



THE WITCHER

BY *ZAB*

YAËL-MINA

LIVRE DE SCÉNARIOS STRICTEMENT RÉSERVÉ AUX MJ8 !!!

Tout ce dont vous avez besoin pour créer un environnement riche permettant des interactions aisées dans une ambiance typique à l'univers de The Witcher afin d'y jouer des parties avec énormément de rôle-play. Des PNJ complexes et des scénarios relativement élaborés avec du danger modéré à la base mais modulable pour appréhender les règles en douceur ou simplement permettre d'incarner avec plaisir n'importe quel type de personnages, même non spécialisés en combat.

Bon amusement !

JDRbyZAB@gmail.com

Scénarios proposés par Zab.

N'hésitez pas à me partager vos retours, comment vous avez joué cela, ce que vos PJ ont inventé et les suites que vous avez données. Je lirai avec plaisir tous vos commentaires, vos aventures, et n'hésitez pas à m'envoyer vos suggestions si ces histoires vous inspirent, il y en aura d'autres à écrire...

JDRbyZAB@gmail.com

SOMMAIRE :

| | |
|---|----|
| Contexte géographique et temporel général | 3 |
| Village de Yaël-Mina | 4 |
| Personnages et lieux clés | 5 |
| Plan | 6 |
| Ambiance de taverne et Jeux | 7 |
| Résumé des scénarios | 9 |
| Chapitre 1 : La Haine de Rolf | 10 |
| Chapitre 2 : La Malédiction de Wedo | 19 |
| Chapitre 3 : Klaus et l'alcool | 22 |
| Chapitre 4 : Une Yaga à Kagen | 25 |
| Annexes : | |
| Fiches PNJ : Osrald | 30 |
| Fiches PNJ : Klaus | 31 |
| Fiches PNJ : Bianca | 32 |
| Fiches PNJ : Melinda | 33 |
| Fiches PNJ : Emh-Raelle | 34 |
| Background des habitants du village | 35 |
| Portraits des habitants du village | 41 |
| Mini-Fiches PNJs | 48 |
| Mini-Fiches vièrges | 50 |
| Micros-Fiches : PNJ basiques | 51 |
| Fiche PNJ vierge | 52 |
| Fiches créatures vièrges | 53 |
| Echoppe de Marten | 54 |
| Vitesse de voyage / Fatigue | 56 |
| Lectures d'Osrald / Boissons de Klaus | 57 |
| Menus de Taverne / Panneau d'affichage | 58 |
| Map avec grille | 59 |
| Cartes pour le Gwent | 60 |
| Trucs de MJ | 61 |
| Ambiance et Role-Play | 63 |
| Crédits | 66 |

YAËL-MINA BY ZAB

DES HISTOIRES RELATIVEMENT ÉLABORÉES. AVEC PEU DE DANGER MAIS BEAUCOUP DE RÔLE-PLAY
AVEC DES PNJ AYANT UN HISTORIQUE COMPLEXE ET UN CONTEXTE DÉTAILLÉ

CONTEXTE GÉNÉRAL :

Nous sommes au début du printemps 1272.
Le monde est en guerre pour la troisième fois.

Nilfgaard, qui avait été repoussé au-delà de la Iaruga en 1268, a brisé la trêve de Cintra et a à nouveau conquis les territoires au Nord de celle-ci. L'armée des noirs a été freinée par l'hiver, et par le roi Radovid de Rédanie et ne possède donc pas encore les derniers territoires du Nord. Mais avec le redoux qui approche, les conflits vont certainement reprendre...

De plus, actuellement, la peste fait rage pour la seconde fois. L'épidémie de 68 avait laissé de nombreux traumatismes, celle-ci terrifie les populations.

Vous êtes à Yaël-Mina, un ancien camp de réfugiés qui a évolué en petite bourgade, située sur le territoire d'Angren, dans la région d'Autre-Rive, du côté Est de la Newa.

ANGREN

Angren est une région dans les Royaumes du Nord.

Personne n'ayant jamais revendiqué de grands projets pour cette contrée, on n'a jamais vraiment su à qui ce pays appartenait véritablement et qui le dirigeait.

Elle fut envahie par Nilfgaard lors de sa seconde guerre d'expansion mais ensuite récupérée après la bataille du pont de la Iaruga. Sa possession fut attribuée à la Témérie lors du traité de Cintra.

Au début de cette troisième guerre Nordique, elle est à nouveau sous le joug de Nilfgaard.

Cette région, bien que relativement centrale sur le continent, n'est pas très prisée car la profusion de denses forêts et de marécages la rend peu propice à la civilisation. Les guerres n'ont rien arrangé à la chose. Les rares villages existants ont été saccagés et les routes commerciales ne sont plus passées par là, renfermant les habitants sur eux-même, et leur faisant perdre leur peu de civilité.

Même les druides ne semblent plus se trouver dans les forêts qu'ils vénéraient.

Angren couvre une large zone sur l'ouest du continent, entre les royaumes du Nord et l'Empire de Nilfgaard, à cheval sur la Iaruga, avec une partie au Nord et une au Sud de celle-ci. Elle est entourée par la Témérie (un des plus imposants royaume du Nord), Mahakam (les montagnes naines), La Lyrie et Rivie, les Monts Bleus (Montagnes elfiques), Toussaint et Soddén.

La Iaruga permet d'atteindre Brugge, Cintra et Verden, et même la forêt de Brokilone. Il est également possible de rejoindre la mer par là pour se rendre aux îles Skellige.



YAËL-MINA :

Au départ, Yaël-Mina était un simple camp de réfugiés, situé entre les berges de la Iaruga et de la Newa, relativement proche des conflits principaux, mais dans une région inhospitalière et inintéressante qui ne risquait donc pas trop de se faire attaquer.

Dans un premier temps, des civils nordiques, principalement de Sodden ou de Lyrie et Rivie s'y sont rassemblés, dans des abris de fortune. Ils ont été aidés par des habitants de villages voisins, et quelques constructions plus solides ont été bâties. L'existence de ces baraquements et la présence d'un médecin sont arrivées à la connaissance de certains chefs militaires qui ont dès lors trouvé judicieux d'y envoyer des prisonniers de guerre, accompagnés de quelques soldats pour les surveiller. Des blessés des deux camps y ont également régulièrement été envoyés. Certains civils d'Angren, qui se contentaient de venir apporter leur aide ponctuelle sont venus s'y installer avec leurs familles lorsque leurs villages ont été saccagés.

Au fil du temps, Yaël-Mina s'est étoffée et est devenue un des endroits les plus vivants d'Angren. Quelques baraquements solides côtoient les tentes, roulottes et autres abris de fortune. Même les commerçants itinérants qui désertaient totalement la région recommencent à passer par Yaël-Mina.

La province ayant été alternativement sous le joug de l'une ou l'autre des entités en conflit, toutes sortes de gens s'y sont rendus. Étant tous compagnons d'infortune malmenés par la vie, on ne fait plus trop de différence entre eux, et chacun est accepté quelle que soit son origine. La plupart des gens n'y sont que de passage, mais certains y ont installé leurs quartiers.

Il n'y a pas d'autorité légitime à Yaël-Mina et personne ne semble en revendiquer la gouvernance. Lorsque quelque chose nécessite l'intervention d'une autorité, les gens se tournent vers d'anciens habitants qui semblent bénéficier d'une certaine notoriété : la médecin, l'aubergiste, ou le prêcheur.

Bien que l'entraide et la tolérance y soient réelles, on ne peut pas pour autant dire qu'il y fait bon vivre, car même si chacun y est accepté, les populaces y sont si dissemblables que les conflits internes ne sont pas rares, et les tensions bien réelles. De plus, les gens ont tendance à s'installer par communauté, ne se mêlant pas réellement les uns aux autres.

A l'heure actuelle, Yaël-Mina a été totalement oubliée des autorités. On n'est même plus sûr de qui est censé diriger la région, et Yaël-Mina pratique une sorte de neutralité fragile. Les ex-prisonniers de guerre des deux camps ont été oubliés et y circulent relativement librement car les soldats restés ne savent plus qui ils sont censés servir ni surveiller.

On trouve donc de tout à Yaël-Mina : des civils du nord et du sud, des ex-soldats, des blessés, des rescapés, des déserteurs, des nains, et même des elfes... C'est ici que débute votre aventure !

Yaël-Mina est un lieu parfait pour démarrer des aventures dans le monde de The Witcher. N'importe qui peut s'y trouver, ce qui laisse une grande liberté aux joueurs pour la création de leur personnage.

Les scénarios proposés sont jouables par n'importe quel type de personnage car, même s'ils sont riches en intrigue, les dangers n'y sont pas trop importants (et peuvent être adaptés au groupe).

Personnellement, j'ai interdit la magie à la création des pj pour faciliter à tout le monde la prise en main des règles. La possibilité d'intégrer de meilleurs personnages sera offerte par la suite, scénaristiquement (exemple : possibilité de rencontrer un sorcier ou un bon fighter à ajouter au groupe quand ils passent à Kagen, ou un druide quand ils passent chez Bianca)

PERSONNAGES-CLÉS :

Osrald De Gradobor, le prêcheur adepte de Melitele (voir fiche et scénarios)

Klaus Marchal, le tavernier (voir fiche et scénarios)

Mélinna Serana-Vord, la médecin (voir fiche)

Emh-Raelle, Naine herboriste (voir fiche)

Bianca, shamane habitant dans les bois (voir fiche et scénarios)

LIEUX-CLÉS :

Le Fond du Pichet :

Les lieux sont agréablement aménagés, permettant différentes utilisations. Un espace dégagé pour les bardes, quelques tables de différentes tailles aux endroits bien éclairés et quelques tables plus retirées pour être au calme. Le tavernier n'a pas de chambre, sa paille est dans sa cuisine.

La taverne "Le Fond du Pichet" n'est pas une auberge, il n'est pas prévu d'y dormir, mais il y a un hangar attenant qui permet d'installer les chevaux et qui dépanne les voyageurs, leur permettant d'y installer une paille.

Le cabinet du médecin :

La seule petite chaumière du village.

Pour les plus observateurs, une plaque commémorative est posée sur la façade, notée "remerciements éternels à Y et M" En se renseignant, on peut facilement apprendre que Yaël et Mina étaient un couple de paysans âgés qui sont les premiers à avoir accueilli des réfugiés sous leur toit. Ils sont décédés il y a quelques années, et la mesure a été attribuée à la médecin afin d'avoir un lieu plus facilement adéquat pour les soins.

Un soin vaut entre 10 et 100 or selon la complexité ou la gravité. Les soins simples sont souvent troqués contre des services ou de la nourriture, comme tout le reste au village, mais si une potion ou un onguent est nécessaire, le coût est facturé.

La cabane du prêcheur :

Juxtaposée à l'auberge, la cabane comprend deux pièces, la première est ouverte à tous et dédiée au culte de Melitele (un autel très simple, souvent couvert de fruits et une statue triple) la seconde est pour l'appartement privé du prêcheur. Un lit, une table, et des écrits en tout genre qui s'empilent en vrac ça et là.

Le village :

Même si le village n'est pas clairement défini en quartiers, on peut quand même remarquer un certain rapprochement des gens apparentés. Ainsi, les nains et les gnomes sont installés en campement dans la plaine à l'orée du bois. Les Hobberas s'y trouvent également, mais ils ont rassemblé leurs roulottes un peu plus proches de la taverne. L'arrière de celle-ci est majoritairement occupée par des Nordiens, qui se sont construits des abris de fortune, cabanes, yourtes, et autres maisons de toiles, tandis que les abords de la chaumière du médecin sont plutôt investis par des Nilgardiens et quelques elfes qui ont tenté des constructions un peu plus élaborées.

Le marchand itinérant :

Marten Detes passe tous les 6 mois. Il vend et achète...

Il est possible de lui avoir fait une commande (qui ne sera pas d'office honorée...) lors de son précédent passage.

Voir fiche marchand en annexe.

Vers
la Iaruga

vers la
Newa

1. Taverne du
Fond du Pichet
2. Chapelle de
Melitele
3. Doctoresse
4. Herboriste
5. Forge
6. Pêcherie
7. Maison de Rolif
8. Rassemblement
des Hobberas
9. Campement
Nain et Gnomes
10. Quartier
des Nordiens
11. Elfes et
Nilgardiens

Yael-Mina

1 : 40 m



AMBIANCE DE TAVERNE :

Il y a du pain, servi avec un peu de charcuterie ou fromage, de la soupe, et parfois, un plat du jour.

On y sert de la bière, selon les arrivages il y a plus ou moins de choix.

Il y a souvent du vin buvable. Il est même parfois possible d'y trouver de l'Hydromel de Mahakam. Il y a de nombreuses boissons non alcoolisées disponibles.

(+ d'infos dans les annexes)

Rendez l'auberge vivante en annonçant le menu, en décrivant les odeurs, le bruit, en mettant de la musique...

A l'entrée de la taverne, il y a un panneau d'affichage.

Pratique courante dans tout l'univers Witcher.

Voici le genre d'infos qui peuvent s'y trouver :

- Le marchand Marten Detes arrive la semaine prochaine
- On recherche bras pour aider au service ce mardi soir
- Demain c'est mon anniversaire (écrit de la main d'un enfant et signé Lily-Belle)
- Échange bois contre blé, passez à la ferme de Kuyper
- Je rachète votre fer, Margaret
- Partie de dés chaque soir au coucher du soleil, rendez-vous à la table sous la poutre aux ails
- Le prochain que je surprends à pisser dans l'écurie verra de quel bois je me chauffe !

Etc. Soyez créatifs ! Et n'hésitez pas à inclure des anecdotes de vie réelle pour faire sourire vos joueurs (noter un véritable anniversaire, utiliser le nom d'un commerce local, ...)

*Bon truc : Créez un panneau réel et laissez-le pour décorer la table de jeu. Changez les affiches de temps en temps sans le signaler, laissez les joueurs le remarquer, ou pas...
(+ d'idées en annexe)*

JEUX :

Que font les gens quand il n'y a rien à faire ? Ils boivent et ils jouent...

Créez des joueurs de taverne à votre goût grâce aux micro-fiches en annexe et à la liste des habitants.

Il est possible de tricher sur certains jeux grâce aux compétences Jeu ou Duperie. Une réussite sur un SD 18 peut donner un avantage supplémentaire aux règles de base, mais un jet raté fera que la tentative peut être remarquée. Des dés pipés donnent un +3 à la compétence jeu mais peuvent être remarqués avec une vigilance passive de 16, ou un SD 16 en cas de soupçon.

Bagarre (1 contre 1)

Combat utilisant pieds, poings, et lutte, suivant les règles standard, mais en caleçon et sans arme.

Bras de fer (1 contre 1)

Pour gagner il faut réussir deux jets physiques en opposition consécutifs, chaque jet coûte 4 END

Poker aux dés (1 contre 1)

5 dés, un lancer, miser, une seule relance, déterminer le vainqueur. Deux manches gagnantes emportent le pot.

Poker menteur (plusieurs)

Test en opposition, Faire la moyenne de trois compétences à choisir parmi : duperie, psychologie, persuasion, charisme, tactique, jeu, déduction
Le meilleur jet emporte le pot, partage en cas d'ex-aequo

Échecs (1 contre 1)

Test en opposition de la valeur moyenne de déduction + tactique + jeu

Fléchettes (plusieurs)

Adresse + chance (valeur de base) additionner 3 jets pour obtenir le score

Jeu de dé "Le trésor à partager" (plusieurs, pas de grosses pertes)

Chacun mise 7 € (ou davantage). Tous lancent 1d6, et ramassent le nombre de pièces équivalent. Quand il n'y a plus assez de pièces pour que le joueur ramasse, c'est celui qui a fait le plus grand score lors du jet précédent (dernier joueur exclu) qui récupère tout ce qui reste. S'il y a égalité, la somme est partagée entre les ex-æquo et ce qui n'est pas partageable reste pour la prochaine manche.

Jeu de dé "Un collier pour la princesse" (plusieurs, 1 seul gagnant)

Tous les joueurs misent une même somme (3 à 5 €) et lancent 5d6.

Deux relances possibles. On compare alors les suites obtenues la plus longue gagne la mise, à longueur équivalente, celle qui a les plus hautes valeurs.

Concours de goinfrerie (plusieurs)

Jet de Résilience contre SD10, bonus de 1 par tranche de 4h depuis le dernier repas.

Chaque nouvelle manche augmente le SD de 2 et coûte 4 END.

Concours éliminatoire.

Gwent (1 contre 1)

Jeu de carte fictif. Jet de jeu ou de tactique en opposition avec bonus ou malus aléatoire (cartes imprimables en annexe). Deux tours gagnants pour emporter la manche, victoire de la partie en deux manches gagnantes.

1. Carte Héros : Vous avez tiré un héros puissant de votre deck : +3 au jet
2. Mauvaise main : Cette mauvaise main pourrait bien vous faire perdre ce tour : -3 au jet
3. Chance de Maître : Vous tirez votre carte de chef, il renforce vos rangs : +2 au jet
4. Mauvais tirage : Bof, malchance au tirage : -2 au jet
- 5 - 6 . Météo avantageuse : Vous avez pris un avantage grâce aux cartes météo : +1 au jet
- 7 - 8 . Carte Espion : Un espion ennemi a investi vos rangs : -1 au jet
9. Abandon ? Le tour semble perdu : -2 à ce jet, +3 au tour suivant
10. Seconde chance : Rejouez la carte précédente, si c'était un malus, il s'applique à l'adversaire

Concours de boisson (plusieurs)

Jet de Résilience contre SD10, chaque nouvelle boisson augmente le SD de 2

Raté : intoxication / Second raté : nausées + exclusion

(n'importe quel jet sous 10 provoque immédiatement les nausées et l'exclusion)

Règle de gestion des effets de l'alcool :

Jet de résilience contre SD10 à partir du second verre ingéré en moins d'une heure.

Chaque verre supplémentaire augmente le SD de 2.

Jet raté : Ivre (malus)

Si on continue à boire, le second jet raté provoque des nausées et vomissements.

Il faut réussir un jet sous CORPS pour arrêter de vomir (droit à une tentative tous les 3 rnd)

Deux jets ratés de vomissement d'affilée = diminuer le degré d'alcoolémie de 1 verre (non-cumulatif).

Degré d'alcoolémie : nombre de verre x6

Être saoul : -2 en REF, DEX et INT pendant au moins 1h...

A chaque heure : jet de résilience (SD = Degré d'alcoolémie)

Résilience jusqu'à base 10 : -3 au degré d'alcoolémie chaque heure de sobriété

Résilience 10+ : -6 au degré d'alcoolémie chaque heure de sobriété

Réussir le jet de résilience : le malus baisse de 1 (nécessite donc de réussir 2 jets pour retrouver sa lucidité)

Risque d'amnésie de 25% testé chaque heure tant que le malus est à -2

RÉSUMÉ DES SCÉNARIOS (DÉVELOPPEMENT DANS LES PAGES SUIVANTES) :

1. LA HAÏNE DE ROLF

Près de la zone des Hobberas vivent trois personnes, un couple (Kayla et Rolf), et le frère (Wedo) du mari. Il y a régulièrement des bagarres entre eux et les Hobberas qu'ils semblent détester, en particulier Rolf. Rolf et Wedo se sont mis au défi de se faire un effrayant tatouage sur l'avant-bras (stupide défi entre frangins, sans réel fondement).

Osrald, le prêcheur s'est fait cambrioler une première fois, par Rolf, mais il l'ignore.

Rolf s'est fait faire un tatouage par Kayla, il a recopié un dessin qu'il trouvait impressionnant volé chez Osrald. Le tatouage s'infecte, il est caché sous un bandage, ils prétendent qu'il s'agit d'une blessure.

Lors d'une dispute entre Rolf et les Hobberas, une fillette jurerait avoir vu les yeux de Rolf rouges et brillants.

Lorsque le second frère cherche un dessin pour son tatouage, il y va en portant un masque de loup.

Il se fait surprendre. Il prétend qu'il cherchait du Fisstech.

Osrald est terrifié par les loups, il se défend en lançant une malédiction.

Les Hobberas sont attaqués par des araignées impressionnantes, de la taille de gros chats.

Celles-ci sont créées magiquement par le tatouage. Plusieurs runes s'y emmêlent, entre autre une de création, et une de sentiments cachés.

Les araignées représentent la jalousie.

Le mari est en fait jaloux des Hobberas qui vivent en famille alors que lui et sa femme n'arrivent pas à avoir d'enfant. Et cette jalousie s'est transformée en haine, qui à travers le tatouage a donné vie à des araignées.

Plusieurs dénouements possibles selon les actions des PJs.

2. LA MALÉDICTION DE WEDO

Wedo a été maudit par Osrald pour se défendre lors de la tentative de vol, mais la technique classique pour lever la malédiction ne fonctionne pas, elle atténue seulement les symptômes.

La puissance de la malédiction a été démultipliée par la terreur d'Osrald face au masque de loup.

Il ignore comment lever cette version... Les héros peuvent partir en quête pour le découvrir.

Osrald conseille de se rendre auprès de Bianca, une sorcière qui vit dans la forêt.

Elle indique qu'il faut ajouter une dépouille de loup à la technique classique et faire ça à la pleine lune.

Elle conseille de proposer à Osrald de participer à la cérémonie pour lui même...

3. KLAUS ET L'ALCOOL

Un événement provoque le fait que Klaus boive de l'alcool. Cela fait ressurgir ses vieux démons et il devient très violent, voire bestial. Osrald aide à apaiser la crise mais ensuite, Klaus honteux ferme la taverne et disparaît.

4. UNE YAGA À KAGEN

Klaus se rend à Kagen. Il veut se rendre utile et s'intéresse à une annonce d'enfants pauvres disparus.

Les enfants ont été attirés par de la nourriture, de beaux buissons pleins de baies, des légumes sauvages, et se sont éloignés de la route jusqu'à se perdre et atteindre une maison ouverte pleine de bonne nourriture. Ils s'y sont retrouvés pris au piège.

Klaus y est piégé également et défend deux enfants contre une Yaga au sein d'une maison étrange à l'architecture variable.

5. SCÉNARIOS FUTURS

A. La putrescence : Fête de Belleteyn (scénario d'ambiance) et festival des moissons suite auquel les villageois tombent malades : une épidémie rapide et inconnue dévaste le village. Les récoltes ont été empoisonnées par une créature qu'on croyait disparue : le ver putrescent nécrophage.

B. Bianca appelle à l'aide (via transmission magique à Osrald). Elle est retrouvée inconsciente chez elles, aux portes de la mort. L'arbre sacré auquel son âme est liée est en train d'épuiser son énergie et puise dans celle de la shamane afin de sauver un pixie mourante. Plusieurs de ces créatures sont déjà mortes empoisonnées par l'eau de source. Un dragon noir blessé s'est réfugié dans la grotte dont la source jaillit...

C. Le Dévoreur. Des scoïa'taels débarquent au village, mourants. Les habitants du village perdent petit à petit leurs connaissances. Un dévoreur d'intelligence a été réveillé et se cache dans les bois alentours.

Un des Scoïa'tael survivant, nommé Ludoviel, est le jumeau de Melinda, ils ont été séparés durant l'enfance à cause d'une prophétie en rapport avec le dévoreur.

Ensuite... Direction Wizima.

CHAPITRE 1 : LA HAÏNE DE ROLF

L'auberge étant le seul attrait du village, la plupart des gens y passent toutes leurs soirées.

*Les éléments qui lancent ce premier scénario se succèdent de jour en jour...
Profitez d'un début de campagne pour installer l'ambiance et donner corps aux personnages.*

Afin de faire passer le temps, selon les PJ en place, les journées peuvent être consacrées à faire du craft, ou exercer sa profession.

Des annonces peuvent être mises au panneau d'affichage avec des petits jobs ponctuels (aider à récolter un champs, besoin de bois pour la forge, ...) Soyez créatifs, et poussez vos PJ à passer la soirée à la taverne (rdv pour des jeux, fête où ils sont conviés, ...).

Rappel, on considère que la vie coûte environ 100€ par semaine, bien qu'à Yaël-Mina, il ne faut pas payer le logement, le troc est de rigueur et les repas partagés en communauté.

Pour davantage de fluidité, vous pouvez considérer que tant qu'ils sont au village, les persos n'ont pas à se soucier des dépenses quotidiennes. Ils travaillent, gagnent leur vie, mangent, et boivent.

...

Osrald, le prêcheur, vient rarement à l'auberge, et quand ça lui arrive, il reste au bar et passe du temps avec Klaus, il ne reste pas tard. Klaus ne boit jamais d'alcool.

Klaus est accueillant, sauf si quelqu'un se présente avec un chien, il lui fera ressentir qu'il n'est pas le bienvenu dans ce village. Klaus est un personnage attachant, bourru mais sympathique, généreux et d'une grande gentillesse. Il a une musculature réellement impressionnante. Osrald est maigrelet et réservé, il a une structure métallique qui soutient sa jambe et se déplace avec une béquille.

Il y a une naine herboriste, un couple qui pêche dans la Nawa à une dizaine de km de là, une famille de forgerons qui ne fabrique que des éléments basiques et du matériel pour paysans.

On peut croiser Osrald dans le village (le prêcheur de Melitele) au lever et au coucher du soleil chaque jour il fait une promenade à ces heures là. En journée, il s'occupe du jardin de la chapelle ou lit sur un banc.

La médecin est absente pour quelques jours.

(+ Listes de livres lus par Osrald, de boissons bues et de repas servis par Klaus en annexe)

Lors d'une soirée au Fond du Pichet...



Une petite fille débarque et se dirige vers le tavernier (Klaus). Aux yeux d'un humain, il est difficile de lui donner un âge, tellement elle est minuscule. Elle semble avoir 3 ans peut-être, mais marche et parle avec davantage d'assurance qu'un bébé humain de cet âge. Il s'agit d'une hobberas nommée Groseille (elle a 10 ans). Elle s'adresse timidement à Klaus : "Ils ont recommencé...".

Celui-ci réagit avec véhémence : "Oh, non, quel bande de... Quelqu'un pour aller calmer ces soiffards. ...une fois de plus ?"

Au choix :

Un groupe de clients habitués de la taverne se lève et s'en charge (trois jeunes, Kylian, Jacob et Caleb, ils ont l'habitude, et apprécient cette tâche car Klaus leur offre un verre au retour). Il est possible de les accompagner, même s'ils signalent que c'est inutile.

OU Klaus demande à Kylian, mais ses amis sont déjà rentrés, il demande de l'aide.

Rolf et Wedo ont bu, ils insultent les hobberas, ils ont renversé leurs tables et décroché les fanions décoratifs. Kayla, la femme de Rolf, est présente et aide à les ramener à la maison.

Rolf est très vulgaire et vindicatif :

"Bandes de nabots, guignols avec vos fanfreluches et vos chiards qui braillent ! Et toutes vos couleurs criardes et vos noms débiles, vous me faites gerber !"

Wedo (le plus jeune) semble faire davantage cela par espièglerie, ça le fait rire de voir son frère s'enervner et il le relance quand il se tait.

Kayla est blasée et reste relativement calme. Elle est attristée et s'excuse sans cesse auprès des hobberas.

*Ceux-ci sont lassés mais ils se contentent de réparer les dégâts, seuls certains répliquent un peu :
"Rentre chez toi poivrot !" "Mais quand vas-tu nous laisser tranquilles ?!"*

Ce n'est pas difficile de ramener Rolf chez lui, il se laisse relativement faire et obéit à Kayla. Wedo suit en se marrant.

Si les PJ se renseignent, ils apprennent que c'est toujours Rolf qui est à l'initiative des agressions, que les hobberas ne comprennent pas et mettent ça sur le compte du racisme. Même s'ils en ont marre, ils réagissent peu pour éviter d'envenimer le conflit. Il y a même déjà eu le feu suite à une lanterne renversée... C'est comme ça depuis qu'ils sont là (Rolf installé un peu avant la première famille hobberas) mais c'était moins fort au début, ça empire.

Les PJs peuvent se renseigner au village le soir même, à l'auberge, le lendemain, n'importe quand en fait... Si certains de vos PJ sont des habitants du village, ça peut être eux qui l'expliquent aux nouveaux arrivants. (liste de réactions en tableau, voir plus loin)

Si les PJ rencontrent Rolf à ce moment ou un autre (avant ou après), il est possible qu'ils constatent qu'il a le bras bandé, il prétend s'être brûlé mais il s'agit d'un tatouage qu'il camoufle. S'ils insistent pour voir, il dit que le médecin a dit de ne pas mettre cette blessure à l'air. La médecin est absente pour quelques jours, elle ne peut pas confirmer (elle est partie la veille, ça lui arrive régulièrement d'aller visiter des gens à Kagen ou en Rivie).

*En réalité :
Rolf et Wedo se sont mis au défi de se faire un tatouage effrayant.
C'est Kayla qui a fait celui de Rolf en recopiant des dessins volés chez Osrald.
Ils le camouflent tant que Wedo n'a pas le sien.*

Un autre soir

Après une nouvelle dispute entre Rolf et les Hobberas, la fillette débarque à l'auberge. C'est déjà réglé, mais Groseille jure avoir vu les yeux de Rolf rouges et est venue se rassurer auprès de Klaus. En plus, personne d'autre n'a vu ça et les grands ne veulent pas la croire. Si les PJ ne l'avaient pas encore remarqué, elle signale qu'il avait le bras bandé. Klaus essaie de la rassurer, de dire qu'il est peut-être juste un peu malade, qu'elle a peut-être mal vu, et elle finit par douter d'elle. Rolf n'a pas bu à la taverne, Klaus lui en a interdit l'accès, mais aurait-il bu chez lui ? Il ne semblait pas particulièrement saoul...

Le lendemain, à l'heure du coucher du soleil, toujours à l'auberge.

Contexte : C'est au tour de Wedo de trouver le dessin pour son tatouage.

A l'heure du coucher du soleil (heure habituelle de la ballade d'Osrald) Un son strident se fait entendre. Klaus bondit littéralement au-dessus de son comptoir en renversant ce qui s'y trouve et se précipite à l'extérieur.

Le bruit est celui du sifflet d'alarme d'Osrald. Klaus est très proche de lui et réagit au quart de tour.

Selon les jets de vigilance, les PJ peuvent remarquer qu'il sort des coups de poins d'acier de ses poches.

La porte de la cabane du prêcheur est ouverte et il y a du bruit.

Qu'ils réagissent rapidement ou pas, lorsque les PJ vont voir ce qu'il se passe, tout s'est déroulé tellement rapidement qu'ils n'y a plus à intervenir.

Osrald est terré dans un coin, il a du mal à reprendre son souffle, il a le regard hagard et semble épuisé mais pas blessé, bien qu'il saigne du nez. Klaus est en train d'attacher Wedo inconscient, il lui a arraché une cagoule qu'il a déchirée.

Selon la vitesse à laquelle les PJ arrivent, et/ou leurs jets de vigilance, ils peuvent assister à certaines choses :

| + | initiative 16+ | initiative 14+ | n'importe quand |
|---------------|--|--|---|
| visible | <i>Klaus arrache une cagoule à un gars étourdi</i> | <i>Osrald saigne du nez et est presque inconscient</i> | <i>Wedo est blessé au visage</i> |
| vigilance 14+ | <i>Klaus finissant d'assommer Wedo qui semblait déjà KO debout</i> | <i>Klaus déchirant avec rage la cagoule.</i> | <i>Osrald tenant un sifflet d'alerte à la main.</i> |
| vigilance 18+ | <i>Une corde se mouvant seule (corde elfique) pour immobiliser Wedo.</i> | <i>La cagoule représentait un loup</i> | <i>Klaus range ses coups de poings d'acier</i> |

Une observation des restes de la cagoule indique qu'elle représentait un loup.

C'est juste un déguisement d'enfant que les frères avaient en souvenir et que Wedo a utilisé pour ne pas être reconnu au cas où il était vu.

Wedo est KO debout car il a subi plusieurs fois le sort Toile de mensonge et l'Envoûtement des ombres, peut-être également bénédiction de paix (moyens de protection d'Osrald) et Klaus a simplement achevé le boulot d'un coup de poing avant de l'attacher.

Klaus : "Il a pas l'air, mais Osrald sait se défendre !"

Osrald : "Melitele est puissante et accorde des dons précieux à ceux qui la servent..."

En interrogeant Wedo, celui-ci prétend qu'il cherchait du Fisstech (drogue) persuadé que

"L'éclopé devait en avoir pour gérer les douleurs de sa patte folle.

Il était pas censé être là à ce moment de la journée, il est jamais là.

C'est pas pour moi, c'est pour vendre, ça vaut super cher, et on n'est pas riche..."

Osrald avait mal à la jambe et a écourté sa ballade, c'est comme ça qu'il est tombé sur Wedo.

Wedo ne donnera pas d'autre version de son histoire. Si les PJ sont trop insistants, Klaus coupe court en ramenant Wedo chez lui. Il le jette tout ficelé dans la pièce et criant : " Gardez vos crasses chez vous !" (il est tellement énervé, et a envie de revenir rapidement voir comment va Osrald, qu'il en oublie sa corde elfique)

Il lui interdit dorénavant l'accès à la taverne.

Kayla est appréciée au village, s'il n'y avait que Rolf et Wedo, ils seraient probablement bannis car ce sont des fauteurs de trouble et que ça empire.

Kayla ramènera son étrange corde à Klaus le lendemain. Il la remercie chaleureusement et lui offre une tarte. (C'est une corde elfique reçue d'un ami à qui il a sauvé la vie).

Osrald possède tellement d'écrits qu'il lui serait impossible de remarquer qu'un document manque.

Osrald connaît le sort de Eaux Purificatrices, mais il n'est jamais réveillé/présent quand Rolf est saoul...

[Un autre jour \(ou le soir même\).](#)

Groseille (ou autre) accourt terrifiée à la taverne car les Hobberas sont attaqués par des araignées impressionnantes, de la taille de gros chats (voir fiche). Adaptez leur quantité et leur puissance à votre groupe de PJ.

Ce premier combat contre les araignées doit permettre de découvrir les règles de combat. Les araignées grouillantes ne sont pas très puissantes et peu venimeuses. Et très fragiles. Le but est qu'elles soient surtout impressionnantes de par leur côté invasif. Même si vos persos ne sont pas combattants, vous pouvez en mettre au moins deux par PJs. S'il s'avère que c'est un peu trop, faites intervenir des PNJ dans la bataille. Et inversement, vous pouvez en faire apparaître des supplémentaires. Et si vos persos sont des hommes d'arme, ou que ce n'est pas le premier combat de vos joueurs, augmentez les caractéristiques de ces créatures.

Rendez-les également de plus en plus nombreuses et dangereuses aux fur et à mesure des apparitions.

(Plan du village avec grille 2mx2m en annexe si vous désirez mener ce combat avec des figurines)

Pour accélérer le combat, faites intervenir des PNJ et confiez leur gestion aux joueurs. Cela permettra également de mettre davantage les règles en pratique.



*Personne n'a vu d'où elles venaient, elles semblaient surgir des coins d'ombre.
Une analyse des lieux ne révélera rien, à part une matière étrange là où elles sont mortes.*

Une analyse alchimique des résidus peut être effectuée. Après 12h de décantation avec un SD 18 le résidu révélera être un mélange de sang et d'encre. Si le SD est raté, nouvel essai possible toutes les 12h.

| NOM : ARAIGNÉES GROUILLANTES | | | | | | | | | | |
|------------------------------|-----|---------------------------------|--------|----------------|------------------|--|---|-----|-----|----|
| Menace | | Faible / Simple | | | Intelligence | | s'attaque à ce qui a provoqué leur apparition | | | |
| Taille | | 50 cm | | | Poids | | 2 | | | |
| Sens | | Nyctalope | | | Récompense | | / | | | |
| Environnement | | Partout : Produites magiquement | | | Organisation | | variable selon le déclencheur (minimum 5) | | | |
| INT | 1 | | VIT | 6 | | ETOU | 2 | | ENC | 10 |
| REF | 6 | | EMP | 3 | | COURSE | 18 | | REC | 2 |
| DEX | 4 | | TECH | 1 | | SAUT | 3 | | PS | 10 |
| COR | 1 | | VOL | 4 | | END | 10 | | VIG | 0 |
| COMPÉTENCES (total) | | | | | DÉFENSES (total) | | | | | |
| Bagarre (6+REF) | 12 | Résist. mag. (7+VOL) | 8 | | | Armure | 2 | | | |
| Furtivité (8+DEX) | 12 | Vigilance (4+INT) | 5 | | | Régénération | 0 | | | |
| | | | | | | Esquive | 8 | | | |
| | | | | | | Repositionnement | 4 | | | |
| | | | | | | Blocage | 6 | | | |
| Résistances | | Immunités | | Vulnérabilités | | Butin | | | | |
| / | | / | | argent | | Aucun butin car elle fondent en un tas gluant ressemblant à du sang coagulé de couleur noire lorsqu'elle sont tuées. | | | | |
| Capacités | | | | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | |
| Nom | Jet | Pré | Dégâts | type | RoF | Effets | portée | fia | | |
| Morsure | 12 | / | 1d6+2 | P | 1 | Venin léger (1PS / rnd) | / | 10 | | |
| Griffes | 12 | / | 1d6 | T/P | 2 | | / | 10 | | |

Les araignées sont créées magiquement par le tatouage.

*A partir de là, les PJ doivent enquêter pour comprendre le fin mot de l'histoire...
(voir plus loin)*

Qu'ils la jouent plutôt "gros bras" ou plutôt "psychologue", adaptez vous à leurs actions pour révéler petit à petit les éléments clés (c'est la découverte du tatouage qui déclenchera une réelle avancée, évitez que cela n'arrive trop rapidement).

Si les PJ n'enquêtent pas d'eux même des villageois peuvent les interpellier, voire les tenir pour responsables car ce sont les derniers arrivés.

Vous pouvez également faire revenir les araignées plus nombreuses, et/ou plus puissantes.

Au fil du temps, les yeux rouges de Rolf peuvent être remarqués par d'autres, ainsi que son bras gonflé, rouge, infecté, avec même des traits noirs qui débordent du pansement. Plus le temps passe plus le tatouage va évoluer, gonfler, devenir purulent, s'étendre et déborder du bandage, et même sentir.

Pour faire avancer les choses, vous pouvez faire revenir la médecin, qui démentira l'histoire de Rolf au sujet de sa brûlure inventée.

Pour ralentir les choses, vous pouvez rendre Wedo trop atteint, Rolf trop fiévreux, impossibles à interroger. Et Kayla fidèle, davantage menteuse.

Si les PJ n'enquêtent pas assez, Kayla, qui jusque là a tendance à couvrir son mari, trop inquiète viendra demander de l'aide et/ou se confier.

Wedo qui a été maudit lors de son intrusion chez Osrald, est vraiment mal et lui aussi peut venir demander de l'aide et/ou se confier. La malédiction lui fait voir des ombres menaçantes partout, tout le temps, il est terrifié et ne dort plus. Il se repent et demande pardon à Osrald.

Lorsque le tatouage est identifié comme cause, si la médecin est consultée (ou l'herboriste), elle déclarera qu'il n'y a rien de naturel dans cette infection et enverra vers Osrald.

Si Rolf est interrogé quand le tatouage a déjà commencé à évoluer, vous pouvez lui faire avouer le vol.

Quand le prêcheur est consulté au sujet du tatouage, pour obtenir des informations, il lancera un sort de crypte de la connaissance (fouiller dans ses propres souvenirs). Selon sa relation avec les PJ (confiance) il le fera sous leur protection (il est vulnérable pendant qu'il est perdu dans ses pensées) sinon, il demandera à Klaus d'être présent.

Ensuite il fournira cette explication : Les araignées sont créées magiquement car plusieurs runes sont identifiables dans le tatouage, entre autres une de création, et une de sentiments cachés. Voir plus loin.

Il sera alors envisageable d'identifier le fait que Rolf est en fait jaloux des Hobberas qui vivent en famille alors que lui et sa femme n'arrivent pas à avoir d'enfant.

- *En discuter de "jalousie" avec l'un des trois protagonistes et utiliser l'empathie, la psychologie, la persuasion...*
- *"Secouer" Rolf "je les déteste avec leurs mioches adorables et joyeux qui courent partout"*

ROLF



KAYLA



WEDO



Différents types d'attitudes selon le moment où cela se passe...

Vous pouvez utiliser des jets (SD 14 a priori, compétence psychologie, persuasion, investigation, intimidation, ...)

ou privilégier simplement le rôle-play ! (les bonnes questions avec des attitudes adéquates apportent des bonnes réponses)

Dénouement :

Plusieurs dénouements possibles selon les actions des PJ :

Soyez réactif aux idées de vos joueurs, si nécessaire, lancez des pistes.

- *Brouiller le tatouage pour effacer les runes : retatouer dessus, brûler des zones, amputer... (sous la supervision d'Osrald et de Mélinda)
Vous pouvez décider que certaines de ces actions ont des conséquences négatives : exemple, un apport supplémentaire d'encre renforce la puissance du tatouage.*
- *Tenter un désenchantement (Osrald ignore ce qui pourrait fonctionner, et cela risque d'être trop long de faire des recherches ou des essais au hasard, il faut agir rapidement)*
- *Tenter d'apaiser la jalousie (cela nécessite d'avoir identifié la cause) : réconcilier les deux partis, conseils de "bonne femme" pour la fertilité, devenir parrain d'un enfant, ...
Toute action allant dans ce sens verra des effets visibles sur l'aspect du tatouage, il diminuera, deviendra moins enflé, moins purulent... En fait, dès que la cause sous-jacente réelle est identifiée il y a une amélioration constatable.*
- *Déménager : ça ne résoudra rien mais ça peut apaiser un peu*
- *Autres... !/? Laissez-vous surprendre !*

Important :

Selon le déroulement et les interactions, le chapitre suivant peut démarrer avant la résolution de celui-ci...Soyez logique, Osrald ne laissera pas Wedo souffrir inutilement longtemps !

| | au sujet de la mésentente entre Rolf et les Hobberas | après le vol chez Osrald | après la première attaque d'araignées | quand Rolf commence à être fiévreux | quand le tatouage est découvert |
|----------|---|---|--|--|--|
| Rolf | Gars bournu j'les aime pas, c'est tout ! | J'suis pas mon frère ! J'ai rien à voir avec ça, il est adulte, j'ai pas à le pouponner, mais je sais pas ce qui s'est passé avec ce prêtre, il est mal arrangé depuis ! | "Bien fait pour eux" "Qu'est-ce que j'ai à voir avec ça ?!" | Laissez-moi tranquille Je vous déteste, je déteste cette vie. Dégage. Même mon frère n'est plus qu'une lopette. | J'ai volé des schémas chez Osrald. Là, on voit plus grand chose mais j'ai créé ce dessin. Aidez-moi, ça brûle. (le tatouage pulse et les yeux sont rouges) |
| Wedo | Attitude puérole "On fait que les embêter" | Je... Non... C'est qui derrière vous ? ... Je le ferai plus !!! Quoi ? Qui a parlé ? Laissez-moi, laissez-moi !!! | "Des araignées, où ça ?! Je le savais ! Vous voyez que j'hallucine pas, là ! encore une !!! | Aaah ! Pourquoi il crie ? Il est pas bien... Je suis pas bien. On est malades ? | ça pue, mon frangin est en train de pourrir, et moi je deviens fou, aidez-nous |
| Kayla | Lassée et déprimée je sais pas, c'est pourtant pas des méchants gars, je comprends vraiment pas, je suis désolée" | J'étais au courant de rien... (OU) Oui, il en avait parlé mais j'ai pas cru qu'il le ferait + le voilà bien durement puni... | "C'est affreux, quand c'est pas mon mari qui les embête, c'est ça, ils n'ont pas de chance..." | Je ne le reconnais plus. Entre lui et Wedo je ne sais plus quoi faire. Je suis tellement désolée. Les tisanes ne font rien. | J'ai utilisé de l'encre normale, et cette aiguille, et j'ai désinfecté comme il faut. (=correct) Sauvez mon mari, les onguents n'agissent pas, ce n'est pas naturel |
| Hobberas | "C'est juste des cons d'humains, y en a..." "C'est dommage, on est bien ici" "On leur a jamais rien fait de mal" "Kayla est gentille pourtant" "Il se lassera bien un jour" | je vais pas pleurer pour lui" "Ils s'en prennent même à Osrald ! Pourquoi ne les bannit-on pas ?" "ça métonne pas, ils ont un mauvais fond" "Pourquoi Kayla reste avec eux ?" | "J'ai eu très peur !" "Doù elles viennent ?" "C'est fini ?" "Mille mercis !" "Je veux plus dormir ici !!!" "C'est trop pour moi, je vais faire mes bagages" "Mais pourquoi nous ?" | "Ça crie tout le temps dans leur chaumière, des cris de terreur, de rage et des pleurs" "j'espère que c'est pas contagieux" "bien fait, un juste retour des choses" "c'est la méchanceté qui sort comme disait ma grand-mère" | J'y comprends rien. Pourquoi ? Vous croyez que tout est lié ? Mais qu'est-ce qu'on a à voir là dedans ? Quel est le lien avec nous ? |
| Klaus | Y a des gens à qui l'alcool ne va vraiment pas | Il a pas intérêt à ce que je le recroise ou je lui refais le portrait La douce Kayla est mal entourée avec ces deux imbéciles. | Si elles reviennent les hobberas pourront venir dormir ici | Y a un truc pas net là dessous, ça tourne quand même beaucoup autour de ce coin là toutes ces histoires... J'espère que Mélinda rentre bientôt. | En soi, un tatouage n'a rien de grave, mais y a des trucs pas nets chez Osrald il se passionne pour tellement de choses ! Bande d'inconscients. |
| Osrald | Son cœur est tourmenté mais cette famille a droit à l'asile malgré tout | Je peux comprendre qu'il ait cru trouver cette drogue chez moi, mais je n'en ai pas besoin, Melitele veille sur moi. J'ai eu très peur, je n'aurais pas dû réagir si durement, je m'en veux. | Je ne connais pas ce phénomène, je n'en ai jamais entendu parler mais ce n'est pas naturel. Je vais tenter de me renseigner... | C'est vraiment étrange tout cela. Le village est plus calme que cela d'habitude. Tous ces événements qui s'enchaînent. Les étoiles seraient-elles mal alignées ? | Montrez-moi tout ça... |
| Autres | "Oui, j'en ai entendu parler, du racisme je suppose" "J'ai jamais eu d'ennui, ni avec les uns, ni avec les autres" | Pfff, aucun respect ! Du fisstech, chez notre bon pasteur, comment a-t-il pu imaginer ça ! Oser agresser un homme de Melitele, il est tombé bien bas. | "Heureusement que c'était pas ici, je serais morte de peur" "Les pauvres !" "Ils pratiquent la magie noire ?" | Quoi ? Un malade ? La peste ! Qu'on le mette en quarantaine !!! Il a mangé un truc pas sain ? Ça va passer, il est costaud c't'homme là. | Mélinda sait pas l'aider ? Et Osrald ? Va falloir l'amputer ? |

Agenda des événements (modifiable selon le déroulement de votre aventure)

| Mois de Marcus | |
|-------------------------------------|--|
| Lundi 12 | Pleine lune |
| Dimanche 18 | Mélinda a quitté le village pour se rendre à Kagen |
| Lundi 19 | Début des aventures |
| Mardi 20 | Rolf et Wedo ont bu, ils agressent les hobberas |
| Mercredi 21 | Groseille a cru voir les yeux de Rolf rouges |
| Jeudi 22 | Cambriolage chez Osrald |
| Vendredi 23 | Première attaque d'araignées durant la nuit |
| Samedi 24 | Petites attaques en journée et grosse attaque nocturne |
| Dimanche 25 | Mélinda revient dans la matinée |
| Mardi 28 | Arrivée du marchand - Lune noire |
| + Mercredi 11 Avilius : pleine lune | |

Interrogatoires / enquête :

Cornaline :

Rolf était "normal" à son arrivée (23 janvier 68). Il avait une attitude polie de voisin cordial.

Et petit à petit il a cessé de dire bonjour. Wedo aussi, mais beaucoup plus tard.

Kayla n'a jamais cessé d'être polie.

Il y a quelques mois, il a mis un peu de grabuge en revenant de la taverne, avec Wedo.

Et deux-trois semaines plus tard, il est venu gâcher une fête mais elle ne se souvient plus laquelle.

"Faut dire qu'on fête beaucoup de chose : Les anniversaires, les anniversaires de mariage, ceux de rencontre, d'emménagement, lorsqu'un enfant perd sa première dent, lorsqu'une jeune fille devient pubère, lors de la première proie chassée (de chaque sorte : premier lapin, premier sanglier, etc.), quand quelqu'un en cuisinant trouve un œuf à double jaune (symbole de chance pour la communauté) etc... Tout est prétexte à la fête ! (et du coup, tous les Hobberas connaissent la date exacte de leur arrivée au village).

Pomme (Femme de Romarin, mère d'Éole et Citronnelle) :

se rappelle très bien de s'être fait traitée de "citrouille qui allait sûrement pondre un petit légume..."

Elle était en fin de grossesse, c'était il y a un peu plus de 3 ans car Citronnelle est née

le 3 décembre 69.

Romarin (mari de Pomme, père d'Éole et Citronnelle) :

Rolf est devenu insupportable au fil du temps. Citronnelle était à peine née qu'elle entendait déjà des mots vulgaires et méchants criés à travers le campement...

On est là depuis environ 6 ans (17/08/66)

Les enfants :

Il ne leur a jamais rien dit ou fait de méchant à eux directement. Sauf qu'il a gâché la fête d'anniversaire de Citronnelle.

Mélisse :

arrivée il y a 2 ans (17/05/70) elle l'a toujours connu aigri.

Habite un peu à l'écart.

Armagnac :

Arrivé au village il y a 8 ans (02/02/64) Groseille était née 12/01/64.

(Fuyait des bandits qui avaient saccagé sa ferme et tué sa femme)

Ne se rappelle plus trop...

Saule et Fougère :

Arrivés 27 janvier 65 (Mandarine née 18 juin 64) pour avoir un endroit où élever leur fille.

Pas de souvenirs précis...

Safran et Chanterelle (avec Zéphyr et Pépin) :

Arrivés il y a 10 ans (03/07/62). Je crois qu'ils sont arrivés un peu après nous... C'était des gamins, Mélinda les a pris sous son aile.

On était les premiers hobberas de Yaël-Mina, on habitait au Nord, mais on s'est déplacé quand Armagnac est arrivé (dévasté, besoin d'aide avec son nouveau-né)

Sorbier et Rivière (parents de Brise et Laurier)

Pleurote (et son fils Rameau) sœur de Rivière

Seigle et Agate (parents de Sorbier)

Acacia (Grand-père de Pleurote et Rivière)

Arrivés il y a 7 ans (26/06/65) pour la naissance de Laurier (16/10/65)

Les trois-là étaient encore des gamins un peu espiègles, je m'appelle qu'ils nous volaient des pommes juste pour s'amuser (alors qu'on pouvait leur en donner).

Rolf :

Quand il divague "je les déteste" (et larmes...)

S'il est mieux conscient "je les déteste avec leurs adorables mioches qui jouent partout"

Wedo :

C'est difficile mais possible de lui poser des questions (il a du mal à rester concentré)

"moi je faisais juste ça pour déconner, je sais pas ce qu'il a contre les hobberas, ils sont plutôt sympas en général..."

Kayla :

je ne sais pas, il me parle peu de ses sentiments, j'ai bien remarqué qu'il allait moins bien mais je sais pas pourquoi.

Il supporte plus les hobberas depuis 3-4 ans je crois, je sais vraiment pas pourquoi.

Il a commencé à boire trop il y a 3-4 mois.

A l'anniversaire de Wedo en fait... Le 22 novembre. Ils sont allés fêter ça à la taverne et ils sont revenus complètement ivres. Rolf était désagréable... Moi, j'étais pas bien, je ne les avais pas accompagné. Je me sentais mal, j'avais mes règles qui venaient de débarquer, et de grosses hémorragies, j'étais un peu faible à cause de ça, pas en état de faire la fête. J'avais eu mes règles avec beaucoup de retard...

Mélinda :

Je les aime bien, on est très proches, je me suis attachée à eux quand ils sont arrivés, ils ont fait un sacré périple !

Je suis admirative de leur force de caractère. Kayla est un peu comme une petite sœur. Mais Rolf a toujours été plus taiseux et réservé. Il sait l'ouvrir grand pour déconner, mais quand il s'agit d'être sérieux, on ne l'entend plus. Je ne sais pas ce qu'il a du faire pour réussir à survivre jusqu'ici, sûrement des trucs traumatisants...

Constantin :

22 ans arrivé en été 67, copain avec Wedo.

Ouais, Wedo il est cool, et son frangin, c'est un peu son dieu, mais en même temps, ils sont tout le temps en train de se chercher, de voir qui pisse le plus loin, si vous voyez c'est que j'veux dire...

Magaly :

19 ans, arrivée il y a quelques mois (septembre)

Rolf, il boit beaucoup, trop, et il a pas l'alcool joyeux. Constantin m'a dit que c'était un chouette gars, mais moi j'trouve pas... Wedo lui il est cool, on s'marque bien, et quand il boit il est fun.

Klaus :

Ils étaient souvent ici avant, c'est récent qu'ils boivent de trop. Depuis l'anniversaire de Wedo je crois.

Osrald :

Rolf et Kayla viennent souvent prier, parfois Rolf vient même seul. Wedo par contre, je le vois rarement.

Ehm-Raelle :

Je les connais très peu.

Les autres ne les connaissent pas, ne savent rien...

Explications d'Osrald fournies au sujet du tatouage :

La plupart de ces symboles ont de nombreuses significations possibles, selon la culture ou la religion, ... Je vais vous dire tout ce que j'ai réussi à trouver, mais franchement, je ne comprends pas trop le lien entre tout ça et les événements.

Cerf : Ce qui est le plus visible, c'est ce cerf. Cet animal est associé à des symboliques de grâce, de dignité, de sexualité, de force, de fécondité, de rapidité...

(je ne sais pas si le fait que ce soit un squelette ait une signification supplémentaire...)

Sigle : J'ai lu ça dans un roman, un double triangle dans un cercle double, je ne sais pas si c'est réel... Ce serait un sigle utilisé par des services secrets pour indiquer que quelque chose est dissimulé.

Traits dans les naseaux : ça, c'est clairement la représentation graphique d'un geste magique !

(il lance un sort de lumière "Vondach Wétill" et puis explique :

ce geste symbolise la création, suivi de celui du rayonnement solaire dans le cas de ce sort-ci)

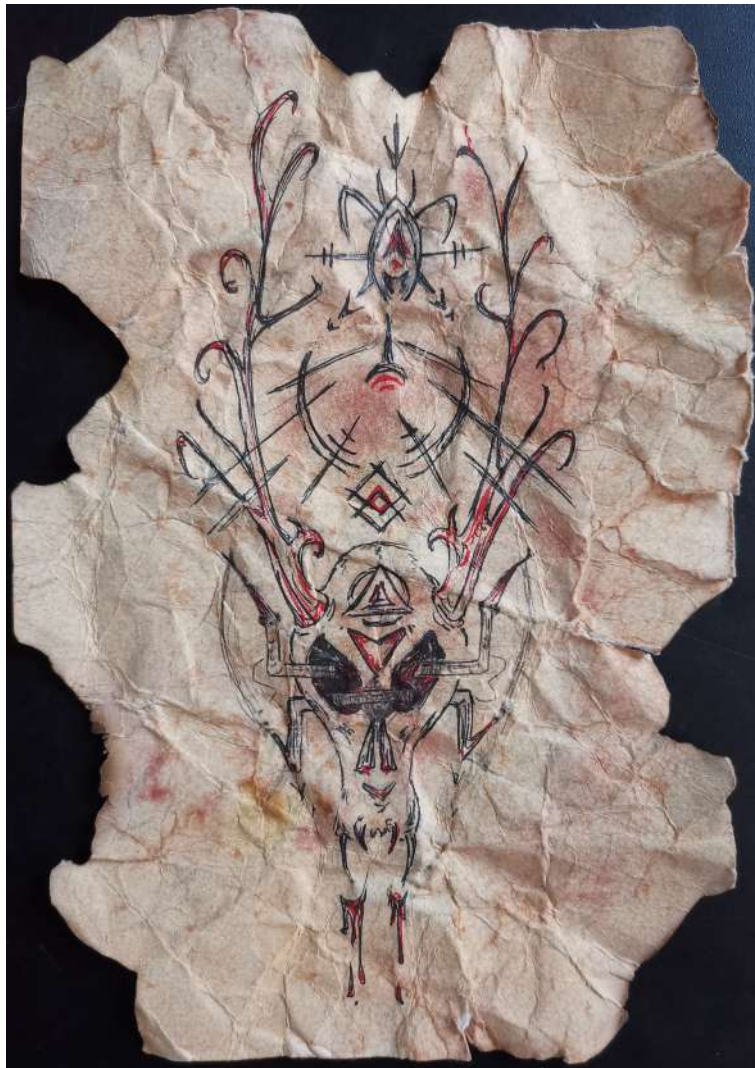
Rune : Cette rune ressemble à un cœur, non ? Ben si c'est le cas, vous savez bien à quoi ça peut être associé. Vie, amour, sentiments, ... ???

Symétrie : Le dessin est symétrique, vous aviez remarqué ? Ça pourrait aussi avoir du sens ou des conséquences... Le fait de comparer, ou comme un miroir, ou un reflet.

Serpents : Alors ça, c'est un symbole qui peut avoir un sens presque opposé selon la culture ! Une vieille religion oubliée des montagnes du nord associe ça à la ruse, au danger, à la jalousie, la tromperie... Une histoire avec une pomme, pas très claire... Par contre, si on se réfère au druidisme, c'est un symbole de de soin, car son venin correctement dosé peut soigner, et du cycle de la vie également quand relie sa tête à sa queue. Et aussi de fécondité, et... Heu, plus basiquement, il peut également faire référence à l'énergie masculine, un symbole assez phallique...

Œil : Ici, on dirait un œil. Un symbole très multiple ! Surveillance, convoitise, connaissance, sagesse, pouvoir, autorité, protection, guérison...

Araignées : Et là... Ben, ça évoque un peu une araignée, non ? En tout cas, même si c'est pas ça, on peut quand même les associer à la réflexion vu que les manifestations magiques prennent cette forme. Ce n'est pas toujours une représentation négative. Elle peut être associée au danger évidemment, mais également, si on pense à ses toiles, à la patience, la créativité, l'énergie féminine...



CHAPITRE 2 : LA MALÉDICTION DE WEDO

Il faut libérer Wedo de sa malédiction, mais la technique classique (qu'Osrald explique, voir livre des règles "envoûtement des ombres") ne fonctionne pas, elle atténue seulement les symptômes pendant quelques jours.

La puissance de la malédiction a été démultipliée par la terreur d'Osrald face au masque de loup (et le fait qu'il l'ait lancée plusieurs fois !)

Les PJs peuvent découvrir l'explication, ou pas... (ça dépend des interactions précédentes, de la relation qu'ils ont éventuellement construite avec le prêcheur, ou des jets de psychologie) :

Osrald a été blessé par un warg durant son enfance, qui lui a presque arraché la jambe. Sauvé de justesse et ayant perdu énormément de sang, sa convalescence fut longue. Il fait encore des cauchemars et est terrifié par les canidés. D'ailleurs, il n'y a aucun chien à Yaël-Mina (Klaus y veille)...

Le prêcheur ignore comment lever cette version amplifiée de sa malédiction... (et il en est très peiné)

Les héros pourront partir en quête pour le découvrir (quitte à leur promettre une récompense pour les motiver si nécessaire).

Osrald conseille d'aller voir Bianca (et de lui remettre son bonjour) à un peu moins de deux jours de marche dans les bois. Sinon, peut-être qu'à Kagen ils pourraient trouver quelqu'un de compétent (à 7 jours)...

Je ne suis jamais allé jusqu'à chez elle, mais elle m'a indiqué la route : "Suivez le sentier vers le sud-est, jusqu'au bout et continuez toujours dans la même direction jusqu'à l'arbre mort-vivant. Bifurquez vers l'est et marchez encore 2h. Le cosmos vous guidera."

Le cosmos est une fleur des champs, qui ne pousse normalement pas dans les bois, néanmoins, elle parsème le bon chemin.

S'ils vont chez Bianca

lorsqu'ils arrivent, elle les fait renifler par son chien à distance pour tester s'ils sont malades de la peste et puis les accueille joyeusement : *"Vous cherchez quoi ? Remèdes, philtres, ... ?"*

Elle connaît bien Osrald, elle est ravie d'avoir de la visite, ça la rend bavarde, elle racontera son histoire si les PJ ne l'ont pas encore découverte.

Par contre elle n'apprécie pas Klaus "le chien de garde d'Osrald".

Si les PJ sont des habitants du village, ils ont peut-être déjà aperçu Bianca au village. Quand elle vient, elle passe la nuit avec Osrald.

Bianca a une idée mais elle a du mal à la donner, il faudra la persuader.

Jet de psychologie ou de persuasion SD 20

Règle d'aide applicable : Un PJ fait le jet, mais tous ceux qui sont intervenus dans la discussion peuvent tenter un jet à SD 12, s'il est réussi, bonus de +2, si raté, malus de 2...

Si les PJ n'arrivent pas à la convaincre mais qu'ils ont senti qu'elle avait une idée et qu'ils en parlent à Osrald à leur retour, il la contactera via leurs objets magiques (voir fiches) et obtiendra l'info.

Elle pense qu'il faudrait tenter un rituel similaire, mais autour d'une dépouille de loup à la pleine lune (elle déteste cette idée, elle est proche des animaux).

"N'agressez aucun loup à deux jours alentours, je les connais tous !

Et, toujours, respectez les loups qui ont eu la fierté de ne pas se mettre sous le joug d'un warg !"

Elle conseillera également qu'Osrald participe au rituel, ça pourrait l'aider. Elle annonce qu'elle se rendra au village après la prochaine pleine lune pour le saluer accompagnée de son chien (Baloo) pour tester...

"Prévenez le gros balourd aussi, je voudrais pas me faire agresser en arrivant !"

Si les joueurs pensent à évoquer la stérilité de Kayla, elle réagira en ricanant :

"Qui ? Le couple à trois là-bas ?"

Son premier conseil sera que Wedo ait son propre logement.

Ensuite, elle proposera d'amener des philtres adéquats lors de sa visite, mais que ce sera payant (100 € pour plusieurs éléments : aphrodisiaque, booster de fertilité, prédictions astrologiques)

Si vos PJ préfèrent tenter leur chance à Kagen :

Ils trouveront un érudit qui, à votre convenance, leur donnera un conseil similaire, ou leur fera tenter autre chose qui ne fonctionnera pas (et ils devront aller voir Bianca...)

Kagen est une petite ville, dès l'auberge ils trouvent facilement l'adresse d'un érudit.

*Exemple : jeter par dessus son épaule 3 os de bête dans un grand feu à 3m d'un chêne centenaire lorsque le soleil est à son zénith
"Nu, c'est toujours mieux"*

Durant le trajet jusqu'à Kagen, vous pouvez incorporer l'une ou l'autre "rencontre sur la route" (voir mini-scénarios de Jakub Zapata).

La suite, classique :

pistage, combat contre des loups, éventuellement l'une ou l'autre rencontre aléatoire (simple)

*Selon les règles de base, la traque se fait à l'aide de la compétence Survie.
Vous pouvez y ajouter des bonus selon la valeur de Vigilance.*

*Pour des loups, comptez un SD Survie 20 (plaines ou forêts) un jet par 2h de traque.
Base 10 en Vigilance peut donner un +1 au jet (base 12 : +2 / base 14 : +3 / base 16 : +4)
(Règle d'aide applicable, voir page précédente)*

Suggestion de rencontres aléatoires :

- Ferme abandonnée (une fouille permet de trouver quelques objets basiques, fourniture d'artisanat ou conserves de nourriture)
- Ruines elfiques (à admirer), reste de campement,
- sangliers, serpents, ours, bandits, Scoia'tael, spectre,
- mendiant, vagabond, pèlerin, bûcheron, chasseur, alchimiste (à la recherche d'ingrédients)
- sables mouvants, cadavre animal,
- marchand itinérant, famille se rendant chez la docteur, ...

Loups : adaptez la quantité et la potentielle présence d'un warg à votre groupe de PJ, basez vous sur l'expérience des combats contre les araignées grouillantes pour évaluer leurs capacités martiales.

Le désenvoûtement doit avoir lieu lors d'une pleine lune, pensez à calculer vos jours logiquement par rapport à la première tentative qui a eu lieu lors d'une lune croissante (proposition d'agenda dans le scénario précédent).

En attendant ce jour :

- il y a Wedo à gérer (il erre à moitié fou dans le village car privé de sommeil et en proie à de terribles hallucinations) Emh-Raelle, l'herboriste, peut proposer des "remèdes" pour le plonger dans le coma durant 1 h afin de l'apaiser un moment
- un marchand peut passer...
- exploitez le background de vos PJs pour des petites scènes personnalisées
- si la période est longue, démarrez un autre scénario qui comblera l'espace temporel (rencontres sur la route est une mine d'or pour ce genre de cas)
- soyez créatifs...

Le désenvoûtement fonctionne sur Wedo. Les PJs sont récompensés.

*Trouvez quelque chose en fonction de vos PJs,
exemple : recevoir un ou des objets de technologie expérimentale que Wedo avait en sa possession. Ils pourront, s'ils y pensent, tenter de les analyser afin d'en comprendre le mécanisme et peut-être en déduire le schéma (s'ils ont les compétences adéquates).*

Aucun effet sur Osrald. Bianca en est très attristée. Elle envoie Baloo attendre avec Angus à l'orée du bois comme ils ont l'habitude pour pouvoir passer la nuit à réconforter Osrald.

Important :

Durant tout le séjour à Yaël-Mina, tant que les persos sont "en bonne grâce" auprès de Klaus, Osrald et Melinda, et qu'ils apportent leur contribution au bien-être du village, le repas leur est régulièrement offert, et éventuellement des services.

| CRÉATURE : WARGS | | | | | | | | | | |
|--|------------------------------|--------------|------|------------------------|------------------|-----------------------------------|-------------------|----------------|--------|-----|
| Menace | Faible / simple | | | | Intelligence | Sauvage | | | | |
| Taille | 0.80m | | | | Poids | 80kg | | | | |
| Sens | Nyctalopie / trace olfactive | | | | Récompense | 10 C | | | | |
| Environnement | Forêts et plaines | | | | Organisation | meute de 3 à 6 loups avec un warg | | | | |
| INT | 2 | | VIT | 8 | | ETOU | 6 | | ENC | 60 |
| REF | 5 | | EMP | 1 | | COURSE | 24 | | REC | 6 |
| DEX | 7 | | TECH | 1 | | SAUT | 4 | | PS | 30 |
| COR | 6 | | VOL | 6 | | END | 30 | | VIG | 0 |
| COMPÉTENCES (total) | | | | | DÉFENSES (total) | | | | | |
| Athlétisme | 12 | Bagarre | 10 | | | Armure | 0 | | | |
| Courage | 10 | Furtivité | 12 | | | Régénération | / | | | |
| Résilience | 10 | Rés. magique | 6 | | | Esquive | 10 | | | |
| Survie | 16 | Vigilance | 13 | | | Repositionnement | 12 | | | |
| | | | | | | Blocage | 10 | | | |
| Résistances | | Immunités | | Vulnérabilités | | Butin | | | | |
| / | | / | | huile contre les bêtes | | 1 foie de loup | | 1d6 os de bête | | |
| Capacités | | | | | 1 peau de loup | | 1d6 suif de chien | | | |
| donne courage +4 aux loups, peut leur donner des consignes | | | | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | PORTÉE | FIA |
| Morsure | | 11 | | 2d6 | p | 1 | | | | 10 |

| CRÉATURE : LOUPS | | | | | | | | | | |
|--|------------------------------|--------------|------|------------------------|------------------|-------------------------------------|-------------------|----------------|--------|-----|
| Menace | Faible / simple | | | | Intelligence | Sauvage | | | | |
| Taille | 0.80m | | | | Poids | 68kg | | | | |
| Sens | Nyctalopie / trace olfactive | | | | Récompense | 10 C | | | | |
| Environnement | Forêts et plaines | | | | Organisation | meute de 3 à 6 avec souvent un warg | | | | |
| INT | 1 | | VIT | 7 | | ETOU | 4 | | ENC | 50 |
| REF | 4 | | EMP | 1 | | COURSE | 21 | | REC | 4 |
| DEX | 6 | | TECH | 1 | | SAUT | 4 | | PS | 20 |
| COR | 5 | | VOL | 4 | | END | 20 | | VIG | 0 |
| COMPÉTENCES (total) | | | | | DÉFENSES (total) | | | | | |
| Athlétisme | 12 | Bagarre | 10 | | | Armure | 0 | | | |
| Courage | 10 | Furtivité | 12 | | | Régénération | / | | | |
| Résilience | 10 | Rés. magique | 6 | | | Esquive | 10 | | | |
| Survie | 16 | Vigilance | 13 | | | Repositionnement | 12 | | | |
| | | | | | | Blocage | 10 | | | |
| Résistances | | Immunités | | Vulnérabilités | | Butin | | | | |
| / | | / | | huile contre les bêtes | | 1 foie de loup | | 1d6 os de bête | | |
| Capacités | | | | | 1 peau de loup | | 1d6 suif de chien | | | |
| donne courage +4 aux loups, peut leur donner des consignes | | | | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | PORTÉE | FIA |
| Morsure | | 11 | | 2d6 | p | 1 | | | | 10 |

CHAPITRE 3 : KLAUS ET L'ALCOOL

Contexte :

Personne au village, à part Osrald, ne connaît le passé de Klaus.

Il ne boit jamais d'alcool et garde toujours le contrôle, car s'il cède, il change totalement d'attitude et devient très violent, presque bestial, et ensuite il regrette. Ce n'est jamais arrivé à Yaël-Mina.

Si ça arrive, on peut tenter de lui administrer des larmes d'épouses, mais il ne les prendra pas volontairement. Par contre, Osrald peut pratiquer un sort d'Eaux purificatrices (il l'a déjà fait plusieurs fois pour lui).

La relation entre Klaus et Osrald est très forte, ils estiment s'être sauvé la vie l'un l'autre plus d'une fois, Osrald a aidé Klaus à contrôler sa dépendance à l'alcool.

Le prêcheur est originaire de Kerack (même si son nom peut laisser supposer des origines familiales de Rivie, d'ascendance probablement noble, ce qui peut justifier une certaine aisance financière et la possession de nombreux écrits probablement coûteux).

Klaus a débarqué à Kerack quand il a fui Skellig. Osrald l'a engagé pour l'accompagner en Temerie au temple de Melitele à Elländer mais ils n'y sont jamais parvenus à cause des zones en guerre.

Klaus n'utilise plus qu'exclusivement des armes non létales, il a honte de son passé.

Il maniait la hache de guerre et la chaîne avec habileté.

Il est originaire de Skellig, vénère Freya mais respecte Melitele, il vient du clan décimé de Tordarroch.

L'éducation au sein de son clan l'a en quelque sorte programmé. La violence était la bonne attitude prônée au sein de la caste où il est né. Par ailleurs, le clan des Tordarroch comptait également de simples pêcheurs et des forgerons réputés. Mais dans la famille de Klaus, il était coutume d'effectuer régulièrement des raids sanguinaires après une beuverie pour asseoir leur autorité sur la région : "On boit, on tue". Dès le plus jeune âge, les enfants étaient éduqués à cela. Le clan a été décimé par un géant de glace accompagné d'une armée de sirènes, les autres clans ne lui sont pas venus en aide... Klaus est un rescapé. Isolé et privé d'alcool durant un temps (en mode survie sur un bout de terre) il s'est rendu compte qu'il ne désirait plus cette vie, et lorsqu'il a été secouru, il a fui les îles et son passé.

En préalable à ce scénario, il est souhaitable que les PJ aient eu l'occasion de remarquer que Klaus ne boit jamais, ainsi que sa complicité avec Osrald.

Insister sur ses tisanes, son verre de lait, quelqu'un se plaint d'un vin bouchonné, il fait vérifier par quelqu'un d'autre ou recrache, ... (Voir annexe)

Un jour, à l'heure du coucher du soleil, quelque chose provoque que Klaus boit...

La veille des événements, un gros orage d'été faisait des dégâts au village. Comme à son habitude, Klaus a aidé partout où il pouvait. Il s'est épuisé et était trempé... Il est tombé malade.

Le tavernier est enrhumé, il tousse, laisse tomber ses affaires, casse un verre, se plaint du bruit...

Il n'est visiblement pas dans son assiette, et quelqu'un lui propose gentiment un remède contre les refroidissements qu'il accepte sans trop y penser, l'esprit probablement brouillé par la fièvre... Une fiole d'alcool fort aux herbes, pleine ! Il l'avale d'une traite, puis jure... *Tonnere de Dorve !*

Immédiatement, il s'affale et marmonne : *"C'est pas bon ça... Allez chercher Osrald..."*

c'est à peine compréhensible, si quelqu'un lui parle, il va redemander d'aller chercher Osrald mais les dents serrées, sur un ton glacial avec le regard noir. Il ira également dans sa cuisine chercher après des larmes d'épouses, mais n'aura pas le temps de les utiliser.

Ensuite, assez rapidement, il change complètement d'attitude. Il devient insultant, violent, méchant, dénigrant.

Jouez le épouvantable, sans scrupule, brutal tant dans son langage que dans ses gestes ! (il doit y avoir un côté Dr Jekyll / Mister Hyde et être vraiment effrayant)

Il traite les gens présents comme des moins que rien, tout le monde, femmes et enfants compris. Il met tout le monde dehors : *"pas dignes de fréquenter ma taverne"*.

Il frappe les joueurs-bagarreurs pour leur montrer ce que c'est qu'une bagarre, etc.

Il vide quelques chopes cul-sec et les jette ensuite sur les gens avec violence. Quand il n'a plus soif, il verse les bières sur la tête des gens.

S'il trouve une hache, il la plante avec adresse et force dans une poutre ou une table.



A priori, rien ne fonctionne pour le calmer ou le maîtriser, il est extrêmement costaud, ne se laisse pas saisir et ne se soucie pas des blessures qu'il pourrait infliger (à moins que les PJ n'aient une idée exceptionnellement efficace, mais les villageois n'aident pas, trop impressionnés, ils se mettent à couvert)

Osrald est occupé à faire sa promenade quotidienne, il est facile à trouver mais il est loin et ne marche pas vite (handicap). Le temps d'arriver, Klaus aura eu le temps de faire beaucoup de dégâts... Il aura détruit des tentes, saccagé les décorations de la chapelle, ou ce genre de choses, et potentiellement blessé plusieurs personnes.

Osrald demandera aux PJ de le protéger le temps qu'il incante, son sort a une portée de 5m. Il devra s'y prendre à plusieurs fois.

Pas de jets, jouez la déconcentration, le fait qu'il est fatigué de s'être dépêché, ou la résistance à la magie de Klaus. Juste deux à trois rounds, le temps de renforcer l'intensité dramatique de la scène...

Durant la scène, Klaus invective Osrald et se rue sur lui pour tenter de l'interrompre :

"Laisse le sang des Tordarrochs s'exprimer en moi, je ne te laisserai plus me retransformer en mouton affligeant, je suis né pour me battre, tu n'ies rien pour aller contre ça, pauvre petite chose fragile."



Après avoir finalement réussi à lancer son sort, Osrald semblera complètement abattu, triste et fatigué, saignant du nez (comme à chaque fois qu'il lance des sorts et qu'il puise un peu trop dans son énergie).

Laissez planer le doute sur les sorts utilisés par Osrald (qui sont simplement "eaux purificatrices" pour contrer l'alcool, et bénédiction de paix pour se protéger)... Serait-il réellement en train de contrôler Klaus ?!

Klaus redevient instantanément lui-même et son premier réflexe sera d'aller voir comment va son ami et s'excuser.

Osrald aura un mouvement réflexe de protection, ce qui déstabilisera Klaus qui s'en ira.

Si les PJ veulent le suivre, Osrald les en dissuadera :

"Laissez-le, il a besoin de se retrouver seul. Il n'y a plus de danger."

et il demandera de l'aide pour lui même, afin de tenter de garder les PJs près de lui.

Qu'ils l'interrogent ou pas, il parlera facilement. La situation le peine...

Mais comment, pourquoi... ?

Pourquoi a-t-il bu ? Que s'est-il passé ?

Je pensais que tout ça était derrière nous...

Je vous jure, je n'ai rien fait, je l'ai juste rendu sobre, c'est l'alcool qui déclenche ça.

Il est tellement bon pourtant, vous le connaissez...

Il racontera une partie de leur histoire si les PJs sont réceptifs.

Pris de remords, Klaus s'est enfermé dans sa taverne. Il s'en ira un peu avant l'aube, sans se faire remarquer. Il vole un cheval en laissant 800Ꞓ (plus que la valeur). Il laisse un mot d'adieu sur le comptoir de la taverne : "Je suis désolé, adieu." et referme la porte derrière lui.

Si par hasard les PJs veulent surveiller les lieux (ce qui empêcherait un départ discret) un événement les appellera ailleurs (un blessé à déplacer, un enfant coincé, un départ de feu, ...) ou Klaus utilisera du chloroforme s'il n'y a qu'un veilleur.

S'ils veulent forcer la porte, Klaus les chassera, et les villageois leur demanderont de ne pas insister, de le laisser tranquille.

Il se peut que les PJ mettent un certain temps à remarquer le départ de Klaus. Après deux jours, Groseille sera en pleurs dans la rue, car elle se sera glissée par une petite ouverture cachée dans le but d'aller lui dire "qu'on l'aime quand même" et aura découvert le mot.

Une enquête révélera facilement qu'il est probablement parti vers l'ouest :

- le cheval a été volé à un elfe (qui ne s'en était pas rendu compte) à l'extrême ouest du village
- les pêcheurs (qui n'étaient pas au courant) l'ont salué à l'aube près de la Nawa le jour de son départ
- Osrald craint qu'il n'aille à RedPort pour reprendre la mer, il a plus d'affinités avec la Témérie qu'ils ont traversée ensemble qu'avec la Rivie encore inconnue.
- Il a ses fournisseurs à Kagen

Klaus est parti. Certains blessés sont encore choqués, et fâchés, mais dans l'ensemble, les gens sont plutôt attristés et inquiets (surtout les plus jeunes).

Mélinna, pragmatique, s'inquiète de la survie du village sans lui. Osrald, est très inquiet de ce que son ami pourrait faire.

Énormément de gens souhaitent qu'une expédition soit montée pour aller à sa recherche. Des poneys sont apprêtés (prêtés par des nains) pour les volontaires. Les villageois fournissent des vivres et de l'équipement (couvertures, couchage, lanternes, torches, ...)

En suivant ses traces, les PJs pourront constater que Klaus ne s'est pas attardé. Il a bivouaqué plusieurs fois, ils trouveront des traces de son passage, ils croiseront Christobald le caravanier de retour vers Yaél-Mina qui l'aura croisé en chemin.

"Il était normal, j'ai cru qu'il allait négocier sa prochaine livraison, il avait l'air un peu triste peut-être, il m'a donné ça pour Osrald. (une lettre)"

Si les PJs la lisent, c'est une lettre d'adieu et de remerciements, avec "je t'écrirai" "prends soin de toi" et ce genre de chose...



CHAPITRE 4 : UNE YAGA À KAGEN

En arrivant à Kagen, les joueurs devront mener l'enquête.

Il faudra découvrir qu'il s'est intéressé aux annonces du panneau, en particulier celles d'enfants disparus. Des annonces anciennes et d'autres plus récentes, sans récompense à la clé car il s'agit toujours de familles pauvres, juste des appels au secours.

Partout où les PJs enquêtent, Klaus est passé avant eux. Il a rencontré des mères éplorées qui ont perdu espoir, mais deux disparitions sont plus récentes (Greta 10 ans et Hank 6 ans, deux familles différentes). Hank allait glaner vers le sud et n'est jamais revenu. Greta est allée le chercher et n'est jamais revenue non plus.

En suivant les indications, à quelques heures au sud, de beaux buissons couverts de fruits sont découverts le long du chemin. Il a plu la veille, les traces des grands pieds de Klaus sont visibles dans la boue séchée. Un peu plus loin, en s'enfonçant dans les bois, des légumes sauvages, des arbres fruitiers, d'autres buissons, des champignons appétissants, emmènent toujours plus loin au cœur de la forêt.

Finalement, une chaumière à la porte ouverte et accueillante est découverte. De bonnes odeurs de cuisine flottent alentour.

Dès que les PJs franchissent la barrière du jardin, ils sont piégés (tous les chemins les ramèneront toujours à cette barrière).

Entrer dans la maison les piège encore davantage, il n'est plus possible d'en sortir. Chaque franchissement de porte les téléporte aléatoirement dans une autre pièce. Chaque personne est téléportée dans une pièce différente, à moins qu'elles ne soient en contact physique au moment où ils passent la porte (peau contre peau). Les pièces comportent plusieurs portes ou fenêtres, mais en emprunter l'une ou l'autre n'a aucune influence. La téléportation est totalement aléatoire (jamais deux fois le même lieu d'affilée, et jamais la pièce visée).

A travers chaque ouverture, on peut voir une image de la pièce où on devrait atterrir (voir plan) et les gens qui s'y trouvent (et eux peuvent nous voir également, mais le son ne passe pas). Les portes vers la pièce centrale montrent l'illusion d'un placard, celui qui y glisse la main pour fouiller est téléporté. Dès que quelqu'un passe un bout de corps dans une porte (ou une fenêtre) il est téléporté aléatoirement. La sensation est perturbante.

Effectuer trois téléportations en moins de 10 minutes donne la nausée. Jet sous COR sinon vomissement pendant 1d6 rounds. Les autres le voient disparaître instantanément lorsqu'il est téléporté.

Il y a 8 petites pièces de quelques mètres carrés et une centrale qui n'est accessible qu'avec la clé magique de la Yaga a qui appartient cette demeure étrange (Yaga = sorcière cannibale, de la même race que la très connue de Baba Yaga, voir fiche). Elle peut atteindre cette pièce centrale depuis les portes qui y mènent en tendant la main tenant la clé devant elle pour ouvrir le passage. Depuis cette pièce, elle peut observer les autres et choisir dans laquelle se rendre (sauf la salle d'eau qui n'a pas d'accès). Tenir la clé à l'envers permet de sortir de la demeure. La clé ne permet que ces deux accès, sinon, la Yaga subit les téléportations aléatoires également, mais sans jamais être affectée par les nausées.

Vous pouvez découper le plan et le fournir aux joueurs pièce par pièce.

En étant transportés au hasard de pièce en pièce (utilisez un D8), les PJs finiront par tomber sur Klaus. Ils peuvent même le deviner par les fenêtres avant d'entrer, mais il ne les entendra pas. Il se trouve dans le salon, avec les deux enfants. Il est épuisé, Ils fuient la sorcière depuis plusieurs heures, passant d'une pièce à l'autre à chaque fois qu'elle apparaît. Hank est endormi sur son dos, attaché par un drap. Greta lui tient la main. Il a ses coups de poing d'acier équipés. Klaus grelotte, il est toujours malade. Il n'a pas pris le temps d'allumer le feu, ni celui de manger. Il sautera du fauteuil prêt à fuir en voyant arriver quelqu'un dans la pièce. Tant qu'il n'a pas mangé et ne s'est pas réchauffé, son endurance est diminuée de moitié.

Les enfants sont là depuis plusieurs jours, Greta est maline et ils s'étaient cachés jusqu'à l'arrivée de Klaus. De plus, heureusement pour eux, la Yaga avait mangé peu avant et se reposait, elle ne les avait pas vus arriver. Elle a remarqué Klaus lorsqu'elle a eu fini de digérer et retrouvé l'appétit.

*Il y a de la nourriture comestible un peu partout (saucissons, pain, pâtisserie, soupe, ...)
Les enfants n'ont pas faim (contrairement à la Yaga).*

La Yaga n'a pas l'habitude d'être confrontée à des adultes, elle ne piège habituellement que des enfants (pour son repas). Elle est en colère que ses habitudes soient perturbées, mais elle est patiente. Elle se réfugie dans sa pièce centrale et choisit son moment pour surgir : dans le dos, là où une personne est seule, ou lorsqu'on s'assoupit.

Il faudra la vaincre (voir fiche) pour désactiver les portails et pouvoir quitter les lieux. Une fois vaincue, on peut circuler librement dans toutes les pièces. La clé doit être récupérée pour accéder à la pièce centrale.

Il existe un double de la clé magique sous le rebord du manteau de cheminée de l'âtre du salon. Cette clé permet également de s'échapper si on l'utilise à l'envers.

Si la Yaga arrive à saisir quelqu'un, elle tentera de l'emmener dans la pièce centrale où elle possède une cage et un four. Elle mettra les adultes dans la cage, et les enfants directement au four. Si elle attrape un enfant, elle ne sortira plus de la pièce centrale avant de l'avoir mangé...

La cage est extrêmement solide et le système de fermeture est un mécanisme solide hors de portée. Jet Physique SD 28. Possibilité d'aider : Prendre le meilleur résultat du groupe et un +1 en bonus pour chaque résultat au-dessus de 14.

Si la Yaga est vaincue, la maison commencera à se désagréger et disparaîtra au bout de 3h. Le phénomène démarre à l'instant où une personne pose un pied dans le jardin pour la première fois (si ce n'est pas un PJ, un enfant, s'ils sont encore en vie, le fera...).

Si les PJ quittent les lieux (si l'ensemble des personnages franchit la barrière du jardin) la maison tombe littéralement en poussière instantanément.

Il est possible de fouiller (pendant que la Yaga est vivante, ou après) un jet par tranche de 10 minutes non-interrompues.) Le SD détermine ce qui est trouvé. Si le plus haut objet obtenu par le jet a déjà été trouvé, donnez l'inférieur qui n'a pas encore été découvert. Six choses trouvables par pièce.

Plus le temps passe, plus la maison s'abîme, et des débris peuvent blesser. Au bout de 3h, la maison s'écroulera et fera de gros dégâts sur ceux qui sont encore à l'intérieur.

Après le décès de la Yaga, et à partir de la première ouverture vers l'extérieur, chaque tranche de 10 minutes qui s'écoule, la maison s'abîme de plus en plus :

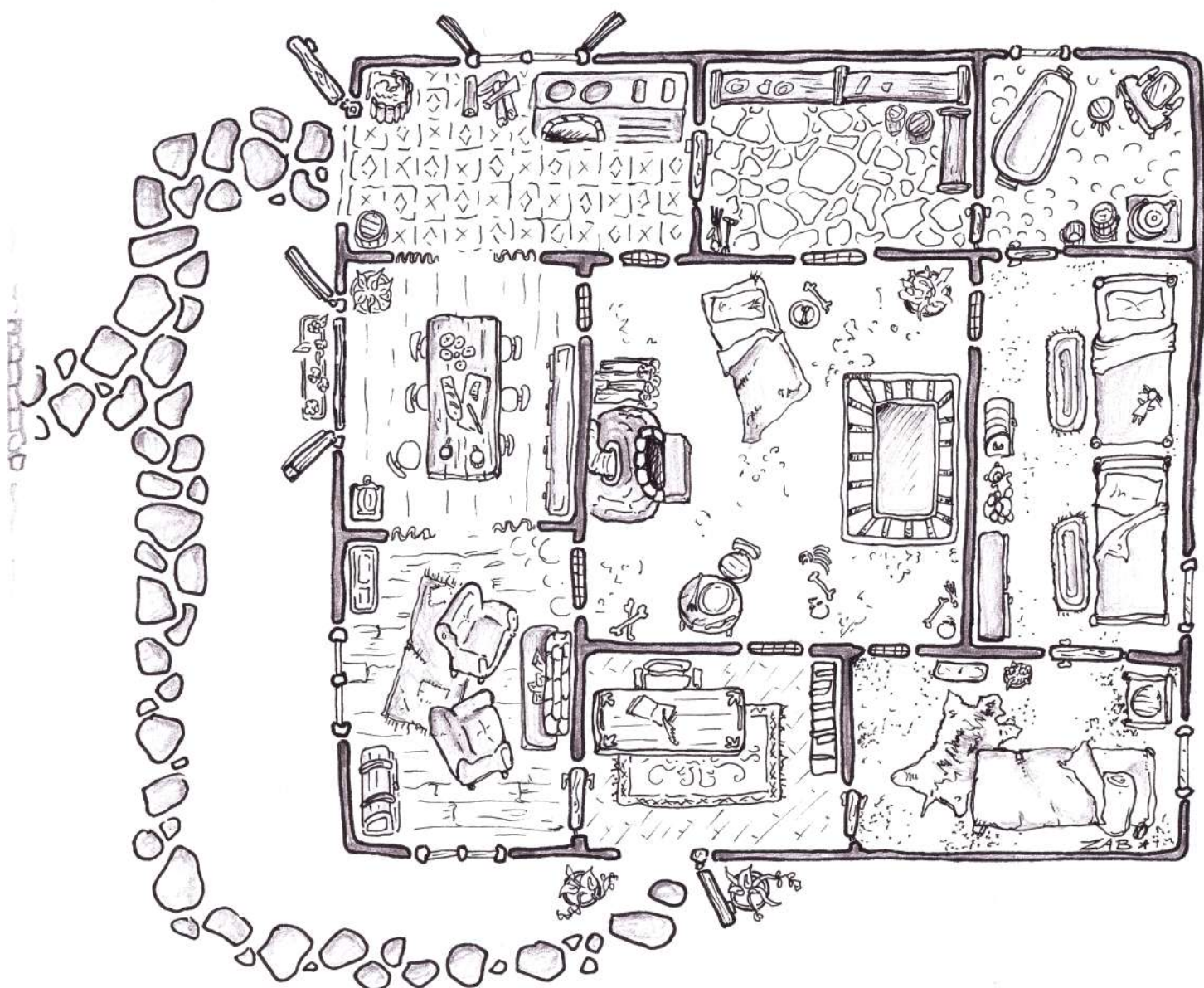
1. En ouvrant pour la première fois une porte vers l'extérieur, le chambranle craque bizarrement
2. Les planchers craquent
3. Les portes sont difficiles à ouvrir
4. Les lanternes et les feux s'éteignent
5. Il y a de plus en plus de poussière sur les meubles
6. Les dalles de sol se soulèvent
7. Tout est de plus en plus sale, les plantes flétrissent
8. L'odeur devient très désagréable
9. Les tentures tombent en poussière
10. De la moisissure apparaît sur les murs
11. Les meubles en bois pourrissent
12. Tous les matériaux sont abîmés (cuir pourri, métal rouillé, papier moisi, ...)
13. Les murs se fissurent
14. Les meubles s'écroulent, 1 chance sur 3 de 1D6 dégâts non létaux
15. Le sol se lézarde, risque de trébucher : Esquive SD 16 si raté, malus en déplacement (-2 vit) pendant 1D6 H.
16. Le verre des fenêtres éclate, 1 chance sur 3 de 1D6 dégâts
17. Le plafond s'écroule, des morceaux de plâtras tombent 1 chance sur 3 de 2D6 dégâts à moitié létaux
18. Énorme bruit, tremblement, la maison s'écroule, 1 rnd pour sortir en catastrophe, ensuite, 3D6 dégâts à moitié létaux pour chaque round encore à l'intérieur. Ensuite, énorme nuage de poussière, suffocation pour quiconque n'est pas éloigné d'au moins 10m.

*D8 pour déterminer dans quelle pièce atterrir.
 Tout est fortement abîmé, vieux, usé, inutilisable, sauf...*

Fouille : Vigilance + Chance

Un jet par tranche de 10 minutes non-interrompu. (Ce qui est décrit, visible, peut être emporté)

| | | |
|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">"CUISINE"</p> <p>Murs et sol carrelés. Une cuisinière avec un four. Des casseroles, de la vaisselle ébréchée. Une pompe à eau.</p> <p>SD 24 : Trois œufs de harpie SD 22 : Foie de putréfacteur SD 20 : champi. hallucinogènes (2x) SD 18 : Racines de Bardane (3 doses) SD 16 : du poivre SD 14 : ustensiles de cuisine, briquet</p> | <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">"CELLIER"</p> <p>Etagères remplies de bocaux fêlés ou pourris. Plafond voûté, murs et sol en pierre, des outils de jardinage rouillés dans un coin. Deux pièges à souris.</p> <p>SD 24 : une langue de troll SD 22 : sang de putréfacteur SD 20 : trois dents de brumelin SD 18 : un sac de clous SD 16 : trois rouleaux de cuir SD 14 : une pelle en état correct</p> | <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">"SALLE D'EAU"</p> <p>Un petit poêle éteint avec une bouilloire. Une bassine de métal, deux seaux de bois. Un meuble à miroir, un tabouret.</p> <p>SD 24 : parfum SD 22 : un miroir de poche SD 20 : un chapel de fer cabossé SD 18 : trois fioles vides SD 16 : un os sculpté en forme d'ours SD 14 : un savon</p> |
| <p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">"SALLE A MANGER"</p> <p>Une table et six chaises, de la vaisselle ébréchée. Des bougeoirs usés. Un vaisselier. Une plante verte. Parquet abîmé, murs en lambris. Une table étroite avec une lanterne.</p> <p>SD 24 : une outre de vin SD 22 : un livre de cuisine SD 20 : des dés SD 18 : sablier 1 minute SD 16 : 5 bougies, briquet SD 14 : 3 torches</p> | <p style="text-align: center;">0</p> <p style="text-align: center;">"ANTRE DE LA YAGA"</p> <p>Une pièce ressemblant à une cave, une cage, un four, une paillasse. Des dents, des crânes, des ossements d'enfants... Un brasero dans un coin.</p> <p>SD 24 : amulette SD 22 : trèfle séché en pendentif SD 20 : formule de l'encre invisible SD 18 : un petit coffre en bois vide SD 16 : un cadenas SD 14 : encensoir</p> | <p style="text-align: center;">5</p> <p style="text-align: center;">"CHAMBRE"</p> <p>Deux lits propres. Un parquet et deux petits tapis. Papier peint au mur, et quelques cadres. Petite étagère. Un coffre, des nounours.</p> <p>SD 24 : un anneau d'argent SD 22 : une fourrure de Barbegazi SD 20 : trois bobines de fil SD 18 : deux toiles de lin SD 16 : un sifflet SD 14 : un sac vide</p> |
| <p style="text-align: center;">6</p> <p style="text-align: center;">"SALON"</p> <p>Deux vieux fauteuils usés près d'une cheminée éteinte. Des bûches dans un coin, un briquet. Une carquette rapiécée sur un plancher usé. Un coffre avec deux plaids, un petit meuble.</p> <p>SD 24 : Double de la Clé Magique SD 22 : pichet d'hydromel SD 20 : du thé dans un pot de fer SD 18 : une pierre à aiguiser SD 16 : pipe et tabac</p> | <p style="text-align: center;">7</p> <p style="text-align: center;">"BUREAU"</p> <p>Bureau avec fauteuil. Papiers vierges et nécessaire d'écriture, lampe à huile, étagère avec des vieux livres mangés par l'humidité.</p> <p>SD 24 : formule de l'onguent estival SD 22 : livre de contes SD 20 : encre invisible SD 18 : plan de la région SD 16 : poésies naines, livre de qualité SD 14 : journal vierge</p> | <p style="text-align: center;">8</p> <p style="text-align: center;">"CHAMBRE"</p> <p>Un lit miteux, Une petite commode, des chaussettes sales. De la moquette au sol et une peau de vache pour carquette. Une lampe de chevet à huile. Une chaise percée.</p> <p>SD 24 : trois Plumes de harpie SD 22 : une jolie sacoche vide SD 20 : bourse avec 20¢ SD 18 : une flûte en bois SD 16 : un sac de coton (3 doses)</p> |



Ensuite :

Ramener les enfants chez eux (pas de récompense, familles trop pauvres)

Rentrer à Yaël-Mina (Klaus ne rechignera pas)

Que s'est-il passé au village durant cette absence ?

A vous de le décider... Est-ce que tout s'est bien passé, ou est-ce que le fragile équilibre a été brisé ?

les gens sont-ils heureux de revoir Klaus ?

(Groseille en tout cas oui, chaque jour elle guettait son retour à l'entrée du village. Vous la trouvez endormie sur une souche quand vous arrivez).

Y a-t-il eu de nouveaux arrivants ?

Est-ce que Rolf et Armagnac réconciliés ont tenu la taverne ensemble ?

Est-ce que les nains ont fait main basse sur les boissons et font du chantage ?

Est-ce que les nilfgardiens ont saccagé la chapelle de Melitele ?

YAGA:

Sorcières cannibales mangeuses d'enfants.
Les Yagas possèdent une habitation magique qui piège les enfants.

Chaque Yaga a sa propre habitation avec des caractéristiques propres.

La plus connue et la plus puissante d'entre elles étant Baba Yaga et sa cabane qui se déplace sur des pattes de basilic.

Elles ont une mauvaise vue mais ne craignent pas le feu.

Elles agrippent les enfants par les cheveux avec leurs longs doigts griffus pour les jeter au four et les manger.



| CRÉATURE : YAGA | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|-------------------|------------|--------|----------------|------------------------|-------------------------|--------------------------------|--------|-----|
| Menace | | Faible / Complexe | | | | Intelligence | | aussi intelligent qu'un humain | | |
| Taille | | humaine | | | | Poids | | humain | | |
| Sens | | mauvaise vue | | | | Récompense | | 50 C | | |
| Environnement | | forêt | | | | Organisation | | solitaire | | |
| INT | 6 | VIT | 6 | ETOU | 5 | ENC | 40 | | | |
| REF | 8 | EMP | 4 | COURSE | 18 | REC | 5 | | | |
| DEX | 4 | TECH | 4 | SAUT | 3 | PS | 60 | | | |
| COR | 4 | VOL | 6 | END | 60 | VIG | 0 | | | |
| COMPÉTENCES | | | | | | DÉFENSES | | | | |
| bagarre | | 16 | survie | | 12 | résistance magique | | 10 | | |
| furtivité | | 10 | résilience | | 10 | résistance à la contr. | | 10 | | |
| courage | | 10 | vigilance | | 6 | mêlée | | 14 | | |
| athlétisme | | 8 | | | | | | | | |
| Résistances | | Immunités | | | Vulnérabilités | | Butin | | | |
| Feu | | | | | | | clé | | | |
| | | Capacités | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | PORTÉE | FIA |
| Griffes | | 16 | | 3D6 | T/P | 2 | saignement 25% | | | 10 |
| Agripper | | 16 | | / | | 1 | évasion pour s'échapper | | | |
| Emporter | | 12 | | / | | 1 | demi-déplacement | | | |

| | | | |
|---------|----------|---------|---------------------------|
| PS : 30 | END : 30 | VIG : 4 | OSRALD DE GRADOBOR |
|---------|----------|---------|---------------------------|



Homme discret., de prime abord, timide et réservé.
 Il a une atèle de qualité pour soutenir sa jambe et se déplace à l'aide d'une canne.
 Prêcheur de Melitele, profondément bienveillant. Il écoute avec sincérité et est attentif aux gens.
 Intelligent, avec beaucoup de culture générale et un avis éclairé sur beaucoup de sujets.
 De faible constitution, il saigne du nez lorsqu'il pratique la magie.
 Il lit énormément et parle toutes les langues aisément.
 +1 Charisme/Séducat./Persuas. envers humains / 3 relances possible pour jets de Courage ou de Rés. à la contr.

| | | | |
|----------|----|--------|-------|
| INT | 10 | ETOU | 7 |
| REF | 4 | COURSE | 6 |
| DEX | 4 | SAUT | 1 |
| COR | 4 | ENJ | 40 |
| VIT (-2) | 2 | RÉCUP | 7 |
| EMP | 10 | PIED | 1d6+2 |
| TECH | 4 | POINTG | 1d6-2 |
| VOL | 8 | VIG | 2 |
| CHA | 4 | DEG+ | -2 |

| CAPACITÉ | | |
|--|------|---|
| Initié de Melitele (pour recevoir des faveurs) | EMP+ | 0 |

| COMPÉTENCES | | |
|------------------------------------|-------|--------|
| Envoûtement (x2) | VOL+ | 3 (x2) |
| Rituel (x2) | VOL+ | 3 (x2) |
| Incantation/invocation (x2) | VOL+ | 6 (x2) |
| enseignement | INT+ | 3 |
| psychologie | EMP+ | 5 |
| connaissance des monstres (x2) | INT+ | 2 (x2) |
| premiers soins | TECH+ | 3 |
| éducation | INT+ | 5 |
| Puissance divine (vigie augmentée) | + VIG | 2 |
| Nordique (langue maternelle) | INT+ | (8) |
| langue ancienne (x2) | INT+ | 4 (x2) |
| langue naine (x2) | INT+ | 4 (x2) |
| | | |
| | | |

| ARMURE | |
|------------|-----|
| tête | 0 |
| TORSE/BRAS | 0 |
| JAMBES | 0 |
| MONSTRE | /// |

| RéCOMPENSE : |
|--------------|
| /// |

| BUTINS/EQUIPEMENT | |
|--------------------|-------------------------|
| sifflet d'alerte | livre sur le monde |
| bandoulière | notes sur des légendes |
| carte du continent | nécessaire d'écriture |
| | notes sur des créatures |

| VULNERABILITE | |
|---------------|--|
| /// | |

| ARMES / SORTS | | | | | |
|--|-----|----------------------|---|----------------------------------|----------------------|
| nom | Jet | DÉGÂTS | EFFETS | PORTÉE | FIA |
| poignard (qualité excellente +1 effet) | 6 | 1d6 +4 (-2 force) | dissimulation | / | 12 |
| nom | | EFFET / COMPOSITIONS | TPS / PORTÉE | SD / DEF | DURÉE |
| Invocation Toile de mensonge | 14 | 3 | Esprit brouillé, étourdi | 8m / jet sous INT pour stopper | Résist. Mag, spéc. |
| Envoûtement des ombres | 11 | 4 | visions inquiétantes perçues du quoi de l'œil | cérémoniel spécifique pour lever | Résist. Mag, spéc. |
| Bénédictio de paix | 14 | 3 | empêche d'attaquer une cible | à 5m | Résist. Mag, 1d6 rnd |

AUTRES INFOS :
 Il a été blessé par un warg durant son enfance, qui lui a presque arraché la jambe. Sauvé de justesse et ayant perdu énormément de sang, sa convalescence fut longue. Originaire d'une petite bourgade voisine, il fut soigné à Kerack où sa famille a emménagé. Il fait encore des cauchemars et est terrifié par les canidés. (il n'y a aucun chien à Yael-Mina...)
 Il s'est réfugié dans les livres et la foi durant sa convalescence. Il est très proche de Klaus, ils ont voyagé ensemble, ce dernier lui a sauvé la vie et lui, connaît ses secrets. Il a déjà utilisé ses sorts pour l'aider à gérer sa dépendance à l'alcool et gérer les effets néfastes que celui-ci a sur lui.



Crypte de la conn. (coût 3 END) permet de fouiller son propre esprit à la recherche d'une info
Eaux purificatrices (coût 1 END) : rend instantanément sa sobriété à une cible (alcool ou toxicité) portée 5m protection jet 1d10+14 contre Résistance à la magie
 Connait les rituels de purification et de vie
 Il utilise "lumière sacrée" pour s'éclairer coût 1END pour 3d10 rnd (luminosité +1 sur 5m)

| | | |
|---------|----------|----------------------|
| PS : 45 | END : 45 | KLAUS MARCHAL |
|---------|----------|----------------------|



Homme paisible qui semble pouvoir garder son calme en toute circonstance.
 Klaus a la carrure large et les muscles puissants.
 Il est taillé comme un ours et inspire le respect.
 Son regard est triste, mais intense. Il est le tavernier du village.
 Il a un accent peu définissable, parle commun et ancien.
 (Humain : +1 Charis./Séd./Pers. envers humains + relance possible pour les jets de Courage ou de Résis. contr. (3x))

| | | | |
|------|----|--------|-------|
| INT | 8 | ETOU | 8 |
| REF | 10 | COURSE | 18 |
| DES | 4 | SAUT | 3 |
| COR | 10 | ENJ | 100 |
| VIT | 6 | RÉCUP | 8 |
| EMP | 8 | PIED | 1d6+8 |
| TECH | 4 | POING | 1d6+4 |
| VOL | 8 | VIG | 0 |
| CHA | 2 | DÉG+ | +4 |

| CAPACITE | | |
|-------------|------|---|
| Dur à cuire | COR+ | 6 |

| COMPETENCES | | |
|------------------------------|------|-----|
| Bagarre | REF+ | 8 |
| Esquive/évasion | REF+ | 4 |
| Physique | COR+ | 6 |
| Courage | VOL+ | 4 |
| Intimidation | VOL+ | 4 |
| Psychologie | EMP+ | 5 |
| Commandement | EMP+ | 2 |
| Négoce | INT+ | 4 |
| Vigilance | INT+ | 4 |
| Nordique | INT+ | 4 |
| Langue ancienne (maternelle) | INT+ | (8) |
| Mêlée | REF+ | 6 |
| résistance à la magie | VOL+ | 2 |

| ARMURE | |
|------------|-----------------------------|
| TÊTE | chaperon tissé renforcé : 5 |
| TORSE/BRAS | armure de chasse : 10 |
| JAMBES | pantalon renforcé : 8 |
| MONSTRE | /// |

| RECOMPENSE : |
|--------------|
| /// |

| BUTINS/EQUIPEMENT | |
|-----------------------|--------------------|
| ustensiles de cuisine | entraves de pieds |
| 10x bougies | menottes |
| pipe, tabac, briquet | corde magique elf. |
| chloroforme | lanterne sourde |

| VULNERABILITE |
|---------------|
| /// |

| ARMES | | | | | |
|-------------------------------------|---------|----------------|------------------------|--------|-----|
| NOM | JET | DÉGÂTS | EFFETS | PORTÉE | FIÀ |
| 2x Poings d'acier <i>excellents</i> | 18 +2 | poing + 1d6 +4 | dégâts à moitié létaux | | 15 |
| Matraque | 16 | 2d6 +4 | non létaux | | 10 |
| Bottes renforcées | 18 | piéd + 1d6 | non létaux | | 10 |
| chaîne 5m (non possédée) | 16 (-2) | 2d6+4 (+4) | allonge, saisie | 5m | 10 |
| Hache de bataille (non possédée) | 16 | 5d6 (+4) | / | | 15 |

AUTRES INFOS :

Il impose le respect dans sa taverne, et se pose comme protecteur du village. Il a le respect et la confiance absolue de tous les villageois.

il refuse de parler de son passé, et se ferme si on insiste, il vaut mieux éviter.
 Il déclare être à la retraite, mais on voit qu'il entretient sa forme physique.
 originaire de Skellige, vénère Freya, vient du clan décimé de Tordarroch
 il parle le Nordique avec un léger accent, et certaines subtilités du langage nordique peuvent lui échapper
 il ne veut plus tuer, il se bat avec des armes non létales (avant : hache de bataille et chaîne)
 il pourrait être très dangereux, il y a une part sombre en lui.
 il ne boit (plus) jamais d'alcool, il garde toujours le contrôle.
 si pour une raison quelconque il ingère de l'alcool, il perd le contrôle, devient très violent, presque bestial,
 cela vient de ses origines et de l'éducation au sein de son clan où il était de coutume d'effectuer des raids sanguinaires
 après une beuverie pour asseoir leur autorité sur la région (il regrette et a honte, mais il est comme programmé).

Dur à cuire :

Quand les PS tombent à 0 ou moins, jet de dur à cuire avec SD égal à 2x les PS sous 0.
 Si réussi, continue à se battre comme s'il était sous son SB (toutes les carac / 2)
 Refaire le jet à chaque nouveaux dégâts.



| | | |
|---------|----------|----------------------------|
| PS : 30 | END : 30 | MELINDA SERENA-JORD |
|---------|----------|----------------------------|



Jeune femme originaire de Rivie. Elle semble douce et gentille, mais elle est visiblement moralement forte. et sûre d'elle. Elle s'est installée comme médecin de campagne et jouit d'une notoriété certaine au village.
 Elle sait tenir son commerce, les soins ne sont pas gratuits, soit contre de l'or, soit contre des services ou toute sorte de troc.
 Elle habite l'ancienne chaumière de Yael et Mina.

| | | | |
|------|----|--------|-------|
| INT | 10 | ETOU | 6 |
| REF | 6 | COURSE | 9 |
| DEX | 6 | SAUT | 1 |
| COR | 4 | ENC | 30 |
| VIT | 6 | RÉCUP | 6 |
| EMP | 5 | PIED | 1d6+2 |
| TECH | 10 | POINTG | 1d6-2 |
| VOL | 8 | VIG | 0 |
| CHA | 2 | DEG+ | -2 |

| CAPACITE | | |
|----------------------|-------|---|
| Mains thérapeutiques | TECH+ | 8 |

| COMPETENCES | | |
|----------------------------|-------|---|
| diagnostic | INT+ | 6 |
| espace de soin | TECH+ | 6 |
| plaie ouverte | INT+ | 8 |
| lame courte | REF+ | 6 |
| adresse | DEX+ | 4 |
| courage | VOL+ | 3 |
| résistance à la contrainte | VOL+ | 3 |
| Négoce | INT+ | 3 |
| connaissance de la rue | INT+ | 3 |
| résilience | COR+ | 4 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| ARMURE | |
|------------|-----------------------------|
| TÊTE | capuche d'archer : 3 |
| TORSE/BRAS | pièces de cuir renforcé : 5 |
| JAMBES | pantalon de cavalier : 3 |
| MONSTRE | /// |

| RECOMPENSE : |
|--------------|
| /// |

| BUTINS/EQUIPEMENT | |
|------------------------|---------------------|
| 10x fluide stérilisant | 1x sels de pâmoison |
| 2x fisstech | outils de chirurgie |
| 10x herb. engourdis. | 10x poudre de coag. |
| 2x larmes d'épouse | masque de médecin |
| sifflet d'alerte | |

| VULNERABILITE |
|---------------|
| /// |

| ARMES | | | | | |
|---------------------------------------|--------|----------|--------------------|--------|----|
| QOM | JET | DÉGÂTS | EFFETS | PORTÉE | FI |
| 6x scalpels de maître (corps à corps) | 12 + 3 | 1d6+5 -2 | voir plaie ouverte | | 17 |
| 6x scalpels de maître (lancer) | 10 + 3 | 1d6+5 -2 | | 16m | |

AUTRES INFOS :
 +1 Charisme/Séduction/Persuasion envers les autres humains
 + une relance possible pour les jets de Courage ou de Résistance à la contrainte (3x par chapitre)

Moins jeune que ce qu'elle ne paraît, elle a probablement un peu de sang elfe, bien que ses oreilles ne l'indiquent pas du tout. Elle a sillonné les champs de bataille pour soigner les blessés, et sait se défendre. Ses yeux ont vu beaucoup d'horreurs... Il ne faut pas tenter de l'intimider ou la menacer, au mieux, ça ne fonctionne pas, au pire, elle ne se laisse pas faire et réplique. Une lame à la main, on voit qu'elle la manie avec une aisance particulière. Elle est capable d'infliger des plaies hémorragiques mortelles (qu'elle est quasi la seule à pouvoir soigner). Elle a d'ailleurs déjà usé de cette capacité pour assurer sa sécurité et imposer sa place au village., les plus anciens s'en rappellent.

Plaie ouverte SD 15 :
 en cas d'attaque qui touche, sur un SD15 la plaie est hémorragique (jet D10 + 18)
 1 dégât de saignement par tranche de 2 au dessus du SD à chaque round
 stopper l'hémorragie nécessite de réussir un soin contre un SD équivalent au jet de plaie ouverte.
 (poudre de coagulation : arrêter l'effet de saignement pendant 2d10 rounds)

Elle collabore avec Osrald qui connaît les rituels de purification et de vie.

| | | |
|---------|----------|-------------------------------|
| PS : 30 | END : 30 | NOM : BIANCA BELLADONA |
|---------|----------|-------------------------------|



Sorcière Shamanique (influence druidique) qui vit isolée dans les bois avec ses trois chiens parfaitement dressés : Baloo, Tyson et Angus. Ses chiens la défendent. Lorsqu'elle quitte sa chaumière, l'un reste pour la garder, les deux autres l'accompagnent. Originnaire d'Aedirn.

| | | | |
|------|---|--------|-------|
| INT | 8 | ETOU | 6 |
| REF | 6 | COURSE | 18 |
| DEX | 6 | SAUT | 3 |
| COR | 4 | ENC | 40 |
| VIT | 6 | RÉCUP | 6 |
| EMP | 6 | PIED | 1d6+2 |
| TECH | 8 | POINTG | 1d6-2 |
| VOL | 8 | VIG | 5 |
| CHA | 6 | DEG+ | -2 |

| CAPACITE | | |
|------------------------------|--|---|
| Tradition paienne (humanité) | | 0 |

| COMPETENCES | | |
|--------------------------------|-------|--------|
| langage animalier | INT+ | 4 |
| vision sanguine | VOL+ | 2 |
| séduction | EMP+ | 2 |
| connaissance des monstres (x2) | INT+ | 4 (x2) |
| alchimie | TECH+ | 6 |
| survie | INT+ | 6 |
| rituels (x2) | VOL+ | 2 (x2) |
| incantation (x2) | VOL+ | 2 (x2) |
| vigilance | INT+ | 4 |
| résistance à la magie (x2) | VOL+ | 4 (x2) |
| archerie | DEX+ | 4 |
| langue nordique (x2) | INT+ | (8) |
| langue ancienne (x2) | INT+ | 2 (x2) |
| lames courtes | REF+ | 4 |

| ARMURE | |
|------------|---|
| tête | 3 |
| TORSE/BRAS | 3 |
| JAMBES | 3 |
| MONSTRE | / |

| RECOMPENSE : |
|--------------|
| / |

| BUTINS/EQUIPEMENT | |
|---------------------|-----------------------|
| ensemble d'alchimie | fourreau jarretière |
| bougies | nécessaire d'écriture |
| lanterne | |

| VULNERABILITE |
|---------------|
| / |

| ARMES | | | | | | | | |
|-----------|-----|-----|--------------------|------|-----|----------------|----------|-------|
| NOM | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | RQF | EFFETS | PORTÉE | FlA |
| poignard | +10 | 0 | 2d6+2 -2 | T/P | | saignement 25% | | 10 |
| arc court | +10 | 0 | 3d6+3 | P | | | 100m | 10 |
| NOM | JET | END | EFFET / COMPOSANTS | | | TPS / PORTÉE | SD / DEF | DURÉE |
| | | | | | | | | |

AUTRES INFOS :
 Formules, rituels et sorts connus :
 Torche de feu d'Azur (elle en vend)
 Cercle de transmission, focus enchanté et encre invisible (lui permettent de communiquer avec Osrald)
 Bénédiction de soin
 Don de la nature, Ami des espèces sauvages
 onguent estival, adhésif alchimique,
 hallucinogène, souffle de succube

Elle a besoin d'être en contact avec la nature, c'est pour ça qu'elle vit au fond des bois. Elle n'a rien contre les gens et apprécie les visites, mais lorsqu'elle est en société elle peut vite devenir angoissée ou hystérique, surtout sans ses chiens. Elle vivait déjà là avant la création du village de Yael-Mina, et elle connaissait Yael et Mina, ses plus proches voisins. Son âge est incertain, comme la plupart des personnes pratiquant la magie... Elle a fait la connaissance intime d'Osrald un jour où elle a eu besoin de venir chercher de l'aide pour ses chiens malades (intoxiqués) restés à la maison très mal en point. Il l'a aidée à fouiller dans sa littérature pour trouver un remède et il a apaisé ses angoisses. Depuis, elle est revenue souvent voir Osrald, laissant ses chiens à l'orée du bois.

| | | |
|---------|----------|-------------------|
| PS : 30 | END : 30 | EMH-RAELLE |
|---------|----------|-------------------|



Jolie naine herboriste aux traits étrangement fins pour une femme de sa race.
 Elle est intelligente et passionnée par sa pratique. Elle transmet son savoir en priorité à son fils.
 Elle ne parle jamais de son passé et ça lui est douloureux d'y repenser.
 Elle vit à Yael-Mina avec son fils Thyr-Yann

| | | | |
|------|----|--------|-------|
| INT | 10 | ETOU | 6 |
| REF | 6 | COURSE | 15 |
| DEX | 4 | SAUT | 3 |
| COR | 5 | ENC | 75 |
| VIT | 5 | RECUP | 6 |
| EMP | 8 | PIED | 1d6+4 |
| TECH | 10 | POING | 1d6 |
| VOL | 7 | VIG | 0 |
| CHA | 2 | DEG+ | 0 |

| CAPACITE | | |
|--------------------------|-----|---|
| Connaissance des plantes | INT | 1 |

| COMPETENCES | | |
|-------------------|------|--------|
| survie | INT | 5 |
| Jardin privé | TECH | 4 |
| inventaire mental | INT | 5 |
| alchimie (x2) | TECH | 5 (x2) |
| enseignement | INT | 6 |
| éducation | INT | 2 |
| négoce | INT | 4 |
| dilution | TECH | 5 |
| remède | TECH | 2 |
| premiers soins | TECH | 6 |
| mélée | REF | 2 |
| charisme | EMP | 2 |
| physique | COR | 1 |
| artisanat | TECH | 1 |

| ARMURE (ΠΑΙΝ +2) | |
|--------------------|---|
| tête | 3 |
| TORSE/BRAS | 3 |
| JAMBES | 3 |
| MONSTRE | / |

| RECOMPENSE : |
|--------------|
| / |

| BUTINS/EQUIPEMENT | |
|---------------------|--|
| ensemble d'alchimie | |
| 20 fioles vides | |
| sablier | |
| notes alchimiques | |
| fournitures alchim. | |

| VULNERABILITE |
|---------------|
| / |

| ARMES | | | | | |
|----------------------------|-------|--------|--------|-------------|-----|
| ΠΟΜ | JET | DÉGÂTS | EFFETS | PORTÉE | FiA |
| Hachette (corps à corps) | +8 | 3D6 | mélée | / | 10 |
| Hachette (lancer) | +4 | 2D6 | lancer | (CORx2) 10m | 10 |
| Faucille <i>excellente</i> | +6 +2 | 1d6+4 | | / | 15 |

AUTRES INFOS :

Elle fait pousser des plantes permettant l'accès à chaque substance alchimique existente.

Elle sait réaliser les 10 sortes de remèdes. La poudre "Tombe d'Adda", du fluide stérilisant, des herbes engourdissantes et de la poudre de coagulation.
 Elle collabore avec le médecin.

Elle fut chassée de Mahakam accusée injustement d'adultère car son fils est né défiguré par un bec de lièvre et qu'un nain qui n'était pas son époux possédait également cette caractéristique relativement peu courante. Ce n'est pas génétique, mais cette notion n'est pas connue chez les nains. Elle seule sait qu'elle n'a pas commis de faute, mais personne ne l'a crue.

Elle a refait sa vie avec le marchand nain Tharr-Lata rencontré sur les routes. Celui-ci est décédé récemment lors d'un raid de scoia' taelis entre le village et la Rivie.

Les Hobberas (âge physique VS âge réel) :

Cornaline (37/68 ans)

Courtisane, maquilleuse, masseuse, coiffeuse,...

Au village depuis mi-janvier 1268.

Originaire de Skellige mais a passé sa jeunesse à Cintra.

Luciole (60/99 ans)

Chevalier errant originaire de Temerie. Il ne s'est jamais fixé nulle part car une malédiction familiale ancestrale le pousse à toujours reprendre la route.

Il va fêter ses 100 ans, il est le 100ème habitant du village, cela va lever sa malédiction !

Armagnac (30/55 ans)

et sa fille Groseille (4/8 ans)

Armagnac est arrivé au village il y a huit ans avec son bébé, fuyant une bande de brigands qui ont pillé leur ferme et tué son épouse quelques semaines après qu'elle ait donné naissance à sa fille.

Les hobberas se sont établis en communauté à son arrivée car il était dévasté et avait besoin de soutien pour élever sa fille.

Il était un ancien fermier qui a tout perdu à cause de la guerre. Il a travaillé dur pour maintenir la paix dans le village et faire en sorte que tout le monde ait suffisamment à manger en organisant les cultures. Sa fille Groseille est sa joie de vivre et il fera tout pour la protéger.

Armagnac est charismatique et admiré pour sa force de caractère et la façon dont il a remonté la pente après le décès de sa femme pour s'occuper de Groseille. Il est considéré comme le chef de la communauté.

Saule (28/51 ans)

sa femme Fougère (30/58 ans)

et Mandarine (4/8 ans)

Saule est un homme athlétique qui est souvent à la taverne pour participer aux jeux physiques.

Saule et Fougère sont arrivés en tant que réfugiés. Ils étaient autrefois nomades, des chasseurs-cueilleurs

itinérants, mais se sont installés à Yael-Mina pour élever leur fille Mandarine, ils sont arrivés il y a 7 ans quand elle était tout bébé. Ils sont très compétents en matière de survie dans la nature. Ils participent à l'entraide communautaire en apportant des denrées comestibles rares récoltées dans les bois ou les champs.

Mandarine aide souvent ses parents dans leur travail et passe son temps libre à jouer avec les autres enfants.

Safran (40/72 ans)

sa femme Chanterelle (42/77 ans)

et deux garçons (Zéphyr 9/18 ans et Pépin 7/14 ans)

Safran aime jouer au poker à la taverne.

Safran et Chanterelle ont été forcés de fuir leur village natal lorsqu'un groupe de bandits a brûlé leur maison et tué plusieurs membres de leur famille (parents de Chanterelle, frère cadet de Safran).

Ils ont erré pendant plusieurs mois avant de rejoindre la communauté de Yaël-Mina, où ils ont trouvé un endroit sûr pour élever leurs enfants.

Ils ont été les premiers hobberas à arriver au village. Ils habitaient au nord avant de se rapprocher d'Armagnac qui avait besoin de soutien pour élever sa fille.

Safran était un forgeron talentueux, mais il ne supporte plus travailler avec le feu (traumatisme). Il travaille dorénavant principalement comme bûcheron et charpentier pour aider à la construction de nouvelles maisons pour le village.

Chanterelle est couturière et confectionne des vêtements pour les habitants.

Safran et Chanterelle sont arrivés à Yaël-Mina il y a environ 10 ans avec leurs deux garçons, Zéphyr et Pépin.

Safran est très protecteur de sa famille.

Mélisse (30/53 ans)

Mélisse était autrefois une ménagère heureuse, mariée et mère d'un petit garçon.

Mélisse a perdu son mari et son bébé dans une épidémie de fièvre. Elle est arrivée à Yaël-Mina il y a 2 ans et s'est installée dans une tente un peu à l'écart des autres villageois. Elle passe la plupart de son temps à cultiver son jardin et à prendre soin de ses animaux (chèvres et poules).

Elle a erré pendant plusieurs mois avant de se rendre à Yaël-Mina, où elle a trouvé un refuge sûr.

Elle a décidé de rester à Yaël-Mina car elle a trouvé une communauté accueillante et solidaire.

Romarin (35/64 ans)

Pomme (30/58 ans)

Eole (8/16 ans)

et un Citronnelle (1,5/3 ans)

Romarin et Pomme sont deux halfelins qui ont perdu leur maison et leur commerce lors d'une rafle dans leur village. Ils ont atterri à Yael-Mina il y a 6 ans avec leur fils Eole.

Ils cultivent des fruits et des légumes. Eole aide souvent ses parents à travailler et joue avec les autres enfants. Citronnelle est née il y a 3 ans. Pomme se souvient avoir été une des premières insultée par Rolf alors qu'elle était enceinte.

Sorbier et Rivière (âge moyen)

leurs deux enfants (Brise 10/20 ans et Laurier 3/7 ans)

la soeur aînée de Rivière (Pleurote)

et son fils Rameau (15/30 ans)

les parents de Sorbier (Seigle et Agate) et Acacia, le grand-père de Pleurote et Rivière.

Sorbier et Rivière ont fui leur village d'origine en raison de la persécution des non-humains. Ils se sont installés à Yael-Mina il y a 7 ans pour la naissance de Laurier.

Agate, la mère de sorbier, Rivière et sa soeur Pleurote sont tisserandes et fabriquent des tissus pour les vêtements, à l'aide de laine, coton ou lin produits à d'autres endroits du village.

Sorbier et son père Seigle chassent dans les bois pour fournir de la viande pour la communauté.

Rameau est un adolescent solitaire qui passe la plupart de son temps à explorer les environs et à chasser.

Acacia est un vieil homme sage qui raconte des histoires aux enfants du village.

Les Elfes :

Valdering

Barde. Installé au village après les événements de 68.

Helindawell et Sundamarys

Helindawell est une archère habile mais elle gagne sa vie en tant que couturière de tenues élégantes. Elle est souvent à la taverne et joue aux cartes.

Helindawell et Sundamarys ont quitté leur communauté en raison d'une dispute concernant la position à adopter dans la guerre. Ils ont cherché refuge à Yael-Mina et ont depuis trouvé un certain confort dans la vie simple du village.

Sundamarys est un artiste qui peint et sculpte. Ils sont arrivés à Yael-Mina il y a 6 ans.

Ils habitent ensemble mais on ignore s'ils sont en couple.

Elinoa et Eldwyn (frère et sœur, physiquement dans les 30 ans)

Elinoa et Eldwyn sont deux demi-elfes qui ont fui leur village natal après que leur mère elfe a été tuée par un groupe de racistes humains. Ils ont rejoint Yael-Mina il y a six ans et ont rapidement été acceptés dans la communauté.

Elinoa a été blessée en voulant sauver sa mère, elle a perdu l'usage d'un œil. Avant cela, elle était une chasseuse hors-pair.

Ils cultivent des fleurs.

Les demi-elfes (et une humaine) :

Blanche (humaine de 35 ans) et Sylverain (en paraît 20)

Sylverain est un demi-elfe qui a trouvé l'amour avec Blanche, une humaine. Ils se sont rencontrés à Yael-Mina et ont décidé de rester ensemble malgré les différences de race.

Sylverain est un demi-elfe qui a été capturé par des bandits et vendu comme esclave avant d'être sauvé par un groupe de mercenaires. Il a fini par rejoindre la communauté de Yael-Mina, il y a 3 ans, où il a rencontré Blanche, une humaine dont il est tombé amoureux. Il travaille principalement comme charpentier pour le village.

Ils élèvent des moutons.

Blanche est au village depuis 5 ans, elle a fui la famine et les épidémies.

Joryll (célibataire, physiquement plus âgés, 40 ans)

Joryll est un autre demi-elfe qui a rejoint la communauté de Yael-Mina. Il est très doué pour la fabrication d'arc et de flèches et est souvent sollicité pour fournir des armes et des munitions aux habitants du village. Il a été capturé et emprisonné par des nordiens pendant la guerre, mais il a réussi à s'échapper et à rejoindre le village. Bien qu'il soit un peu distant, il est très respecté pour ses compétences en matière d'armement.

Joryll est un demi-elfe qui a rejoint Yael-Mina il y a environ cinq ans, après avoir été emprisonné pendant plusieurs années en raison de sa participation à un soulèvement elfique. Il est connu pour être solitaire et méfiant envers les étrangers, mais il s'est intégré à la communauté grâce à ses compétences.

Les nains :

Ehm-Raelle et Thyrr-Yann (mère et fils) herboristes

Mère et fils ont été chassés de leur communauté suite à un soupçon infondé d'adultère et de fils illégitime. Le second époux (marchand itinérant) de la naine a été massacré par des scoitaels. Au village depuis début décembre 1267.

Gala-Derka et Guer-Hard (couple d'âge moyen)

Guer-Hard est un ancien soldat nain qui a été blessé pendant la première guerre contre Nilfgaard. Il a perdu l'usage de sa jambe gauche et a dû se retirer de l'armée. Depuis, il s'est consacré à l'enseignement de l'art de la guerre aux enfants du village. Gala-Derka fabrique des meubles.

Gala-Derka est une naine qui a fui son village natal avec son mari Guer-Hard en raison d'un conflit avec d'autres membres de la communauté naine. Ils ont décidé de vivre à Yael-Mina car c'était le seul endroit où ils pouvaient vivre en paix. Gala-Derka est très douée pour la fabrication d'objets en bois et en pierre et est souvent sollicitée pour fournir des meubles et des outils aux habitants du village. Son mari Guer-Hard est un ancien soldat nain. Ils sont là depuis 5 ans.

Ker-Wulf (homme seul, plus âgé)

Ker-Wulf est un ancien soldat nain qui a rejoint la communauté après avoir été libéré de prison où il était pour insubordination. Il est souvent recruté pour sa force brute lors de la construction ou de la défense du village. Il est au village depuis 7 ans.

Nill-Bran et Bran-Dill (jumeaux assez jeunes, paraissent 25 ans)

Nill-Bran et Bran-Dill sont deux jumeaux nains qui ont quitté leur cité natale pour explorer le monde et découvrir de nouveaux gisements de minéraux. Ils sont arrivés à Yael-Mina il y a environ un an et cherchent des gisements de minéraux dans les environs du village.

Les gnomes :

Barnderig (paraît 70) et sa nièce Bleuenn (paraît 50 ans)

Barnderig joue souvent aux dés à la taverne.

Barnderig et Bleuenn, les gnomes, ont été forcés de fuir leur village d'origine après que leur invention, une machine volante, a explosé et détruit plusieurs maisons. Ils ont perdu tout leur argent dans la réparation des dégâts et ont donc dû s'installer à Yael-Mina. Ils gagnent leur vie en fabriquant des jouets et des gadgets amusants qu'ils vendent aux enfants du village. Ils sont arrivés récemment.

Yoswin (homme seul, paraît 40 ans)

Yoswin est un ancien combattant gnome qui a perdu un bras en combattant les bandits dans les montagnes. Il s'est fait soigner par Melinda il y a 9 ans. Il possède un perroquet apprivoisé. Il distille de l'alcool.

Izolda (veuve, dans les 40-50 ans physiquement)

Izolda, a été forcée de fuir son village d'origine après avoir été accusée à tort d'avoir tué son époux qui était mal tombé et s'est fracassé le crâne sur une pierre. À Yael-Mina, elle cuisine. Elle est là depuis moins d'un an.

Yannig, Wilelma et leur fils Aofred (paraissent tous les trois près de 60 ans...)

Yannig et Wilelma sont un couple gnome qui a émigré à Yael-Mina avec leur fils Aofred. Ils sont de bons artisans et ont ouvert une petite boutique où ils vendent des articles en cuir et en tissu. Ils sont très respectés dans la communauté pour leur travail de qualité et leur amabilité envers les autres. Ils sont là depuis deux ans.

Nordiens :

Rolf (27 ans) Wedo (23 ans) et Kayla (25 ans)

Kayla répare des vêtements et vend des confitures, les deux autres chassent et cueillent. Orphelins qui se connaissent depuis l'enfance, faisaient partie d'une bande de gamin des rues en Kaedwen. A peine ados ils ont traversé tout le nord pour débarquer il y a 10 ans, Rolf n'avait que 17 ans.

Melinda (trentaine d'années)

Médecin du village. Elle est beaucoup plus âgée qu'elle ne paraît. Elle cache sa nature de demi-elfe. Elle a fait couper ses oreilles et est amie avec une magicienne qui lui jette régulièrement un sort de camouflage sur les cicatrices. Elle a longtemps opéré sur les champs de bataille et forgé sa pratique durant de nombreuses années. Elle est experte en maniement des scalpels (plaies hémorragiques).

Constantin (22 ans)

Constantin (22 ans) est un jeune nordien qui, bien qu'il aime se battre, déteste les combats réels et a rejoint Yael-Mina pour échapper à la guerre. Fils unique, son père aurait voulu qu'il s'enrôle. Il est très motivé pour s'entraîner avec les autres jeunes du village au combat à mains nues et est souvent en train de perfectionner ses compétences. Il est quasi tous les soirs à la taverne. En journée, il aide les gens plus âgés ou handicapés aux tâches lourdes (transport de l'eau, etc.)

Magaly (19 ans)

Magaly (19 ans) est orpheline depuis l'âge de 10 ans et a survécu en mendiant et en volant avant de trouver refuge dans le village. Elle est arrivée il y a quelques mois et essaie maintenant de trouver un moyen de contribuer à la communauté. Constantin l'a prise sous son aile, comme une jeune sœur même si elle espérerait autre chose. Elle l'aide souvent et ils se font payer en repas.

Dirk (50 ans)

Dirk était un soldat qui a déserté après avoir été témoin d'atrocités commises par ses camarades de régiment. Il a fui et a fini par se retrouver à Yael-Mina où il a trouvé refuge très récemment.

Il a repris son ancien métier de boulanger.

Traumatisé par les horreurs de la guerre, il est devenu un homme très pieux.

Il se défoule le soir dans des jeux de baston.

Guibert et Ronald (frères) trentaine

Guibert et Ronald (frères, 35 et 38 ans) étaient des mercenaires avant d'être capturés et emprisonnés au village. Ils ont été libérés lors du traité de Cintra en 68, mais n'ont nulle part où aller, alors ils se sont installés dans le village.

Guibert était marié à une femme qui est décédée de maladie pendant la guerre.

Ils cultivent des céréales et du lin.

Hobson, Vivienne et sa sœur Gavotte (dans les 60 ans)

Hobson, Vivienne et sa sœur Guillemette (dans les 60 ans) étaient des marchands itinérants avant d'arriver au village. Ils ont décidé de s'y installer après que leur caravane ait été attaquée par des brigands dans la région. Hobson, est un ancien soldat qui a combattu dans la première guerre. Ils sont maintenant retraités et vivent paisiblement à Yael-Mina. Vivienne et Guillemette sont des tisseuses. Ils sont là depuis très longtemps, avant Klaus et Osrald.

Alban, Gwenda et Nicolaï (couple + frère et sœur dans les 40 ans)

Ce sont des artisans tailleurs qui vivaient en famille élargie. Ils ont perdu leur atelier dans un incendie provoqué par des scoïataels. Alban a perdu son frère aîné et son père dans l'incendie. Nicolaï est marqué de cicatrices de brûlures car il a tenté de sauver sa femme et sa fille de l'incendie sans succès. Ils ont décidé de venir au village pour voir si Mélinda ou le prêtre pouvaient atténuer ses douleurs. Alban et Gwenda ont recommencé leur activité, mais Nicolaï ne fait plus grand chose... Ils sont là depuis moins d'un an.

Marivonne et Jocelin, et leurs deux fils Rodrick et Crespin (dans les 50 et 30 ans)

Marivonne et Jocelin, et leurs deux fils Rodrick et Crespin (dans les 50 et 30 ans) sont une famille de paysans qui ont fui leur village natal après que des bandits ont brûlé leur ferme et tué leur bétail, il y a deux ans. Ils ont trouvé refuge au village, ils élèvent des vaches et des cochons.

Bert (45 ans), Margaret (35 ans) et Lily-Belle (12 ans) et leur apprenti Soyann (14 ans) (les forgerons)

Simple famille de forgeron arrivée il y a 3 ans

Christobald (caravanier) et Brenda (dans les 45 ans) teinturière

L'homme part souvent sur les routes revendre des biens du village dans les grandes villes tandis que Brenda, lassée d'être constamment sur les routes s'est installée au village y a 3 ans.

Martha (veuve) 50

Martha (veuve) 50 est une ancienne sage-femme qui est très respectée dans la communauté. Elle est très active dans l'aide aux femmes enceintes et aux jeunes mères et est souvent appelée pour aider dans les accouchements. Son mari et son fils sont morts à la guerre et sa maison a été réquisitionnée par les troupes impériales. Elle est arrivée à Yael-Mina il y a 5 ans.

Karl (veuf) 65 et son fils Lambert 45

Karl est un homme taciturne et méfiant.

Karl était un artisan du cuir renommé avant de se faire capturer par les Nilfgardiens pendant la première guerre. Il a été tenu en captivité pendant plusieurs années avant d'être finalement libéré lors d'un échange de prisonniers au début de la seconde guerre. Il a perdu son épouse et sa fille pendant sa captivité et a du mal à se remettre de ces traumatismes. Ils sont arrivés il y a 4-5 ans. Il vit avec son fils Lambert qui l'entretient... Il effectue des réparations sur les habitations pour subvenir à leurs besoins.

Janik et Yvon (amis) 35 ans

Janik et Yvon sont deux amis qui ont échappé de justesse à l'emprisonnement pour avoir refusé de rejoindre l'armée lors de la première guerre. Ils sont là depuis plus de 10 ans.

Ils ont fui et ont finalement trouvé refuge à Yael-Mina. Ils ont travaillé depuis pour se faire accepter par les autres membres de la communauté. Janik est un excellent chasseur et trappeur, tanneur, tandis qu'Yvon est doué pour la fabrication d'objets en bois.

Les Nilfgardiens :

Tibor (41 ans)

Vendeur de navet.

Ancien chef d'armée nilfgardienne fait prisonnier de guerre par ses pairs suite à une trahison de sa famille envers l'Empire dont il ignore tout. Il reste fidèle aux convictions de l'Empire. Il a changé de nom et se cache au village depuis que ses geôliers ont déserté et abandonné leurs prisonniers.

Alex, vendeuse de pommes (femme de 35 ans) et coiffeuse

Arrivée il y a 5 ans.

Fille de la noblesse finement éduquée et formée au maniement des armes. Elle aspirait à une vie moins politique et a fui, se faisant passer pour morte.

Arnold et Kamelia les pêcheurs (environ 25 ans)

Arrivés au village il y a 4 ans, ils s'y sont mariés. Ils sont devenus pêcheurs pour aider lors de la famine qui a succédé aux événements de 68. La rivière est à une dizaine de km, ils ont une cabane au bord de l'eau et une au village.

Kaleb, Jacob (jumeaux de 19 ans) et leurs parents Josua et Gloria

Josua et Gloria : Ce sont les parents de Kaleb et Jacob. Ils se sont installés à Yael-Mina pour fuir les horreurs de la guerre lorsque la seconde guerre a débuté (il y a 4 ans).

Les parents sont d'anciens artistes de cirque qui ont dû abandonner leur passion pour subvenir aux besoins de leur famille. Ils sont maintenant potiers.

Kilian (18 ans) et ses parents Jasper et Mathilde

Jasper et Mathilde sont des anciens nomades qui ont parcouru tout le continent avec leur caravane avant de se retrouver à Yael-Mina il y a environ 8 ans. Leur caravane s'était fait attaquer et Jasper y a perdu une jambe. Ils sont vanniers.

Kilian est un jeune homme toujours de bonne humeur qui s'occupe de l'entretien des saules et des jardins dans le village.

Gontrand (54 ans) joueur d'échecs

Gontrand est maintenant un éleveur de chèvres.
Il était professeur. Il est un des plus anciens habitants.

Fermiers : Kuyper et Guillemette, Megan (20 ans) et Amaury (17 ans)

Simple famille de fermiers arrivée il y a 2 ans

Nora et Ancelet (couple âgé)

Nora et Ancelet : Ils sont un couple âgé qui a perdu sa maison et tous ses biens lors de l'invasion nilfgardienne récente. Ils ont décidé de s'installer à Yael-Mina il y a 3 ans pour commencer une nouvelle vie, mais ils ont du mal à s'adapter à leur nouvelle vie et se sentent souvent seuls et isolés.

Nora réalise des ouvrages au tricot.

Arnolf (veuf âgé)

Arnolf était un fermier prospère avant que son village ne soit attaqué par des bandits. Il a perdu sa femme et ses deux enfants dans l'attaque, et a été laissé pour mort. Arnolf a été secouru et soigné par les villageois de Yael-Mina il y a environ 5 ans.

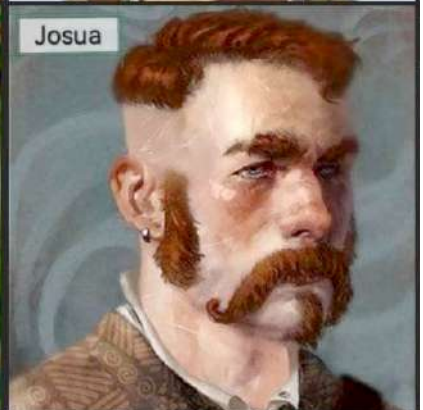
Arnolf est un homme solitaire qui passe la plupart de son temps à boire et à méditer sur les événements qui l'ont conduit à Yael-Mina.

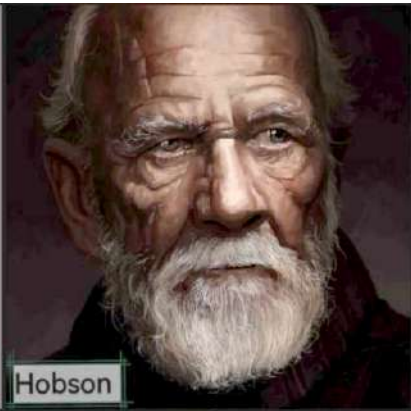
Il se fait entretenir par les gens qui ont pitié de lui.

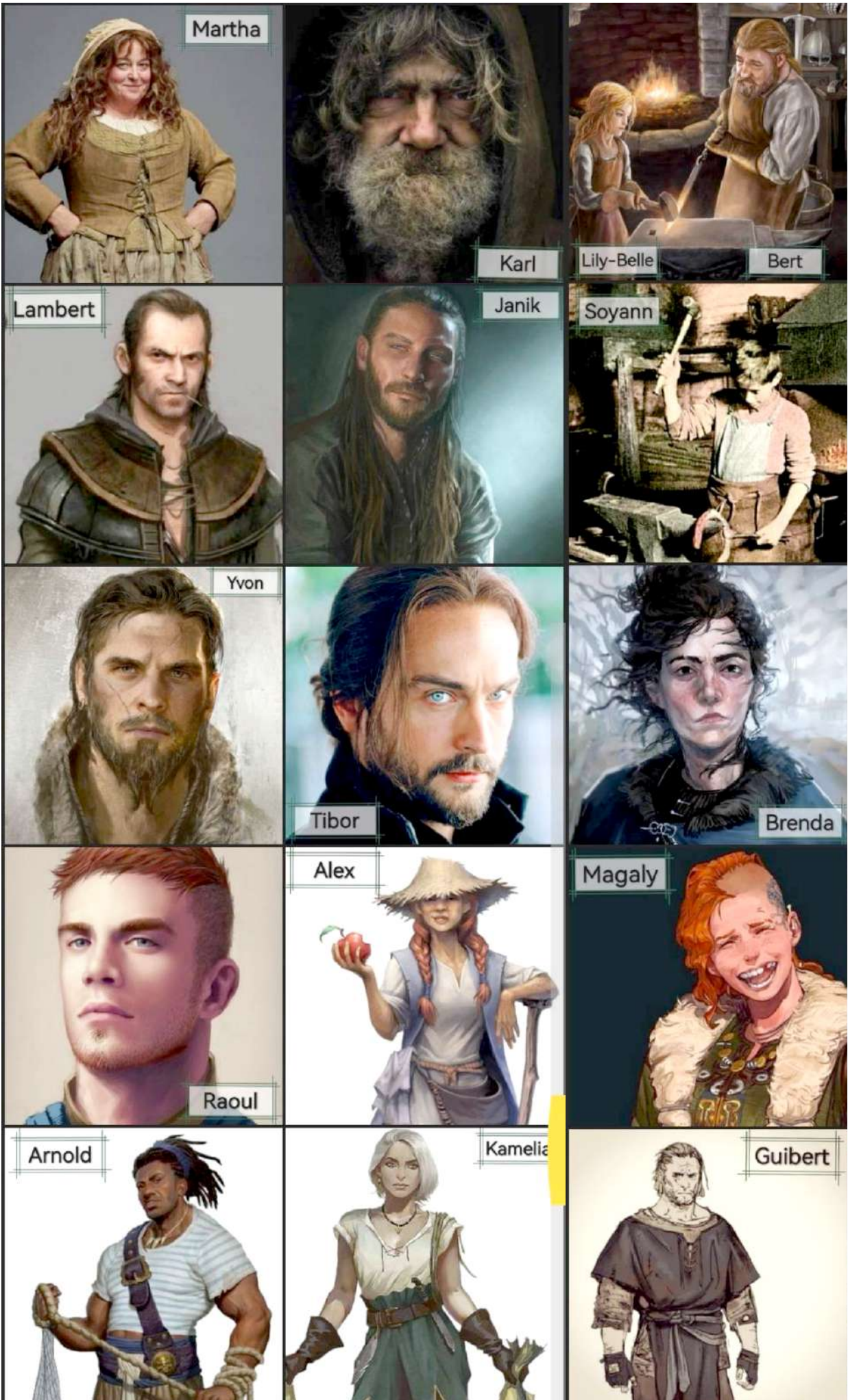
Englebert (50 ans)

Bûcheron

Arrivé du front il y a 15 ans blessé à la tête amnésique...









Margaret



Pleurote



Rameau



Christobald



Seigle



Agate



Constantin



Acacia



Valdering



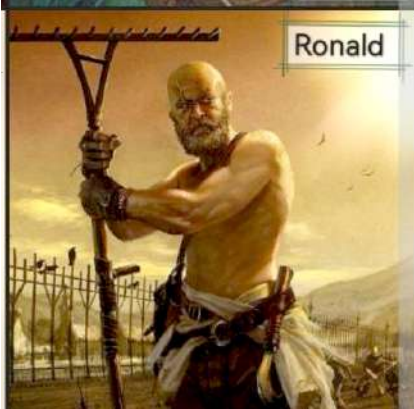
Dirk



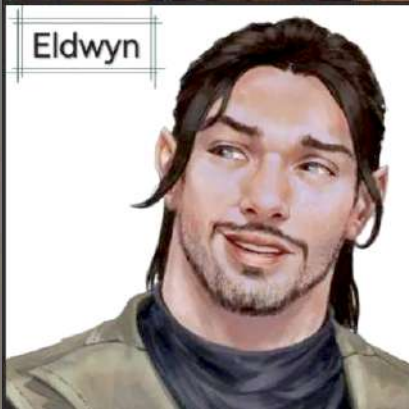
Helindawell



Sundamarys



Ronald



Eldwyn



Elinoa



Cornaline



Luciole



Bleuenn



Armagnac



Groseille



Izolda



Saule



Fougère



Wilelma



Mandarine



Safran



Rolf



Chanterelle



Zéphyr



Kayla



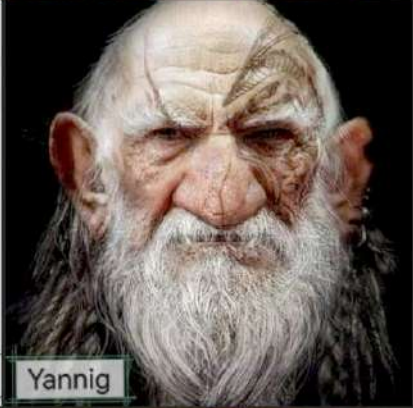
Yoswin



Pépin



Mélisse



Yannig



Romarin



Pomme



Aofred



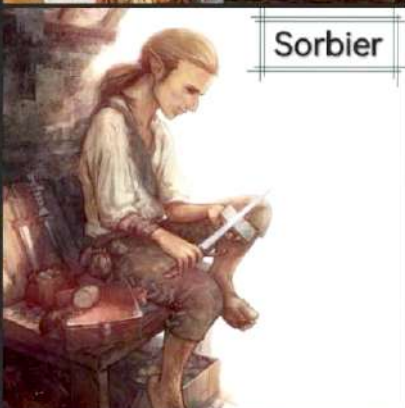
Eole



Citronnelle



Wedo



Sorbier



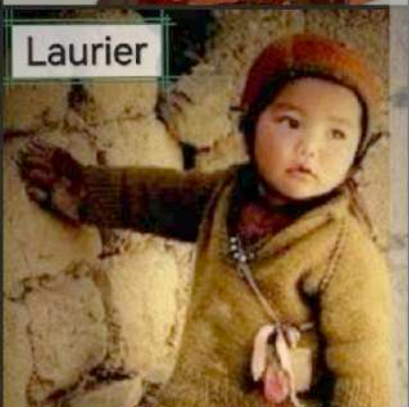
Rivière



Mélinda



Brise



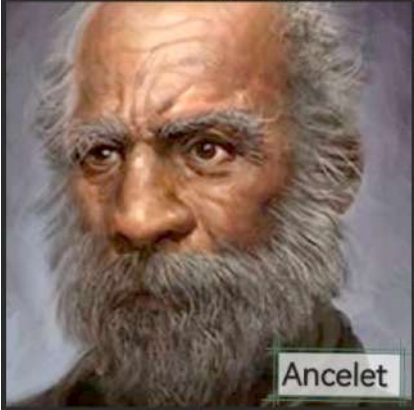
Laurier



Megan



Amaury



Ancelet



Nora



Arnolf



Englebert



Ludoviel



Bianca



Osrald



Klaus

| ROLF | | | CHANCE | 4 | |
|------------------|---|---------------|--------|----------------|----|
| INTELLIGENCE | 7 | RÉFLEXE | 8 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | 4 | ESQUIVE | 4 | ALCHIMIE (2) | |
| SURVIE | 6 | MAIN NUE | 4 | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) (+8) | | LAMES COURTES | | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) | 3 | ÉPÉES | 4 | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | 2 |
| BAS FONDS | 8 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 10 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 8 | COURAGE | 6 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | 2 | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | |
| DEXTÉRITÉ | 4 | PERSUASION | 2 | RÉSIST. MAGIE | |
| ARC | 2 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | |
| ARBALÈTE | | JEU | | CORPS | 10 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | 4 | FORCE | 4 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 6 |
| ATHLÉTISME | | STYLE | | VITESSE | 5 |

| BONUS DE FORCE (INCLU) | | | |
|-------------------------|------------|-----------|-------------|
| NOM: ROLF | | | |
| +4 | | | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE |
| 50 | 50 | 5 | 3 |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | |
| JET: D10+ 12 | | | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS |
| POINGS / PIEDS | 12 | D6+ 4 / 8 | NON-LÉTAL |
| HACHE | 8 | 3D6 +1 | |
| ARC COURT | 6 | 3D6 | portée 100m |
| EPEE COURTE ROUILLÉE | 11 | 3D6 +1 | |

| WEDO | | | CHANCE | 4 | |
|------------------|---|---------------|--------|----------------|----|
| INTELLIGENCE | 6 | RÉFLEXE | 8 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | 2 | ESQUIVE | 6 | ALCHIMIE (2) | |
| SURVIE | 6 | MAIN NUE | 6 | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) (+8) | | LAMES COURTES | | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) | 2 | ÉPÉES | 4 | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | 2 | CONTREFAÇON | 2 |
| BAS FONDS | 8 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 6 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 8 | COURAGE | 4 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | |
| DEXTÉRITÉ | 6 | PERSUASION | | RÉSIST. MAGIE | |
| ARC | 2 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | |
| ARBALÈTE | | JEU | 4 | CORPS | 8 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | 4 | FORCE | 2 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | 2 | RÉSISTANCE | 4 |
| ATHLÉTISME | | STYLE | | VITESSE | 10 |

| BONUS DE FORCE (INCLU) | | | |
|-------------------------|------------|-----------|-------------|
| NOM: WEDO | | | |
| +2 | | | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE |
| 35 | 35 | 10 | 3 |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | |
| JET: D10+ 14 | | | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS |
| POINGS / PIEDS | 14 | D6+ 2 / 6 | NON-LÉTAL |
| HACHE | 8 | 3D6 -1 | |
| ARC COURT | 8 | 3D6 | portée 100m |
| EPEE COURTE ROUILLÉE | 11 | 3D6 -1 | |

| Kayla | | | CHANCE | 6 | |
|------------------|---|---------------|--------|----------------|---|
| INTELLIGENCE | 8 | RÉFLEXE | 6 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | 2 | ESQUIVE | 4 | ALCHIMIE (2) | |
| SURVIE | 4 | MAIN NUE | | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) (+8) | | LAMES COURTES | 4 | PREMIERS SOINS | 2 |
| ANTIQUE (2) | 2 | ÉPÉES | | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | 2 |
| BAS FONDS | 8 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 8 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 8 | COURAGE | 6 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | 4 | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | 4 | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | 1 | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | |
| DEXTÉRITÉ | 6 | PERSUASION | 4 | RÉSIST. MAGIE | |
| ARC | | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | 6 |
| ARBALÈTE | | JEU | | CORPS | 6 |
| AGILITÉ | 4 | DUPERIE | 4 | FORCE | |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 2 |
| ATHLÉTISME | | STYLE | | VITESSE | 6 |

| BONUS DE FORCE (INCLU) | | | |
|-------------------------|------------|-----------|-----------|
| NOM: KAYLA | | | |
| 0 | | | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE |
| 35 | 35 | 6 | 3 |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | |
| JET: D10+ 12 | | | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS |
| POINGS / PIEDS | 6 | D6+ 0 / 4 | NON-LÉTAL |
| DAGUE ROUILLÉE | 9 | 2D6 -3 | |
| COUTEAU DE CUISINE | 10 | 1D6 | |
| POELE | 6 | 2D6 -5 | Non-Létal |

| ARMAGNAC | | | CHANCE | 4 | |
|------------------|----|---------------|--------|-------------------|---|
| INTELLIGENCE | 6 | RÉFLEXE | 4 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | 4 | ESQUIVE | 2 | ALCHIMIE (2) | |
| SURVIE | 4 | MAIN NUE | | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) | 4 | LAMES COURTES | 2 | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) (+8) | | ÉPÉES | | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | |
| BAS FONDS | 8 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 8 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 10 | COURAGE | 4 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | 4 | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | |
| DEXTÉRITÉ | 6 | PERSUASION | | RÉSIST. MAGIE (2) | |
| ARC | 2 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | |
| ARBALÈTE | | JEU | | CORPS | 6 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | | FORCE | 2 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 2 |
| ATHLÉTISME | +1 | STYLE | | VITESSE | 8 |

| BONUS DE FORCE (INCLU) | | | |
|----------------------------|------------|-----------|-----------|
| NOM: ARMAGNAC | | | |
| 0 | | | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE |
| 35 | 35 | 8 | 3 |
| DÉFENSE: ROULADE 4M | | | |
| JET: D10+ 7 | | | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS |
| POINGS / PIEDS | 4 | D6+ 0 / 4 | NON-LÉTAL |
| DAGUE | 6 | 2D6 | |
| FOURCHE | 4 | 3D6 -3 | allonge |

| SAULE | | | | CHANCE | |
|------------------|---|---------------|----|-------------------|---|
| INTELLIGENCE | 6 | RÉFLEXE | 10 | TECHNIQUE | 3 |
| PERCEPTION | | ESQUIVE | 5 | ALCHIMIE (2) | 6 |
| SURVIE | 8 | MAIN NUE | 6 | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) (+8) | | LAMES COURTES | 2 | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) | 2 | ÉPÉES | | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | 6 |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | |
| BAS FONDS | | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 6 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 6 | COURAGE | 2 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | 2 |
| DEXTÉRITÉ | 7 | PERSUASION | | RÉSIST. MAGIE (2) | |
| ARC | 3 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | |
| ARBALÈTE | | JEU | | CORPS | 8 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | | FORCE | 2 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 8 |
| ATHLÉTISME +1 | | STYLE | | VITESSE | 6 |

| SAULE | | | | BONUS DE FORCE (INCLU) | |
|------------------|------------|-----------|-------------|------------------------|--|
| NOM: SAULE | | | | +2 | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE | | |
| 35 | 35 | 6 | 5 | | |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | | JET: D10+ 15 | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS | | |
| POINGS / PIEDS | 16 | D6+ 2 / 6 | NON-LÉTAL | | |
| DAGUE | 12 | 2D6 +2 | | | |
| ARC COURT | 10 | 3D6 | portée 100m | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| SAFRAN | | | | CHANCE | |
|------------------|---|---------------|---|-------------------|----|
| INTELLIGENCE | 6 | RÉFLEXE | 6 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | | ESQUIVE | | ALCHIMIE (2) | 10 |
| SURVIE | | MAIN NUE | | ARTISANAT(2) | 6 |
| NORDIEN (2) | 4 | LAMES COURTES | | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) (+8) | | ÉPÉES | | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | 2 | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | |
| BAS FONDS | | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 4 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 8 | COURAGE | |
| CULT. GÉNÉRALE | 2 | CHARISME | | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | 6 | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | 2 | SPECTACLE | | INTIMIDATION | |
| DEXTÉRITÉ | 4 | PERSUASION | 4 | RÉSIST. MAGIE (2) | |
| ARC | 2 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | |
| ARBALÈTE | | JEU | 6 | CORPS | 8 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | 4 | FORCE | 4 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 2 |
| ATHLÉTISME +1 | | STYLE | | VITESSE | 5 |

| SAFRAN | | | | BONUS DE FORCE (INCLU) | |
|------------------|------------|-----------|-----------|------------------------|--|
| NOM: SAFRAN | | | | +2 | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE | | |
| 30 | 30 | 5 | 3 | | |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | | JET: D10+ 6 | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS | | |
| POINGS / PIEDS | 6 | D6+ 2 / 6 | NON-LÉTAL | | |
| COGNÉE | 8 | 4D6 -1 | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| CONSTANTIN | | | | CHANCE | |
|------------------|---|---------------|----|----------------|---|
| INTELLIGENCE | 6 | RÉFLEXE | 10 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | | ESQUIVE | 6 | ALCHIMIE (2) | 4 |
| SURVIE | 2 | MAIN NUE | 6 | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) (+8) | | LAMES COURTES | | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) | 2 | ÉPÉES | | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | 4 | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | |
| BAS FONDS | 2 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 8 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 8 | COURAGE | 4 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | 2 | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | 2 |
| DEXTÉRITÉ | 6 | PERSUASION | | RÉSIST. MAGIE | |
| ARC | 2 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | 4 |
| ARBALÈTE | | JEU | 2 | CORPS | 8 |
| AGILITÉ | 4 | DUPERIE | | FORCE | 2 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | 2 | RÉSISTANCE | 6 |
| ATHLÉTISME | 4 | STYLE | | VITESSE | 6 |

| CONSTANTIN | | | | BONUS DE FORCE (INCLU) | |
|----------------------|------------|-----------|------------|------------------------|--|
| NOM: CONSTANTIN | | | | +2 | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE | | |
| 40 | 40 | 6 | 5 | | |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | | JET: D10+ 16 | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS | | |
| POINGS / PIEDS | 16 | D6+ 2 / 6 | NON-LÉTAL | | |
| BÂTON | 14 | 2D6 +2 | Allonge | | |
| COUTEAUX 3X (LANCER) | 10 | 1D6 +2 | Portée 32m | | |
| COUTEAU CONTACT | 10 | 1D6 +2 | | | |
| | | | | | |

| MAGALY | | | | CHANCE | |
|------------------|---|---------------|---|----------------|----|
| INTELLIGENCE | 7 | RÉFLEXE | 8 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | 4 | ESQUIVE | 4 | ALCHIMIE (2) | 4 |
| SURVIE | 6 | MAIN NUE | 4 | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) (+8) | | LAMES COURTES | | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) | 3 | ÉPÉES | 4 | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | 2 |
| BAS FONDS | 8 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 10 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 8 | COURAGE | 6 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | 2 | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | |
| DEXTÉRITÉ | 4 | PERSUASION | 2 | RÉSIST. MAGIE | |
| ARC | 2 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | |
| ARBALÈTE | | JEU | | CORPS | 10 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | 4 | FORCE | 4 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 6 |
| ATHLÉTISME | | STYLE | | VITESSE | 5 |

| MAGALY | | | | BONUS DE FORCE (INCLU) | |
|----------------------|------------|-----------|------------|------------------------|--|
| NOM: MAGALY | | | | +2 | |
| PS | END | VITESSE | ARMURE | | |
| 40 | 40 | 6 | 3 | | |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | | JET: D10+ 16 | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS | | |
| POINGS / PIEDS | 16 | D6+ 2 / 6 | NON-LÉTAL | | |
| BÂTON | 14 | 2D6 +2 | Allonge | | |
| COUTEAUX 3X (LANCER) | 12 | 1D6 +2 | Portée 32m | | |
| COUTEAU CONTACT | 10 | 1D6 +2 | | | |
| | | | | | |

| PNJ "ERUDIT" | | | | | | | | | | PS | 20 | END | 20 | CHA | 4 |
|-------------------|----|--------------------|------|-------------|------|------------------|-----------|--------|---|----------|-----|------|----|-----|---|
| INT | 10 | REF | 5 | DEX | 5 | COR | 4 | VIT | 5 | EMP | 7 | TECH | 6 | VOL | 4 |
| COMPÉTENCES | | | | | | | | | | DÉFENSES | | | | | |
| vigilance | 3 | langue ancienne | (12) | étiquette | 4 | Armure | | 3 | | | | | | | |
| déduction/invest. | 5 | langue nordique | (12) | charisme | 4 | Esquive | | 1d10+5 | | | | | | | |
| éducation | 6 | conn. des monstres | 6 | psychologie | 5 | Repositionnement | | 1d10+5 | | | | | | | |
| | | | | | | Blocage | | 1d10+5 | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | | PORTÉE | FIA | | | | |
| PIEDS | | 1d10+5 | | 1d6+2 | | | non létal | | | | | | | | |
| POINGS | | 1d10+5 | | 1d6-2 | | | non létal | | | | | | | | |
| DAGUE | | 1d10+5 | | 1d6+2-2 | | | | | | | 10 | | | | |

| PNJ "MANUEL" | | | | | | | | | | PS | 35 | END | 35 | CHA | 4 |
|--------------|---|-----------|-----|------------|------|------------------|-----------|--------|---|----------|-----|------|----|-----|---|
| INT | 5 | REF | 6 | DEX | 6 | COR | 8 | VIT | 5 | EMP | 4 | TECH | 8 | VOL | 6 |
| COMPÉTENCES | | | | | | | | | | DÉFENSES | | | | | |
| négoce | 3 | mêlée | 5 | Physique | 5 | Armure | | 5 | | | | | | | |
| survie | 5 | bâton | 4 | Résilience | 5 | Esquive | | 1d10+6 | | | | | | | |
| bagarre | 5 | artisanat | 4 | courage | 3 | Repositionnement | | 1d10+6 | | | | | | | |
| vigilance | 3 | jeu | 2 | | | Blocage | | 1d10+6 | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | | PORTÉE | FIA | | | | |
| PIEDS | | 1d10+11 | | 1d6+6 | | | non létal | | | | | | | | |
| POINGS | | 1d10+11 | | 1d6+2 | | | non létal | | | | | | | | |
| BATON | | 1d10+10 | 0 | 1d6+2+2 | | | | | | | 10 | | | | |
| HACHETTE | | 1d10+11 | 0 | 2d6+1+2 | | | | | | | 10 | | | | |

| PNJ "CITOYEN" | | | | | | | | | | PS | 25 | END | 25 | CHA | 5 |
|---------------|---|----------------|-----|-------------|------|------------------|-----------|--------|---|----------|-----|------|----|-----|---|
| INT | 5 | REF | 5 | DEX | 5 | COR | 5 | VIT | 5 | EMP | 5 | TECH | 5 | VOL | 5 |
| COMPÉTENCES | | | | | | | | | | DÉFENSES | | | | | |
| éducation | 5 | charisme | 5 | séduction | 5 | Armure | | 3 | | | | | | | |
| étiquette | 5 | représentation | 6 | lame courte | 3 | Esquive | | 1d10+5 | | | | | | | |
| vigilance | 3 | psychologie | 5 | stylisme | 5 | Repositionnement | | 1d10+5 | | | | | | | |
| | | | | | | Blocage | | 1d10+5 | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | | PORTÉE | FIA | | | | |
| PIEDS | | 1d10+5 | | 1d6+4 | | | non létal | | | | | | | | |
| POINGS | | 1d10+5 | | 1d6 | | | non létal | | | | | | | | |
| DAGUE | | 1d10+8 | 0 | 1d6+2 | | | | | | | 10 | | | | |

| PNJ "HOMME D'ARME" | | | | | | | | | | PS | 40 | END | 40 | CHA | 4 |
|--------------------|---|-------------|-----|--------------|------|------------------|-----------|---------|---|----------|-----|------|----|-----|---|
| INT | 4 | REF | 8 | DEX | 8 | COR | 8 | VIT | 6 | EMP | 4 | TECH | 4 | VOL | 8 |
| COMPÉTENCES | | | | | | | | | | DÉFENSES | | | | | |
| bagarre | 5 | lame courte | 6 | archerie | 6 | Armure | | 12 | | | | | | | |
| esquive | 6 | escrime | 6 | furtivité | 2 | Esquive | | 1d10+14 | | | | | | | |
| mêlée | 6 | athlétisme | 3 | courage | 4 | Repositionnement | | 1d10+8 | | | | | | | |
| vigilance | 3 | survie | 3 | intimidation | 3 | Blocage | | 1d10+8 | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | | PORTÉE | FIA | | | | |
| PIEDS | | 1d10+13 | | 1d6+6 | | | non létal | | | | | | | | |
| POINGS | | 1d10+13 | | 1d6+2 | | | non létal | | | | | | | | |
| DAGUE | | 1d10+14 | | 1d6+2+2 | | | | | | | 10 | | | | |
| EPEE | | 1d10+14 | 0 | 2d6+2+2 | | | | | | | 10 | | | | |
| ARC | | 1d10+14 | 0 | 3d6+3 | | | | | | 100m | 10 | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----|----------------|------------------|-------|--------|-----|--------|-----|
| CREATURE : | | | | | | | | | | |
| Menace | | | | | Intelligence | | | | | |
| Taille | | | | | Poids | | | | | |
| Sens | | | | | Récompense | | | | | |
| Environnement | | | | | Organisation | | | | | |
| INT | | VIT | | | ETOU | | | ENC | | |
| REF | | EMP | | | COURSE | | | REC | | |
| DEX | | TECH | | | SAUT | | | PS | | |
| COR | | VOL | | | END | | | VIG | | |
| COMPÉTENCES | | | | | DÉFENSES | | | | | |
| | | | | | Armure | | | | | |
| | | | | | Régénération | | | | | |
| | | | | | Esquive | | | | | |
| | | | | | Repositionnement | | | | | |
| | | | | | Blocage | | | | | |
| Résistances | | Immunités | | Vulnérabilités | | Butin | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Capacités | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | PORTÉE | FIA |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----|----------------|------------------|-------|--------|-----|--------|-----|
| CREATURE : | | | | | | | | | | |
| Menace | | | | | Intelligence | | | | | |
| Taille | | | | | Poids | | | | | |
| Sens | | | | | Récompense | | | | | |
| Environnement | | | | | Organisation | | | | | |
| INT | | VIT | | | ETOU | | | ENC | | |
| REF | | EMP | | | COURSE | | | REC | | |
| DEX | | TECH | | | SAUT | | | PS | | |
| COR | | VOL | | | END | | | VIG | | |
| COMPÉTENCES | | | | | DÉFENSES | | | | | |
| | | | | | Armure | | | | | |
| | | | | | Régénération | | | | | |
| | | | | | Esquive | | | | | |
| | | | | | Repositionnement | | | | | |
| | | | | | Blocage | | | | | |
| Résistances | | Immunités | | Vulnérabilités | | Butin | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Capacités | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Armes | | | | | | | | | | |
| Nom | | JET | PRÉ | DÉGÂTS | TYPE | ROF | EFFETS | | PORTÉE | FIA |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

ECHOPPE DE MARTEN DETES LE MARCHAND ITINERANT :

Le chariot est imposant, tiré par deux chevaux de trait. Il est couvert de runes de protection. Marten est accompagné de deux gardes (frères, mercenaires, imposants : Sven et Viggo).

A l'arrivée de Marten au village les villageois artisans sont les premiers à venir négocier avec lui :

- Kamélia échange du poisson séché contre un filet neuf
- Hellindawell échange des étoles contre des fils et des peintures

Les forgerons revendent des objets usuels, les gnomes revendent du cuir, les tisserandes hobberas revendent des tissus, Joryll revend des arcs, Barnderig et Bleuenn revendent des jouets, Kaleb et Jacob vendent des poteries, Killian vend des paniers, Janik et Yvon vendent des coffrets.

Ensuite, il ouvre son échoppe au public :

| | prix | quantité dispo. | | | |
|-----------------------------|------|--------------------|---|------|----|
| arbalètes de poing | 100 | 4 | livres divers | | |
| arcs courts | 300 | 2 | livres vierges | 8 | 5 |
| armure cuir renforcé | 250 | 4 | luths | 38 | 1 |
| bâches | 10 | 3 | masses | 100 | 2 |
| bandoulières | 19 | 3 | menottes | 30 | 1 |
| Bijoux divers | 50 | 20 | miroirs | 27 | 2 |
| bombe (samum) | 147 | 2 | nécessaire d'écriture | 25 | 5 |
| bonbons | 5 | 50 | paniers | 10 | 2 |
| bouclier en bois, petit | 50 | 6 | parfums | 22 | 4 |
| bouclier en métal, moyen | 300 | 2 | peintures | 55 | 2 |
| bougies (5x) | 5 | 10 | pierres à briquet | 6 | 10 |
| bourses | 7 | 10 | pipes | 19 | 5 |
| boussoles | 32 | 1 | poignards | 50 | 10 |
| cadenas | 34 | 5 | poings d'acier | 50 | 65 |
| cadenas résistant | 68 | 2 | projectiles à tête large (1x) | 10 | 5 |
| capas à poches secrètes | 60 | 2 | projectiles contondants (1x) | 10 | 5 |
| coffres | 18 | 2 | projectiles en argent (1x) | 10 | 5 |
| corde (20m) | 20 | 4 | projectiles explosifs (1x) | 108 | 1 |
| cordelette (5m) | 5 | 10 | projectiles perforants (1x) | 15 | 5 |
| craies | 2 | 100 | projectiles standards (10x) | 5 | 5 |
| dagues | 100 | 5 | sacoques | 14 | 4 |
| encre de qualité supérieure | 40 | 2 | sacs de couchage | 16 | 10 |
| épées courtes | 300 | 3 | savons | 4 | 20 |
| épées longues | 500 | 2 | selle | 100 | 2 |
| épices diverses | 20 | 20 | sifflets d'alerte | 6 | 5 |
| équipements de pêche | 27 | 2 | spécial : épée bâtarde excellent | 1050 | 1 |
| fléchettes | 50 | 10 | spécial : épée courte en argent | 600 | 1 |
| flûtes | 20 | 4 | spécial : lance à ablation niv1 | 400 | 1 |
| fourreaux discrets | 15 | 4 | spécial : marteau d'étole niv2 | 150 | 2 |
| frondes | 50 | 10 | spécial : marteau de guerre météorique | 670 | 1 |
| gourdes | 8 | 10 | spécial : poignards à saignement niv2 | 75 | 3 |
| grappins | 13 | 2 | spécial : veste cuir renforcé dissimulé | 330 | 1 |
| haches | 300 | 3 | tabac | 4 | 20 |
| harpes | 38 | 1 | tentes | 19 | 5 |
| hydromel | 12 | 3 | thé (5 doses) | 20 | 5 |
| jouets divers | 20 | 20 | torches | 5 | 40 |
| laine (3 pelotes) | 5 | 30 | trousses de maquillage | 35 | 2 |
| lances | 300 | 4 | ustensiles de cuisine | 15 | 10 |
| lanternes | 35 | 2 | vêtements de cuir | 150 | 6 |
| liqueurs | 10 | 4 | vin | 20 | 5 |
| | 40 | 6 | | | |

| Marten Detes | | | | CHANCE | 8 |
|------------------|----|---------------|---|----------------|---|
| INTELLIGENCE | 10 | RÉFLEXE | 8 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | 6 | ESQUIVE | 4 | ALCHIMIE (2) | |
| SURVIE | 4 | MAIN NUE | | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) (+8) | | LAMES COURTES | 6 | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) | 4 | ÉPÉES | | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | 4 | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | |
| BAS FONDS | 6 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 6 |
| SOCIAL | 6 | EMPATHIE | 8 | COURAGE | |
| CULT. GÉNÉRALE | 4 | CHARISME | | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | 4 | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | 8 | SPECTACLE | | INTIMIDATION | |
| DEXTÉRITÉ | 4 | PERSUASION | 4 | RÉSIST. MAGIE | |
| ARC | | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | 4 |
| ARBALÈTE | | JEU | 2 | CORPS | 6 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | | FORCE | |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 2 |
| ATHLÉTISME | | STYLE | | VITESSE | 6 |



| NOM: MARTEN DETES | | | | BONUS DE FORCE (INCLU) | 0 |
|--------------------------|------------|-----------|-----------|------------------------|---|
| PS | 30 | END | 30 | VITESSE | 6 |
| | | | | ARMURE | 5 |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | | JET: D10+ 12 | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS | | |
| POINGS / PIEDS | 8 | D6+ 0 / 4 | NON-LÉTAL | | |
| DAGUE DE MAÎTRE | 17 | 2D6 +5 | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |



| SVEN et VIGGO | | | | CHANCE | 2 |
|------------------|----|---------------|----|----------------|----|
| INTELLIGENCE | 4 | RÉFLEXE | 10 | TECHNIQUE | 4 |
| PERCEPTION | 6 | ESQUIVE | 6 | ALCHIMIE (2) | |
| SURVIE | 2 | MAIN NUE | 6 | ARTISANAT(2) | |
| NORDIEN (2) | | LAMES COURTES | | PREMIERS SOINS | |
| ANTIQUE (2) (+8) | | ÉPÉES | 6 | CAMOUFLAGE | |
| NAIN (2) | | ARMES LOURDES | | CROCHETAGE | |
| TACTIQUE (2) | | ARMES LONGUES | 6 | PIÈGES(2) | |
| CONN. MONSTRES | | EQUITATION | | CONTREFAÇON | |
| BAS FONDS | 4 | NAVIGATION | | VOLONTÉ | 10 |
| SOCIAL | | EMPATHIE | 4 | COURAGE | 6 |
| CULT. GÉNÉRALE | | CHARISME | | SORTS (2) | |
| ENQUÊTE | | PSYCHOLOGIE | | RITUELS(2) | |
| TUTORAT | | BEAUX-ARTS | | ENVOÛT.(2) | |
| NÉGOCE | | SPECTACLE | | INTIMIDATION | 6 |
| DEXTÉRITÉ | 10 | PERSUASION | | RÉSIST. MAGIE | |
| ARC | 6 | COMMANDEMENT | | RÉSIST. CONTR. | 6 |
| ARBALÈTE | | JEU | | CORPS | 10 |
| AGILITÉ | | DUPERIE | | FORCE | 2 |
| DISCRÉTION | | SÉDUCTION | | RÉSISTANCE | 2 |
| ATHLÉTISME | | STYLE | | VITESSE | 6 |

| NOM: SVEN ET VIGGO | | | | BONUS DE FORCE (INCLU) | +4 |
|---------------------------|------------|-------------|-----------------|------------------------|----|
| PS | 50 | END | 50 | VITESSE | 6 |
| | | | | ARMURE | 10 |
| DÉFENSE: ESQUIVE | | | | JET: D10+ 16 | |
| ARME | JET (D10+) | DÉGÂTS | INFOS | | |
| POINGS / PIEDS | 16 | D6+ 4 / 8 | NON-LÉTAL | | |
| ARC LONG | 16 | 4D6 | portée max 200m | | |
| BATARDE EXCEL. | 18 | 4 OU 5D6 +4 | 1 ou 2 mains | | |
| LANCE | 16 | 3D6 | allonge | | |
| | | | | | |

VITESSES DE VOYAGE

à pieds

| | vitesse | pendant | maximum |
|--|-----------|--|-------------------|
| Vitesse normale | 5 km / H | 8 H maximum /jour | / |
| marche rapide * | 7 km / H | 6 H maximum /jour | 2 jours d'affilée |
| marche forcée * | 9 km / H | 4 H maximum /jour | 1 jour d'affilée |
| course * | 15 km / H | 2 H maximum /jour | 1 jour d'affilée |
| (*) +2H à vitesse normale autorisée | | si + longtemps : jet de résistance sd14 + 2 par heure/jour supplémentaire si raté, - 5 END max (récupérable 5 chaque heure/jour sans marche) | |
| Modificateurs : avec charge -2H/jour sur chemin -1km/H hors piste -2km/H (marche forcée impossible) | | | |

à cheval

| | route | chemin | hors piste | pendant max H par jour | | |
|--------------------------|-----------|-----------|------------|--------------------------------|----------------------------|-----------------|
| | | | | cavalier expérimenté (Base 14) | cavalier habitué (Base 10) | cavalier novice |
| pas | 7 km / H | 5 km / H | 3 km / H | 8 H | 7 H | 6 H |
| trot * | 14 km / H | 10 km / H | / | 4 H | 3 H | 2 H |
| galop * | 25 km / H | 15 km / H | / | 2 H | 1 H | 1/2 H |
| (*) + 2H au pas autorisé | | | | -1 H si chargé | | |

Galop à 50 km / H pendant 2H max

(1x ensuite repos et les deux jours suivants le cheval acceptera de marcher à 3km/max)

BIANCA : à +/- 30 km du village, à travers bois = 10h de marche (+/- 8h à cheval)

KAGEN : à +/- 150 km, sur route

MANQUE DE SOMMEIL :

A partir de la deuxième nuit sans 8h de sommeil,
calculer le nombre d'heures manquantes des cinq derniers jours.

Jet de résistance (un par jour) SD8 + heures manquantes

si raté : -1 à INT, EMP, DEX, REF et VOL

(cumulatif à chaque jet raté)

Un degré de Malus disparaît à chaque bonne nuit de repos

LECTURES D'OSRALD (ET SES COMMENTAIRES) :

A chaque fois que les PJ croisent Osrald, il a de la lecture à portée de main, même durant ses ballades, quand il s'occupe du jardin de la chapelle, ou qu'il passe saluer Klaus...

Petit livre vert "Traité sur les vertus de la vie au grand air" (ça change les idées)

Papiers en vrac liés par une couverture de cuir : Notes précieuses soi-disant volées à un sorcier (gros doutes sur la véracité, dommage, j'ai payé ça cher...)

Livre violet avec dorures : Recueil de Poésies du célèbre Jaskier (très surfait...)

Broché plein de schémas : Théories sur la Conjonction (plutôt fumeux)

Joli livre bleu : Réflexions sur le sens profond de l'eau (sans intérêt mais ça passe le temps)

Livre jaune avec un dragon illustré sur la couverture : Contes et légendes du Nord (j'adore, je l'ai déjà lu plusieurs fois)

Livre gris peu épais : Variations autour du navet (pour donner des idées à Klaus)

Contrées lointaines : La Zerrikanie (J'aimerais bien y aller)

Paquet de parchemins : Schémas d'inventions étranges et projets de machines volantes (ça peut pas fonctionner...)

Les origines de Skellige (pures spéculations sans fondement)

Autres : Architecture elfique, l'humour nain, prières à Melitele, énigmes en runes anciennes, les constellations, Histoire des premières guerres nordiques, Les beautés de la Rivie, Légendes de la mer, jardinage, etc.

BOISSONS DE KLAUS (ET SES COMMENTAIRES) :

Klaus ne boit jamais d'alcool. Quelques idées pour permettre d'illustrer ce fait...

Lait (c'est bon pour la peau, ou... Je sais plus mais c'est bon pour la santé, demandez à Osrald !)

Citronnade (... fait chaud aujourd'hui, non ?)

Infusions variées (...fait froid aujourd'hui, non ?)

... menthe, c'est bon pour la digestion, ... Orties, ça purifie le sang

Jus de pomme, jus de poire (pas fermenté, mais parfois il pétille un peu, c'est toujours bon)

Tisane d'herbes (c'est dégueulasse mais je l'ai reçue d'Emh-Raelle, pas envie de la vexer...)

Thé glacé (bien sucré, c'est vachement bon, j'comprends pas pourquoi ça n'a pas plus de succès auprès des jeunes)

Eau (faut s'hydrater, ma maman me l'a toujours dit)

Sirop de sureau (il m'en reste encore un peu, tu veux ?)

Un client se plaint d'un vin bouchonné ou d'une bière aigre :

- t'as qu'à l'offrir à la table voisine, j'suis sûr qu'ils sauront l'apprécier

- t'aimes pas, tant pis pour toi

- à ce prix-là, t'espérais quoi ?

et insiste pour qu'il goûte :

- Je viens de manger de l'ail, c'est trompeur, attends, je demande à Osrald

- pas soif

- oh, c'est bon, j'te la rembourse

TAVERNE :

Idées de types de plats cuisinés par Klaus (et tarifs).

Il y a souvent du poisson au menu, pêché dans la Newa par Arnold et Camelia.

Généralement, il y a un potage ou un plat du jour, parfois les deux, et un truc à déjeuner.

Les plats de luxe sont sur commande.

Les boissons sont disponibles selon l'arrivage.

| PLATS | | BOISSONS | |
|---|------|-------------------------------|------|
| Flan aux œufs | 5 € | Blonde de Redania (Reda) | 5 € |
| Omelette | 5 € | Faro Cintrien (Faro) | 5 € |
| Potage aux poireaux | 5 € | Kriek de Rivia (Riva) | 5 € |
| Soupe de navets | 5 € | Champion de Wyzima (Champion) | 5 € |
| Tartine de seigle à la compote | 5 € | Ambrée de Kaedwen (Kad) | 5 € |
| Quignon de pain et saucisson ou fromage | 5 € | Seigle témérienne (Seiglia) | 5 € |
| Gruau de blé tendre au jus de viande | 5 € | saugée | 10 € |
| Crème champignons | 8 € | Vin cuit | 5 € |
| Tourte au poulet | 8 € | Jus de pruneau | 3 € |
| Haricots au lard | 8 € | Brune de Mag Turga... (Mag) | 5 € |
| Bouillie d'avoine aux noix | 10 € | Hydromel de Mahakam | 12 € |
| Gruau d'épeautre avec pâté de sanglier | 10 € | Vin chaud épicé | 8 € |
| Fèves rissolées au thym | 10 € | Vin rouge de table | 8 € |
| Potée de pois aux oignons | 10 € | Vin blanc de table | 8 € |
| Tarte aux pommes | 10 € | Vin de Toussaint | 15 € |
| Bouillabaisse | 15 € | Jus de pomme | 3 € |
| Lard aux carottes bouillies | 15 € | Jus de poire | 3 € |
| Poêlée de champignons | 15 € | Cidre | 4 € |
| Truites grillées | 15 € | Lait | 2 € |
| Bœuf bouilli aux lentilles | 20 € | Infusions diverses | 2 € |
| Brochet mijoté | 20 € | Citronnade | 2 € |
| Gratin de perche | 20 € | Thé glacé | 2 € |
| Pigeon rôti sauce au vin | 30 € | Sirop de sureau | 3 € |

IDÉES DE MESSAGES PEUTRES POUR LE RAPPEAU D'AFFICHAGE :

Baston ! (écriture naine)

Guindaille ! (idem)

Belle journée mes amis (écriture elfique)

La chorale cherche des membres

Et on lui pèlera le jonc, comme au bailli du Limousin !

Mélanie ! Je t'aime !!!

Trop de carottes pas assez de poireaux, je troque.

C'est pas faux

Le gras, c'est la vie

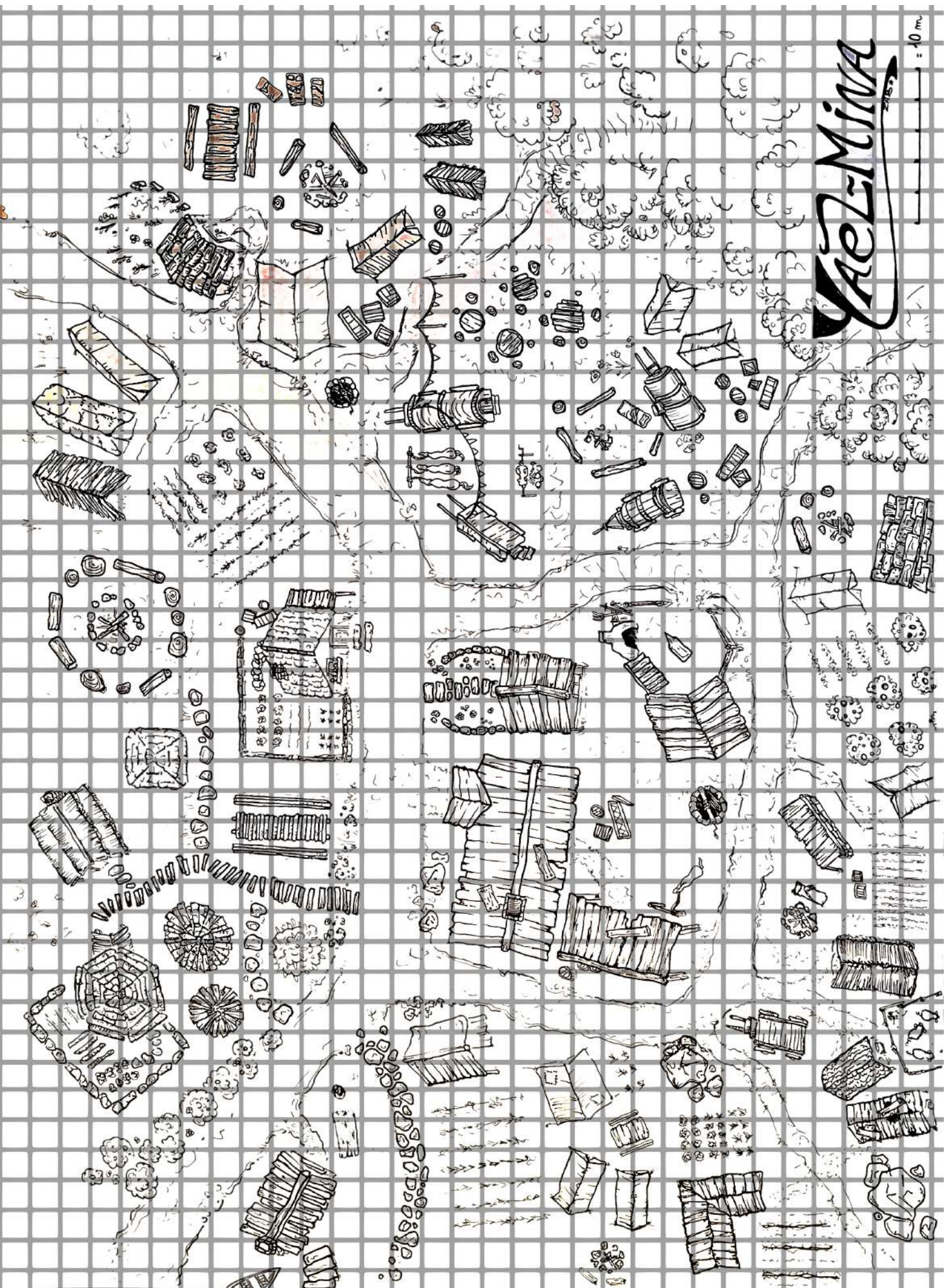
Besoin de 3 peaux de lapin, je paie cash

Fumier à donner

(et laissez les PJ mettre leurs propres annonces !)

CAZMINA

10 m



| | | | |
|---|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">CARTE HÉROS</p> <p><i>Vous avez tiré un héros puissant de votre deck : +3 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">CHANCE DE MAÎTRE</p> <p><i>Vous tirez votre carte de chef, il renforce vos rangs : +2 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">5-6</p> <p style="text-align: center;">MÉTÉO AVANTAGEUSE</p> <p><i>Vous avez pris un avantage grâce aux cartes météo : +1 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">9</p> <p style="text-align: center;">ABANDON ?</p> <p><i>Le tour semble perdu : -2 à ce jet, +3 au tour suivant</i></p> |
| <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">MAUVAISE MAIN</p> <p><i>Cette mauvaise main pourrait bien vous faire perdre ce tour : -3 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">MAUVAIS TIRAGE</p> <p><i>Bof, malchance au tirage : -2 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">7-8</p> <p style="text-align: center;">CARTE ESPION</p> <p><i>Un espion ennemi a investi vos rangs : -1 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;">SECONDE CHANCE</p> <p><i>Rejouez la carte précédente, si c'était un malus, il s'applique à l'adversaire</i></p> |

| | | | |
|---|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">CARTE HÉROS</p> <p><i>Vous avez tiré un héros puissant de votre deck : +3 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">CHANCE DE MAÎTRE</p> <p><i>Vous tirez votre carte de chef, il renforce vos rangs : +2 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">5-6</p> <p style="text-align: center;">MÉTÉO AVANTAGEUSE</p> <p><i>Vous avez pris un avantage grâce aux cartes météo : +1 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">9</p> <p style="text-align: center;">ABANDON ?</p> <p><i>Le tour semble perdu : -2 à ce jet, +3 au tour suivant</i></p> |
| <p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">MAUVAISE MAIN</p> <p><i>Cette mauvaise main pourrait bien vous faire perdre ce tour : -3 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">4</p> <p style="text-align: center;">MAUVAIS TIRAGE</p> <p><i>Bof, malchance au tirage : -2 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">7-8</p> <p style="text-align: center;">CARTE ESPION</p> <p><i>Un espion ennemi a investi vos rangs : -1 au jet</i></p> | <p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;">SECONDE CHANCE</p> <p><i>Rejouez la carte précédente, si c'était un malus, il s'applique à l'adversaire</i></p> |

TRUCS ET ASTUCES DE MJ AXÉ RÔLE-PLAY ET AMBIANCE. EN VRAC :

Pensez au décorum, cela facilite l'immersion :

Lumière tamisée, papier recyclé, crayons de bois plutôt que bics, verres rétros ou chopes, sodas hors de vue, chips et grignotages transvasés dans des plats en bois, etc.

Je suis une MJ "à l'ancienne"... Pour ma part, même si j'admets bien volontiers que c'est très pratique, j'ai fait le choix de ne pas utiliser les accessoires de gestion numérique (roll20 etc, fiche online, ou simulateurs de combat) lorsqu'on est en jeu.

Lorsque vous décrivez quelque chose (lieu, scène, PNJ) pensez à tous les sens. Décrivez ce l'on voit, mais également ce qu'on entend, les odeurs, les bruits, et autres sensations.

Prévoyez des banques de donnée :

Téléchargez des musiques et classez-les par thèmes selon l'utilisation en jeu. De nombreux "sons" sont facilement trouvables sur internet pour simuler un feu de camp, une nuit dans les bois, la pluie, des bruits de combat, une ambiance de taverne, ou de donjons mystérieux.

Utilisez Pinterest pour vous créer un stock d'images de PNJs en tout genre. Des lieux et des scènes de vie peuvent également être trouvés par ce biais. Des IA (bien que controversées) peuvent vous permettre de créer des visuels bluffants correspondant exactement à vos besoins, d'autres programmes existent pour les maps, les décors, ...

Afin d'aider les joueurs à se rendre compte qu'on est dans de la dark fantasy, que le monde est réellement sombre et dangereux, ayez un stock de PNJs "marqués par la vie" (cicatrices, mutilations, ...)

Bannissez les "mon personnage dit" et poussez vos joueurs à parler en "Je".
Vous même, essayez d'interpréter tous vos personnages.

Dès qu'un joueur fait une remarque hors-jeu, réagissez-y comme si c'était son personnage qui avait parlé en jeu, ou comme s'il avait réellement fait ce qu'il disait "par humour".

Ex 1 : "Quoi ? 10 Couronnes, t'es sûre de tes prix, vérifie un peu ta table, ça ferait combien en équivalent euros ?"
"Ma table ? Qu'est-ce qu'elle a ma table, le pied est mal monté ? Merci du conseil, je voudrais pas que mon stand s'écroule..."

EX 2 : Lorsque je présente le portrait d'un PNJ un joueur glisse à son voisin "Quelle sale gueule, sa mère a dû le bercer trop près du mur, lol" "Hmmm... Sachez que vos considérations ne me touchent pas, et pour votre gouverne, j'ai été victime d'un incendie enfant, toute ma famille y est décédée". Ça jettera un froid "Time-In", mais je peux vous garantir que le joueur réfléchira à deux fois avant de refaire du hors-jeu.

Créez des visuels dès que possible (Messages sur parchemin, plans gribouillés) et même du matériel concret si vous êtes un brin créatifs : fioles, pièces de monnaies, bijoux, ...

Organisez-vous et soyez prêt !

Plus vous aurez préparé votre matériel (cartes, plans, visuels, figurines, ...) et lu, étudié, digéré, et intégré votre scénario, plus vous serez à l'aise et saurez plus facilement improviser.

Connaissez vos PNJs, prévoyez leur une façon de parler spécifique, un accent, un tic de langage, ... (prenez quelques notes, pour utiliser la même chose à chaque séance, même pour les PNJs mineurs).

Connaissez vos PJs aussi, ayez une bonne idée de leurs compétences et de leur équipement. Utilisez leur background en jeu (ils reconnaissent l'accent d'un PNJ venant de la même région qu'eux par exemple).

De même, connaissez vos règles (placez des post-it dans vos bouquins, faites des récapitulatifs)...

Ne prenez pas de longues notes ! Toutes les pauses sortent les joueurs de l'immersion et de la dynamique.

N'interrompez pas les séances de rôle-play entre joueurs, même s'ils sont un peu hors contexte, mais sachez repérer celles qui meublent en vous attendant. Ne laissez pas les discussions hors jeu s'installer, ou bien, décrêtez qu'il semble être temps de faire une pause.

Veillez à ce que tout le monde prenne sa place en jeu, même les débutants ou les timides. Ne laissez pas les joueurs plus expérimentés ou plus loquaces mener la danse.

Vous pouvez faire pré-tirer des jets de vigilance, cela évitera de mettre la puce à l'oreille en demandant un jet à un joueur même si ce dernier est raté et qu'il ne remarque en fait rien...

Création de PNJs : Basez-vous sur les règles, mais soyez souples.

Boostez les compétences dont vous avez besoin pour votre scénario, adaptez ensuite les caractéristiques liées, et justifiez ça par un background. Pour un PNJ important, avec de l'expérience, 2x environ 60 points pour les caractéristiques et pour les compétences semble acceptable. Limitez à maximum deux compétences au dessus de 6...

Si vous n'êtes pas fort en calcul mental, une calculatrice à disposition peut être utile lors des combats...

Utilisez un vieil agenda pour y noter les principaux événements et décompter correctement les jours.

Ambiance et Rôle-Play

1. Adeptes de Melitele :

Les adeptes et prières de Melitele sont connus pour leur dévotion à la déesse de la fertilité, de l'amour et de la guérison. Leur foi est souvent exprimée à travers des textes sacrés, des sermons et des prières.

Texte sacré : "En Melitele, nous trouvons la force pour guérir les blessures, pour reconforter les cœurs brisés et pour aimer de manière inconditionnelle. Nous sommes bénis par la grâce de notre déesse, qui nous montre le chemin de la bonté et de la compassion. En suivant ses enseignements, nous pouvons atteindre la paix intérieure et aider les autres à trouver la leur."

Sermon : "Même si les ténèbres de la maladie et de la douleur nous entourent, nous ne devons jamais perdre espoir. Melitele est là pour nous guider vers la lumière et la guérison. Nous devons avoir confiance en sa bonté et en sa miséricorde, et savoir qu'elle est toujours avec nous, nous protégeant de tout mal. Puissions-nous trouver la force en Melitele pour traverser les moments difficiles et pour aider les autres à trouver la paix."

Prière : "Ô Melitele, nous t'implorons de nous accorder la force de guérir les blessures du corps et de l'âme, de reconforter les cœurs brisés et de semer l'amour dans les cœurs les plus sombres. Nous te remercions pour ta bonté et ta compassion infinies, et nous te demandons humblement de continuer à nous guider sur le chemin de la vie. Que ta lumière éclaire nos chemins et que ta grâce nous protège de tout mal. Amen."

Voici quelques expressions courantes qu'un croyant de Melitele pourrait utiliser pour faire référence à sa religion :

"Que Melitele te bénisse !"

"Tout est entre les mains de Melitele."

"Je prie Melitele pour obtenir la guérison."

"La grâce de Melitele est avec nous."

"Nous devons suivre les enseignements de Melitele pour être en paix."

"En Melitele, nous cherchons l'amour et la compassion."

"Nous devons être reconnaissants envers Melitele pour toutes les bénédictions qu'elle nous accorde."

2. Skellige

Les Skelligeois sont connus pour leur culture maritime et guerrière, ainsi que pour leur langage particulier qui est souvent décrit comme rugueux et difficile à comprendre pour les étrangers.

Ils ont tendance à utiliser des tournures de phrase simples et directes. Ils préfèrent souvent les verbes à l'impératif plutôt qu'à l'infinitif et n'hésitent pas à supprimer des mots inutiles. Par exemple, ils diront "Tais-toi !" plutôt que "Tu devrais te taire".

Les Skelligeois sont un peuple plutôt direct et n'utilisent pas beaucoup de formules de politesse. Ils se saluent souvent avec un simple "Hé" ou "Salut". Ils peuvent également utiliser des formules de politesse plus respectueuses lorsqu'ils s'adressent à des étrangers ou des personnes de haut rang.

Ils ont un style de salutations plutôt informel et amical. Ils n'hésitent pas à se taquiner les uns les autres et à se moquer gentiment. Ils peuvent également saluer les personnes en utilisant leur surnom plutôt que leur nom complet.

Ils sont connus pour leur langage fleuri et leurs jurons colorés. Ils utilisent souvent des insultes liées à la mer ou à la guerre, comme "poisson pourri" ou "lâche". Ils peuvent également utiliser des jurons plus crus et vulgaires pour exprimer leur mécontentement.

Voici quelques exemples de phrases typiques en skelligeois :

"Tais-toi et écoute !"
"Bienvenue chez moi, petit poisson pourri !"
"Je vais te larder comme un hareng salé !"
"T'es aussi utile qu'un bout de bois pourri dans une tempête !"
"Je vais te botter le cul jusqu'au bout de l'archipel !"
"C'est quoi cette tête de merlan frit que tu fais ?"
"T'es plus lent qu'un navire skelligien par temps calme !"
"Que les vents de Freya te portent chance !"
"Par les ancêtres, je te jure que c'est la vérité !"
"Que les dieux te guident sur le chemin de la victoire !"
"Je suis heureux de te voir, frère de sang."
"Crocs sur le roc !"
"Que les corbeaux t'emportent !"
"Je te jure par les vagues de Skellige que c'est vrai !"
"Par la barbe de Bran, j'ai jamais vu ça !"
"Par la salive de l'ours des montagnes, je te tuerai !"
"Par la barbe d'Ahn Craig !"
"Que les vents de Skellige vous portent !"
"T'es un faux jeton, pire qu'un renard dans un poulailler !"
"Par les os de mes ancêtres, je vais vous trancher en morceaux !"
"Par Freya, déesse de la guerre et de la passion, que mon épée fasse justice !"
"Je vais te fracasser la tête comme une noix de coco !"
"Que la furie de Skellige s'abatte sur toi !"
"T'as pas l'étoffe d'un Skelliger, t'es aussi utile qu'un bateau sans voile !"
"T'es pas fichu de te battre comme un vrai Skelliger, espèce de bouseux de continent !"
"Par les couilles de Hemdall, je vais te mettre à genoux !"
"Fils de pute de Nilfgaardien ! Va crever avec tes putains d'impôts !"
"Va te faire foutre avec tes coutumes de continentaux, on n'est pas des pisse-froids nous !"
"Que les rats te rongent les couilles !"
"Je vais te faire un trou dans la tête gros comme un cratère de météorite !"
"Ma crevette"
"Mon petit rat des docks"
"Ma petite pieuvre"
"Mon petit mollusque"
"Crocs acérés et ventre plein de bière, voilà qui nous sommes !"
"Que les courants t'emportent vers les profondeurs !"
"La grande tempête te frappe !"
"Que les tempêtes te guident, et les marées t'emportent !"
"Le corbeau doit se nourrir, tout comme le crabe et la seiche."
"Les couilles de l'ours sont plus fortes que les dents de la mort."
"Même la mouette la plus féroce doit parfois se reposer."
"Que le vent gonfle tes voiles et les tempêtes te portent vers la gloire !"
"Le requin ne se soucie pas de ce que pense le hareng."
"Le poisson pourrit par la tête."
"Par la barbe des ancêtres, tu es un crétin de première classe !"
"Que les dieux t'enveloppent de malheur éternel, misérable vermine"
"Par les neuf tempêtes de Skellige !"

3. Jurons et interjections :

Bâtard
Tudieu
Tabarn'
Putrescence de Nekker
Mordieu
Sac à vin
Par la griffe d'une harpie
Par le sabot de Kelpie
Corne de bouc
Vain Dieu
Morte Couille
Trogne en biais
Les runes se moquent de moi
Maudit soit le sort
Les éléments se liguent contre moi
Par le sang ancien
Par le sang de Falka
Par les cendres d'un Leshen
Mal'Peste
Sacrebleu
Par le feu de l'enfer
Peste soit de ...
Gueusaille
Nom d'un clébart
Tacheron
Pourriture
Pisse-froid
Pleutre
Patte-Pelu
Bigre
Bourse molle
Vil coquin
Vaurien
Couard
Maudit freu
Diablerie
Sacré bougre
Bougre d'andouille
Sang impur
Engeance maudite

4. Exemples de formulations en langage ancien pour sortilèges

Zeïlilèb Kenichi
Abéil-kweb
Ynilich Gwèth
Vondag-wétil
Zurchèm Felwass Ayèl-Mi
Murm Anymbré Kéchil-né
Zeïli-shin Drip-a-Hin
Guil-tin Anech Kern
Dialèb Essèn-Enib

Crédits :

JDRbyZab@gmail.com

Règles : The Witcher le jeu de rôle officiel

Logo "by Zab" Ciri CD Project game modifié par Zab

Map de Yaël-Mina : by Zab

Plan de la maison de la Yaga : by Zab

Carte de la région : zoom d'un morceau de la carte du continent du Wiki fandom

Jeux de taverne inspirés de diverses lectures du net

Relecture orthographique : Sarpédon et Brushette

Images :

Groseille : via IA midjourney par Sarpédon

Klaus et Osrald : Arcane League of Legend Fortiche Production, modifications par Zab, et fan-artiste Third Cookie

Bianca : Iga Oliwiak IgsonArt

Kayla : KueshkaArt

Rolf : Stepalex

Wedo : Travis Fimmel Viking

Emh-Raelle : by Zab via IA Dream

Araignée : Acromantula Harry Potter

Yaga : by Zab via IA Dream

Habitants :

Gwent Card

The Elder Scrolls

ArtStation

DeviantArt

IA diverses

et autres images glanées sur Pinterest...