'approchant, il s'avère que cette dernière a été complètement renversée. Mais cela n'est pas le plus important pour le moment.



Des Noyeurs sont répartis tout autour de la caravane, certains rôdent, d'autres dévorent les restes des pauvres voyageurs.



Nb joueurs + 4

a25 * b25 * c25 * d25 * e25 * f25 * g25 * h25 * i25

NOYEURS :

dégâts Feu x2 - Immunité poison - Immunité vs sorts de pensée - Pas noyable - Sauvage (Survie et Vigilance +7 en INT)

Griffure base 13+1d10 (dégâts 3d6)

Défense base 12+1d10 (esquive) & 13+1d10 (blocage)

Noyeur a : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau (fait)

Noyeur b : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 3 Essences d'eau (fait)

Noyeur c : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 1 Essence d'eau (fait)

Noyeur d : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau (fait)

Noyeur e : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 3 Essences d'eau (fait)

Noyeur f : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau

Noyeur g : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau

Noyeur h : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau (fait)

Noyeur i : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 3 Essences d'eau (fait)

Total : 7 Cerveaux de Noyeur (7 kg rebis) + 7 Langues de Noyeur (3,5 kg caelum) + 15 Essences d'eau (1,5 kg hydragenum)

 REBIS						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Cerveau de noyeur	I	Noyeurs	-	-	1 kg	80

 HYDRAGENUM						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Essence d'eau	R	Noyeurs et sirènes	-	-	0,1 kg	46

 CAELUM						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Langue de noyeur	R	Noyeurs	-	-	0,5 kg	86

DEVELOPPEMENT (enquête quête principale)

Une fois les noyeurs vaincus, les joueurs pourront alors commencer leur enquête pour savoir ce qu'il s'est passé. Cela nécessitera plusieurs jets, en fonction de l'angle d'étude.

Pour les cadavres :

VIGILANCE

Total	Résultat
10	Même si la caravane est celle d'un marchand seul, il y a beaucoup de cadavres différents, enfin des morceaux surtout, plus ou moins frais.
14	Les Noyeurs semblent avoir dévorés la plupart des cadavres, rendant quasi impossible d'établir la cause exacte de la mort, logiquement ce sont eux.
18	Les vêtements des enfants ont été déchirés, comme s'ils avaient été dévorés
20	Deux corps d'adultes semblent avoir été tranchés avec une arme tranchante.

PREMIERS SOINS/MAINS THERAPEUTIQUES

Total	Résultat
10	Les corps présents présentent plusieurs stades de décomposition, ils ont donc été tué à des moments différents mais tous à cet endroit.
14	La cause de la mort est difficile à déterminer mais les noyeurs semblent en être l'origine au vue des blessures.
18	Certains corps d'adultes présentent des coupures nettes, comme si les corps avaient été découpés, les corps d'enfants ont été ravagés par les noyeurs mais ne présentent aucune coupures.
20	Les vêtements semblent avoir été retroussés sur certains cadavres avant de pratiquer la coupure. Un soin particulier à été donné aux cadavres qui ont été tranché, du moins avant que les noyeurs ne repassent par dessus. Les coupures ont été faites post-mortem.

Pour la caravane et son contenu

DEDUCTION (pour reconstituer la scène)

Total	Résultat
10	La caravane est arrivée depuis Valenfort vers la Route de Mahakam et s'est arrêtée ici car des noyeurs obstruaient la route.
14	Au vu des traces, le marchand à tout fait pour faire demi-tour mais s'est embourbé, les chevaux ont été les premiers à mourir. Des traces de pas partent vers le Nord-Ouest depuis la caravane, mais le corps du marchand est pourtant bel et bien là.
18	La caravane a été renversée sur le côté, cela demande un effort collectifs que des noyeurs ne sont, en théorie, pas capable de fournir.
20	Les corps des autres victimes, plus anciennes, ont été éparpillés et déplacés comme pour dégager la route mais sont tout de même placés bien en évidence.

VIGILANCE

Total	Résultat
10	La caravane n'a pas été détruite pour son contenu car il semble encore être là, bien qu'endommagé.
14	Le corps du marchand suggère qu'il a cherché à protéger quelque chose.
18	Les traces au sol suggèrent que les noyeurs ont agi en groupe
20	La charrette de la caravane détient un compartiment secret dans lequel se trouve un petit coffret (Crochetage SD18)

Le coffret contient :

- un parchemin qui indique une cache avec du butin en Téméria non loin de la ville de Wyzima.
- Un piège « Carnassier »
- 154 orins
- un Poignard
- Formule de la Tombe d'Adda

Nom	Type	POR	DÉG	Effet				Prix
Carnassier	P	4 m	7d6	-				144

Poignard	T/P	+1	I	2d6+2	10	1	-	Saignement (25%)	P	0	1	350
----------	-----	----	---	-------	----	---	---	---------------------	---	---	---	-----

Nom	SD d'Alchimie	Durée	Composants	Coût
[REDACTED]				
Tombe d'Adda	13	5 rounds		27

Avec tout ceci, les joueurs devraient avoir plusieurs éléments d'enquête. Sur un jet passif de **VIGILANCE SD14** pour les sorcelleur ou si quelqu'un demande, un piste sera d'ailleurs trouvée, elle mènera à la cabane du cannibale.

Si Bérend est avec les joueurs, voyant que la piste mène à chez lui, il demandera aux joueurs de l'accompagner à l'autel de Melitele.

TENSION (fin quête secondaire autel de Melitele).

Si les joueurs ont décidé d'aider le vieux Bérend, ils ne devraient pas tarder à arriver aux abords de l'autel de Melitele.

« *Je vous remercie chers voyageurs, voici vos quelques pièces, je n'aurez jamais pu affronter ces noyeurs tout seul* ».

Il donne alors les 30 couronnes par personne.

Sur un jet passif de la part de **d'un Criminel** en **Paranoïa Exercée (SD15)** ou si quelqu'un demande ou sur un jet passif de **VIGILANCE (SD16)**, les joueurs découvriront que quelques choses cloche avec l'autel, celui-ci semblent avoir été abîmé.

Si les joueurs s'approchent, **5 ekinopyrres** sortiront de terre tout autour des joueurs et de Bérend.



a25 * b25 * c25 * d25 * e25

dégâts Feu x2 - Immunité poison -

Capacités :

- **Explosion de gousse** = fuite puis explosion fin du tour (Athlétisme SD14 pour se repositionner uniquement si à moins de 2mètres) (dégâts 1d6 sur chaque emplacement + poison)
- **Terrière** = déplacement sous le sol de 6mètre puis action ou 18m max sans action

Morsure base 18+1d10 (dégâts 2d6+2)

Crachat acide 10+1d10 (dégâts 2d6 aléatoire + ablation 1d6/2 sur armure)

Défense base 18+1d10 (esquive & blocage)

Bérend s'échappera au bout de **3 tours**.

Ekinopyrre a : 3 Sèves d'Ekinopyrre + 1 Vrille d'Ekinopyrre
 Ekinopyrre b : 1 Sève d'Ekinopyrre + 2 Vrilles d'Ekinopyrre
 Ekinopyrre c : 1 Sève d'Ekinopyrre + 2 Vrilles d'Ekinopyrre
 Ekinopyrre d : 1 Sève d'Ekinopyrre + 3 Vrilles d'Ekinopyrre
 Ekinopyrre e : 2 Vrilles d'Ekinopyrre

Total : 6 Sèves d'Ekinopyrre (Vitriol 0,6 kg) + 10 Vrilles d'Ekinopyrre (Quebrith 5 kg)

Alchemical Components

Name	Substance	Symbol	Source	Weight	Cost
Archespore Juice	Vitriol		Archespores	0.1	38

Alchemical Components

Name	Substance	Symbol	Source	Weight	Cost
Archespore Tendrils	Quebrith		Archespores	0.5	44

DEVELOPPEMENT (cabane du cannibale quête secondaire/principale)

En ayant suivi la piste de l'autre côté du marais, des traces de pas plus précisément. Nos aventuriers arrivent près d'un petit cabanon au beau milieu du marais.

Ce cabanon est fermé à clé **CROCHETAGE (SD18)** mais la porte est simplement faite de bois **PHYSIQUE (SD12 pour la briser)**.



Une fois à l'intérieur, les aventuriers verront que le cabanon est réparti en 3 pièces, une chambre, une entrée et un genre cuisine complètement hors d'état.

Sur un jet de **VIGILANCE SD18 (Actif ou Passif)**, les aventuriers découvriront qu'une trappe se trouve sous un petit meuble en bois facilement déplaçable. Une petite trace de sang est visible, qui sera bien plus visible une fois le meuble déplacé.

La trappe n'est pas fermée à clé. Un petit escalier en bois permet de descendre et découvrir une nouvelle pièce, beaucoup plus morbide et avec une odeur de sang et de tripes omniprésente. Les joueurs pourront trouver d'autres indices.

VIGILANCE

Total	Résultat
10	La pièce montre des traces de vie/d'activité récente.
14	La salle est clairement pensée comme une cuisine, mais en beaucoup propre que celle de l'étage, de nombreux outils et morceaux de viandes sont visibles, plus ou moins frais.
18	Les morceaux de viandes et d'os semblent être humain. Il n'y pas de corps entiers.
20	Les morceaux sont ceux d'adultes, coupés avec une certaine précision par les outils présents, ce sont les mêmes coupures que ceux près de la caravane.

PREMIERS SOINS/MAINS THERAPEUTIQUES

Total	Résultat
10	Les morceaux de viande sont tous de la chair humaine.
14	Les morceaux de viande sont tous ceux d'adultes, femmes et hommes. Les outils utilisés sont les mêmes que ceux utilisés sur les corps près de la caravane.
18	Toutes le coupes ont été faites post-mortem. Mais l'un des outils sert clairement à tuer les animaux rapidement dans les fermes.
20	La viande semble être cuisinée la plupart du temps, elle n'est jamais conservée très longtemps, le ou la cannibale cache son œuvre.

Avec tout ce faisceau d'indices, les joueurs devraient comprendre qu'un cannibale est à l'œuvre dans la région. Seulement, les indices permettent aussi de dire qu'il ne semble pas tuer les personnes qui disparaissent.

Plusieurs options sont à disposition :

1) ATTENDRE LE CANNIBALE

Si les joueurs décident d'attendre le cannibale, il rentrera chez lui vers la fin de la journée, après que la nuit soit tombée. Les joueurs l'entendront arriver car il n'est pas spécialement discret, il s'agit ni plus ni moins de **Bérend**.

Il fera un jet de **VIGILANCE** (en opposition à leur **FURTIVITÉ**) en s'approchant de sa cabane si les joueurs n'ont pas refermé la porte. En cas de réussite, il prendra la fuite immédiatement.

Sinon, il avancera simplement jusqu'à entrer dans sa cabane.

2) TRAQUER LE CANNIBALE

Si les joueurs décident de traquer le cannibale, trouver une piste nécessite un jet de **SURVIE avec SD15**, la piste est plutôt froide mais elle mènera directement au village de Valenfort. Une fois là bas, plusieurs pistes s'entremêleront.

Pour retrouver la bonne, il faudra un nouveau jet de **SURVIE avec SD18** cette fois. La nouvelle piste mènera au croisement des noyeurs et globalement sur le même chemin que celui emprunté par les aventuriers.

Des Noyeurs seront de retours, 4 exactement.

h25 * i25 * j25 * k25

NOYEURS :

dégâts Feu x2 - Immunité poison - Immunité vs sorts de pensée - Pas noyable - Sauvage (Survie et Vigilance +7 en INT)

Griffure base 13+1d10 (dégâts 3d6)

Défense base 12+1d10 (esquive) & **13+1d10** (blocage)

Noyeur h : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur

Noyeur i : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 3 Essences d'eau

Noyeur j : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 3 Essences d'eau

Noyeur k : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 1 Essence d'eau

Total : 4 Cerveaux de Noyeur (4kg) + 4 Langues de Noyeur (2 kg) + 7 Essences d'eau (0,7 kg)



REBIS

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Cerveau de noyeur	I	Noyeurs	–	–	1 kg	80



CAELUM

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Langue de noyeur	R	Noyeurs	–	–	0,5 kg	86



HYDRAGENUM

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Essence d'eau	R	Noyeurs et sirènes	–	–	0,1 kg	46

Une fois les nouveaux Noyeurs vaincus, ce qui est étrange puisque généralement ils ne reviennent pas aussi vite sur le lieu où on en a déjà trouvé et abattu sans présence de nid. La piste pourra être facilement retrouvée et mènera à l'autel de Melitele. Si les joueurs ont déjà aidé Bérend, ils pourront faire le lien, sinon ils devront affronter les ekinopyrres. La suite de la piste partira dans la même direction que celle qu'a pris Bérend (si vraiment les joueurs ont du mal, un jet de **DEDUCTION SD15** pourra être fait afin d'avoir un indice).

3) RETOURNER VOIR LES NILFGARDIENS

Si les joueurs décident de retourner voir les Nilfgardiens, ces derniers leurs parleront de la caravane en priorité mais noteront les informations afin d'enquêter plus tard. Le Capitaine Mart Cremer pourra mettre à disposition des joueurs 2 gardes nilfgardiens afin de les aider dans la suite de leur enquête qui fusionnera alors avec la quête principale.



DISCUSSION AVEC BEREND UNE FOIS QUE LES JOUEURS L'ONT RETROUVÉ

Une fois que Bérend aura été appréhendé par les joueurs, celui-ci criera, effrayé :
« *Par pitié mes seigneurs, je ne suis qu'un vieillard ne me faite pas de mal !* »

Les joueurs pourront le questionner, il ne tentera pas de se défendre.

Question sur :

Pourquoi avoir fui ? « *J'ai cru que vous étiez des bandits venus piller et tuer ! J'ai eu peur et je voulais aller chercher la garde !* », sur un jet de **PSYCHOLOGIE SD16** pour voir que Bérend ne ment pas mais cache quelque chose.

Tu vis ici ? « *Bien sûr, c'est mon cabanon, je préfère le calme du marais pour me reposer !* »

Le cannibale ou la pièce ? « *Je ne sais pas de quoi vous me parler !* », Bérend ment évidemment.

« Bon d'accord, mais je n'ai jamais tué personne ! Pas complètement du moins ! Je passe après les Noyeurs pour découper des morceaux de viandes et me nourrir, ça fait plus de vingt ans que je fais ça mais pas par cruauté... J'ai mes raisons vous savez ! Mais je n'ai tué personne je le promets ! »

Ses raisons (Jet de **PSYCHOLOGIE SD13** ou **COMMANDEMENT SD12** ou **INTIMIDATION SD10**) :
« Il y a 20 ans environ, en l'année 1250, une famine terrible a frappé notre village, nous étions réduit à manger des rats et des racines, puis les maladies sont venues, ma fille et ma femme ont été emportées... J'ai fait la promesse à ma fille de me rendre une fois par semaine devant l'autel afin de prier Melitele, et ma femme m'a fait promettre de ne plus jamais avoir faim... C'est depuis ce jour que je mange des gens, je sais que ce que je fais est mal mais je ne mange que les morts et uniquement lorsque je manque de nourriture, et je ne mange jamais d'enfant je vous le jure ! »

« Oui je dois avouer que je mange de plus en plus de viande et que je suis de moins en moins discret, sinon vous ne m'auriez pas trouvé... Je suis prêts à mourir si vous décidez de me tuer mais laissez moi manger une dernière fois par pitié, pour ma femme ! »

Vers la fin de l'échange, Bérend ajoutera, « Attendez ! Je sais pourquoi les Noyeurs attaquent encore et encore au même endroit, j'y vais souvent à ce croisement et un soir j'ai vu une autre bête, bien plus hideuse encore, une bête aux long cheveux, c'est elle qui les envoie j'en suis sûr, j'ai pris mes jambes à mon cou lorsqu'elle m'a regardé, j'ai cru qu'elle allait me tuer je vous jure que dis la vérité, laissez moi partir pitié ! »

Choix :

- tuer le cannibale immédiatement
- libérer Bérend et faire comme si vous n'aviez rien vu (impossible si les gardes sont avec eux car ces derniers voudront arrêter Bérend pour l'exécuter)
- Livrer Bérend aux autorités (il sera pendu)

Bérend (loot) : 12 orins + Pierre à briquet + Fiole vide + Langue de Noyeur + Hachette + Vêtement de villageois aedirnien.

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids	Prix
Haches												
Hachette	T	+0	P	2d6+1	10	1	-		P	0	1	205

APOTHEOSE (quête principale traquer la guenaude sépulcrale)

En revenant sur les lieux de la caravane, 5 **Noyeurs** seront de retour et attaqueront immédiatement les joueurs. Ils semblent venir du Sud-Ouest.



l25 * m25 * n25 * o25 * p25

NOYEURS :

dégâts Feu x2 - Immunité poison – Immunité vs sorts de pensée – Pas noyable – Sauvage (Survie et Vigilance +7 en INT)

Griffure base 13+1d10 (dégâts 3d6)

Défense base 12+1d10 (esquive) & **13+1d10** (blocage)

Noyeur l : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau

Noyeur m : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 1 Essence d'eau

Noyeur n : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau

Noyeur o : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur

Noyeur p : Cerveau de Noyeur + Langue de Noyeur + 2 Essences d'eau

Total : 5 cerveaux de Noyeurs (5kg) + 5 Langues de Noyeurs (2,5 kg) + 7 Essences d'eau (0,7 kg)

Une fois les Noyeurs vaincus, les aventuriers pourront, notamment à l'aide des sorceurs, trouver une piste grâce à un jet de **FORMATION DE SORCEUR (SD14)** ou de **SURVIE (SD20)** en traquant l'odeur de la Guenaude.

Au bout de quelques instants de marche, nos amis tomberont sur une petite clairière marécageuse donnant devant une petite grotte. Dans cette clairière se trouvent **3 totems composés de crânes humains**, notamment des crânes d'enfants et de femmes. Il s'agit du **Cercle de crânes de la**

Guenaude Sépulcrale, les sorcisseurs peuvent le savoir sur un jet de **CONNAISSANCE DES MONSTRES** ou de **FORMATION DE SORCEUR SD14**.

En fonction de l'heure de la journée, la Guenaude attaquera directement.



S'il fait nuit, elle invoquera 3 Noyeurs par tour.

a60 * q25 * r25 * s25 * t25 * u25 * v25 * w25

NOYEURS :

dégâts Feu x2 - Immunité poison - Immunité vs sorts de pensée - Pas noyable - Sauvage (Survie et Vigilance +7 en INT)

Griffure base 13+1d10 (dégâts 3d6)

Défense base 12+1d10 (esquive) & **13+1d10** (blocage)

GUENAUDE :

Si langue fouet tranchée = 5 dégâts + langue inutilisable - Cercle de crâne actif = **+3 à toutes actions**

Griffes x2 base 16+1d10 (5d6 dégâts +50% saignement)

Morsure base 16+1d10 (6d6 dégâts +75% poison)

Langue base 18+1d10 (3d6+2 dégâts +100 poison portée 4m)

Défense base 18+1d10 (esquive & blocage)

Guenaude Sépulcrale A : 2 Oreilles de Guenaude Sépulcrale (0,2 kg et 134 par oreille) + 2

Extraits de venin (0,2 kg et 38 orins par Extrait) + 2 Dents de Guenaude Sépulcrale (0,2 kg et 90 orins par dent) + Langue de Guenaude Sépulcrale (0,5 kg et 80 orins) + Runes Triglav

(Étourdissement -1) (0,5kg et 575 orins) + Objet sexuel en pierre (0,3 kg et 25 orins) + Clé inconnue en métal inconnu (0,1 kg et 200 orins)

 **REBIS**

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Dent de guenaude	R	Guenaudes sépulcrales	–	–	0,1 kg	90

 **FULGUR**

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Oreille de guenaude sépulcrale	R	Guenaudes sépulcrales	–	–	0,1 kg	134

 **CAELUM**

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Langue de guenaude sépulcrale	R	Guenaudes sépulcrales	–	–	0,5 kg	80

 **REBIS**

Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Cerveau de noyeur	I	Noyeurs	–	–	1 kg	80

 CAELUM						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Langue de noyeur	R	Noyeurs	–	–	0,5 kg	86

 HYDRAGENUM						
Nom	Rareté	Localisation	Quantité	SD de recherche	Poids	Coût
Essence d'eau	R	Noyeurs et sirènes	–	–	0,1 kg	46

Une fois la Guenaude vaincue, les joueurs pourront ramasser son trophée, qui rapporte 500 orins environs et apporter la nouvelle aux Nilfgardiens afin de se faire payer ou se faire pardonner pour leur crimes.

De retour au village de Valenfort, les joueurs recevront leurs récompenses de la part de Mart Cremer, 80 orins par personne + le prix du trophée – 100 par gardes tués. Ils auront également un sauf conduit pour passer la ligne de front au Nord et le nom effacé du rapport, camouflant leur passage car ils sont recherchés par les autorités pour leurs actions à Ashberg.

Après avoir reçu leur récompenses, un messagers arrivera à cheval, il demandera expressément aux gardes « *Bonjour messieurs, Vous auriez des voyageurs du nom de (Les noms des joueurs)? C'est le troisième village du coin que je fais sans les trouver et j'ai des messages à leur transmettre.* »

Les gardes feront alors un mouvement de tête vers nos aventuriers et diront : « *Et bien mon gars tu les as trouvé ! Ils sont juste là !* »

Si les aventuriers avaient des déboires avec les autorités locales, c'est le messager qui paiera pour l'ensemble. « *Au nom de Brandon d'Oxenfurt et de la Guilde du clan Krazmer de Mahakam* ».

Une fois le message transmis, le messager leur demandera s'ils ont un mot à transmettre à Rodolf puis il repartira au triple galop vers l'Est, vers Mahakam. Le MJ est maintenant libre de poursuivre une campagne à l'aide de cette lettre !

FIN