



La famine à Fey Lien

Scénario de Cécile ROGER – Jojo la Chouette



Scénario jeu de rôle de l'univers The Witcher ; dès 6 et 10 recommandés.

La plupart des illustrations utilisées dans ce scénario sont tirées du jeu The Witcher 3.

Vous êtes vous jamais demandé ce qu'il serait arrivé à Cosette des Misérables si elle avait vécu dans The Witcher ?

Histoire principale

Un groupe d'inconnus est recruté par l'aubergiste du village pour résoudre un problème de famine. Les villageois suspectent qu'un groupe de bandits se soit établi dans la région et pille leurs réserves. L'enquête montrera que le coupable est tout autre, et le motif bien plus tragique que la faim. Peut-être aurait-il mieux valu engager un sorcier...

Géographie :

Le village de Fey Lien se situe à Velen, près d'Anchor. C'est un petit village mais les voyageurs qui vont de Cidaris à Oxenfurt à pieds s'y arrêtent facilement. Ainsi, on peut y croiser bardes et intellectuels mais ils s'arrêteront rarement, le village n'offrant que peu de distractions.

Information sur les PJ :

Des personnages pré-tirés sont préparés pour cette histoire. Chacun a une profession qui leur permettra de faciliter la tâche au groupe (expl : un docteur pourra aisément guérir certaines blessures). Cela permet donc d'avoir des expériences différentes en fonctions du choix des personnages. Chaque



personnage a également un but caché, qui peut aller à l'encontre de l'objectif du groupe. Il faudra veiller à ne pas trop accompagner les joueurs dans leur objectif personnel.

Rôles disponibles :

- Connal Aelir ; Criminel elfe
- Lémo ; Homme d'arme humain
- Eisa ; Homme d'arme humaine
- Ciona ; Mage demi-elfe
- Ortha Dauthay ; Prêtre nain (accompagné de Neika, guerrière)
- Seppa ; Barde humaine
- Artha ; Docteur demi-elfe
- Zhunin de Mahakam ; Artisan nain
- Zurtoorn Kenhal ; Marchand halfelin

Joueurs et aventure :

L'histoire se basant sur une partie d'enquête, de combat et potentiellement de savoirs magiques, une équipe **mixte** est recommandée pour un niveau de difficulté **facile** : un personnage social ; un personnage combattant ; un personnage magique.

Expl : 4 joueurs débutants seront invités à choisir Lémo, Eisa, Ciona et Seppa.

L'**artisan** et le **marchand** ne pourront pas apporter beaucoup dans un combat, et il y en a moult dans cette aventure. Ils sont donc recommandés à des joueurs expérimentés pour un niveau de difficulté **moyen à difficile**.

Rappel : l'artisan ne fonctionne pas avec le **mode lyrique** du jeu de rôle The Witcher

L'aventure « La famine à Fey Lien » peut se jouer avec entre 2 et 8 joueurs. Le nombre de monstres et humains à combattre sont à ajuster en fonction.

Cette aventure peut se jouer **entre 6 et 10 heures**. La plupart des combats sont facultatifs pour permettre d'ajuster le temps de jeu.

Acte 1 : L'auberge



Introduction :



Les joueurs se trouvent à l'auberge et sont invités par Grant, l'aubergiste à partager une même table. L'aubergiste leur explique qu'il les a appelés ici car un problème récurrent empire depuis quelques temps dans le village. Des rations entières disparaissent des fermes, et les réserves s'amenuisent. Le village suspecte qu'un groupe de bandits se soit installé dans les parages, mais n'osent pas les confronter. C'est pour cela que Grant a fait appel à vous. Vous avez chacun une dette envers lui, et il vous offrira une récompense si vous trouvez et arrêtez les responsables.

Les joueurs ont l'occasion de chercher des pistes plus en détail à l'auberge et d'interagir avec les clients pour récupérer plus d'informations.

Actions disponibles :

- Rejoindre le bar et discuter avec la tavernière et l'aubergiste sur le village et la quête (Charisme) ; **vous obtenez une carte du village et une piste à suivre à la ferme.**
- Rejoindre la table de jeu (Jeu) ; **vous pouvez jouer aux dés et au Gwynt. Vous obtenez un set de cartes de bases de Gwynt. Si vous jouez longtemps, vous pouvez récupérer un set de dés truqués oubliés.**
- Récupérer des rations au comptoir (Négoce) ; **Le tavernier vous offre de la nourriture pour 1 jour**
- Rejoindre la table des marchands (Négoce, Duperie) ; **Vous pouvez échanger de l'argent contre de l'équipement basique.**
- Aller discuter avec la barde (Séduction, Charisme) ; **Vous apprenez une chanson**
- Aller discuter avec la prostituée (Séduction, Charisme, Persuasion) ; **Vous pouvez payer le mac et une chambre pour vos « affaires »**

Si les joueurs montrent trop d'argent à l'auberge (jeux, nourriture ou prostituée), ils attirent l'attention de bandits.

Combat :

Nombre d'ennemis = nombre d'alliés + 2

Tour d'initiative : 1d10 + REF

L'attaque ne touche que si la stat avec compétence et modificateurs dépasse la défense.

Si le combat dure plus de n=5 tours, le commandant des soldats du baron intervient. Les joueurs ont le choix de dénoncer ou non Sieg, le chef des bandits.

Si les joueurs dénoncent Sieg, celui-ci est embarqué par la police et passera un long séjour à la prison d'Oxenfurt.

Si les joueurs ne dénoncent pas le chef des bandits, celui-ci parlera de vous à Régis. Il pourra notamment donner des indices au groupe à l'Acte 3B : il n'y a pas de nouveau bandits dans le coin. Il ne connaît pas la raison de la disparition des rations de nourriture, mais ce n'est pas celle-ci. Pour le moment, Sieg s'enfuit.



Acte 2 : La ferme et la rivière

Introduction :



Les joueurs se dirigent vers la ferme la plus touchée par les attaques. Ils sont accueillis par Breloth et Erken, les deux fermiers.

Actions disponibles :

- Acheter des rations aux fermiers (Négoce) ; **vous pouvez échanger de l'argent contre de la nourriture**
- Inspecter la grange (Intelligence);

Lancer Vigilance (INT)

Si EC, vous remarquez qu'il n'y a plus de nourriture ! Quelle surprise !

Si $d > 8$, vous remarquez qu'il n'y a pas de traces de pas, sauf les vôtres.

Si $d > 10$, vous trouvez des cendres étranges là où auraient dû se trouver les réserves

Si $d > 14$ (déduction), ces cendres sont d'autant plus particulières qu'il n'y a aucune trace de feu...

De plus, un feu qui aurait pris dans la grange aurait provoqué un véritable incendie avec tout ce foin !

- Fouiller la maison (Duperie, Vigilance) ; **Cette action n'est pas appréciée des fermiers. Le vol encore moins...**

Si les fermiers prennent les joueurs sur le fait, ils enverront leur enfant pour alerter les soldats du barons.

Si les joueurs tuent un enfant pendant le scénario, l'acte final avec Laurea passe directement au mode combat.

Les fermiers vous invitent à aller à la rivière, vous expliquant qu'il pourrait y avoir une piste. Vous y êtes surtout surpris par une horde de noyeurs...

Combat :

Nombre d'ennemis = nombre d'alliés + 2

Tour d'initiative : $1d10 + REF$

L'attaque ne touche que si la stat avec compétence et modificateurs dépasse la défense.

Les noyeurs sont des **monstres**. Les épées en acier font moitié moins de dégâts.

Vous pouvez récupérer des ingrédients alchimiques sur les noyeurs (yeux, sang, cerveau, viscères...)

Les fermiers expliquent qu'ils n'ont plus accès à l'eau depuis des mois à causes des noyeurs, et vous voyant armés, ont voulu se débarrasser du problème... Ils vous offrent une bague en argent et des couronnes pour vous remercier.

Les joueurs remarquent que la bague est incrustée « A mon enfant : Asin ». Les joueurs apprennent que cette bague leur a été donnée par l'aubergiste en échange de nourriture pour son auberge. Aucun des enfants de l'aubergiste ne s'appellent Asin.

Cet objet est un objet clé pour la fin Conjuración du spectre.



Acte 3A : L'Auberge II



Introduction :

Les joueurs intrigués par la bague retournent à l'auberge pour poser des questions à l'aubergiste. L'heure de midi étant bien passée, l'auberge est bien vide. Seule Grant et Martha sont présents, ils discutent au comptoir.

Actions disponibles :

- Rejoindre le bar et discuter avec la tavernière et l'aubergiste au sujet de l'anneau (Charisme, Persuasion, Duperie) ; **l'aubergiste n'apprécie pas et va s'enfermer dans l'arrière-boutique**

La tavernière n'a pas compris de quoi vous parliez. Pour alléger l'ambiance, elle vous invite à un déjeuner tardif. Un repas chaud se refuse rarement...

L'aubergiste sort quelques minutes plus tard de l'arrière-boutique, très agacé. Une odeur de brûlé se dégage de la salle. Grant va à l'étage familial. Il omet de fermer à clé la porte de l'arrière-boutique...

Les joueurs sont intrigués par ce comportement inhabituel.

Actions disponibles :

- Infiltrer et fouiller l'arrière-boutique (Furtivité) ; **les joueurs devront s'assurer que la tavernière soit occupée à ce moment-là pour ne pas se faire jeter à la porte. Un petit groupe pourrait aller à l'arrière-boutique pour comprendre la réaction vive et étrange de Grant.**
- Distraire la tavernière avec une histoire (Charisme) ; **vous faites la discussion. La tavernière est en manque de distraction, elle vous écouterait donc volontiers. Par contre, elle est quand même en charge du magasin.**

Lancer (bonus de charisme)

Si EC, la tavernière vous ignore et vous demande de la laisser tranquille. Il va vous falloir une autre stratégie pour rentrer dans l'arrière-boutique...

Si $d > 9$, la tavernière est suffisamment distraite pour ne pas faire attention à un petit groupe

Si $d > 14$, la tavernière est très intéressée par ce que vous pourriez dire et ne sera pas intriguée si un groupe moyen se déplaçait vers l'arrière-boutique.

Si $d > 25$, la tavernière est subjuguée par votre histoire. Elle n'écoute que vous, et le monde pourrait s'écrouler autour d'elle qu'elle attendrait quand même que vous ayez fini votre histoire

- Assommer la tavernière (Physique) ; **ce choix est drastique et lourd en conséquences. La tavernière se réveillera en moins d'une heure et appellera les gardes. Vous serez alors recherchés. Et ne comptez pas sur la récompense à la fin de l'histoire !**
- Séduire la tavernière (Séduction) ; **la tavernière peut se laisser séduire si vous êtes efficace (et qu'il y a du RP). Il faudra veiller à ce que l'aubergiste ne revienne pas à ce moment-là...**

Si les joueurs sont accompagnés d'un barde et que celui-ci réalise l'action, la tavernière est distraite garantie. Après tout, un barde sait raconter de belles histoires.

Dans l'arrière-boutique, les joueurs pourront constater plusieurs éléments.

Lancer (Vigilance)

Si EC, les joueurs voient une arrière-boutique banale, sans intérêt. On aurait pourtant juré...

Si $d > 8$, les joueurs trouvent des papiers et des vêtements brûlés dans la cheminée

Si $d > 12$, les joueurs trouvent une lettre proche de la cheminée qui n'a pas été entièrement brûlée.

Si $d > 15$, les joueurs trouvent un ensemble de cahier de comptes,



qui datent d'une longue période avant que vous ne connaissiez Grant.

Si les joueurs s'attardent suffisamment longtemps, ils trouveront des comptes familiaux anciens qui indiquent la présence de deux enfants avant la rencontre de Grant et Martha.

Attention, si les joueurs ne pensent pas à surveiller l'arrivée de Grant ou Martha pendant leur recherche, ils risquent de se faire prendre sur le fait ! (Vigilance)

Si les joueurs sont accompagnés d'un criminel et qu'il réalise l'action, l'équipe trouve systématiquement les éléments de niveau d>12.

Sur la lettre brûlée, le groupe discerne encore quelques phrases, comme celles-ci :

« Mes chers enfants, Ansi, La'lin ; j'ai trouvé quelqu'un pour vous écrire ces quelques mots. Votre mère a trouvé un [...] elle vous retrouvera [...] pensez à demander à G[...] Je vous aime. Lau[...] »

Cette lettre est un objet clé pour la fin Conjuraison du spectre.

Vos joueurs devront réussir à sortir avec discrétion de l'arrière-boutique. Il est temps de filer pour en savoir plus...

Acte 3B : La Place du village

Introduction :

Les joueurs vont chercher plus de renseignements à la place du village. Après tout, c'est là que les habitants désœuvrés se retrouvent et les commères également.

Actions disponibles :

- Rejoindre la table des joueurs (Jeu, Charisme) ; **vous apprenez la présence de ruines dans la forêt, mais on ne vous met pas en gardes sur un quelconque danger**
- Discuter avec les vieilles du villages (Charisme); **vous apprenez la présence de ruines dans la forêt. Les vieilles vous disent que de nombreux bandits et déserteurs s'y sont déjà réfugiés par le passé mais que c'est un lieu dangereux mêmes pour des hommes armés.**

On vous apprend des contes pour enfant du village.

- Discuter avec la fille de l'aubergiste (Charisme); **vous n'apprenez rien sur l'anneau ou la quête. Quelle perte de temps.**
- Rejoindre le stand de l'armurerie ou de l'herboristerie (Négoce) ; **vous pouvez échanger contre de l'argent quelques équipements**

Si les joueurs sont accompagnés de marchand ou d'artisan et qu'ils réalisent l'action, ils auront facilement des ristournes.

- Epier les conversations (Vigilance, Furtivité) ; **vous pouvez en apprendre beaucoup en sachant rester discret.**

Les joueurs seront amenés à apprendre que la présence de cendres est régulière dans les lieux de disparition de nourriture.

- Parler avec Sieg, le chef des bandits (Charisme) ; **il vous remercie de ne pas l'avoir dénoncé aux soldats. Il vous apprend qu'il n'y a pas d'autres gangs dans la région, ce ne serait donc pas la raison de la disparition des rations...**



Si les joueurs n'ont pas rencontré Sieg à l'Acte I, ils devront d'abord avoir été présentés par Régis au préalable.

- Discuter avec la personne mystérieuse (Charisme) ; **vous ne pourrez familiariser avec Régis que sous plusieurs conditions**

De nombreux personnages du village sont méfiants et vous préviennent d'éviter la personne mystérieuse. Ils n'ont pas de raisons valables à donner, mais leur intuition leur dit de se méfier.

En effet, la personne étrangère n'est autre que **Régis**. Les joueurs ne connaissent pas ce vampire supérieur, mais s'ils viennent discuter avec lui, ils se rendent compte rapidement que c'est un personnage poli, amiable. Il présente un équipement intéressant ce qui fait dire à vos joueurs qu'il serait certainement utile à l'aventure.



Pour autant, l'amitié de Régis n'est pas acquise. Celui-ci est assez vieux jeu et va se fier à une étiquette ou du relationnel. Ainsi, il ne vous rejoindra que si vous avez réalisé au moins 3 des actions suivantes :

- Vous n'avez pas dénoncé Sieg le bandit aux autorités. « **Il a ses défauts, mais ce n'est pas un mauvais bougre** »
- Vous n'avez pas triché aux jeux ou volé dans le village « **Je ne fréquente que les gens qui ont bon fond** »
- Les joueurs n'ont pas eu de soucis avec les autorités. Régis ne le dira pas mais il souhaite conserver un minimum de discrétion et des inconvenues avec les autorités ne l'attirent pas.
- Vous avez été poli et courtois. Vous ne le savez pas mais vous vous adressez à un individu vieux de 300 ans au moins. Le respect est de mise.

Si les joueurs ont réalisé ces actions, Régis vous considère comme une compagnie respectable et accepte de vous aider dans votre quête. Les rumeurs concernant les rations qui disparaissent l'a intrigué et il vous accompagnera volontiers sans vous demander de compensation.

Gardes : Si vous faites trop de grabuges à la place du village (vol, triche, casse...) des soldats du barons interviendront. Ils ne sont pas connus pour leur clémence, et encore moins pour être justes. Les joueurs pourraient y perdre tout leur argent.



Les villageois ont remarqué que la plupart des fermes attaquées sont celles aux environs de la forêt. Si vous deviez aller chercher l'origine de la menace, c'est certainement là-bas que cela se passe.

Acte 4 : La forêt de Fey Lien

Introduction :

Les joueurs décident de fouiller la forêt de Fey Lien à la recherche d'une explication à toute cette histoire...

Actions disponibles :



- Chasser ou aller cueillir quelques baies (Survie) ; **si les joueurs se séparent, ils ont un désavantage au lancer de Furtivité des arachas.**
- Réaliser un jet de Furtivité pour ne pas se faire entendre de créatures ; **si les joueurs apportent l'idée, ils ont un avantage au lancer**

Si le jet réussit ($SD > 12$), les joueurs peuvent continuer d'avancer. Le MJ est invité à leur faire relancer dès que les joueurs ont un volume sonore trop important en discutant.

Si le jet échoue, les joueurs commencent à entendre du bruit autour d'eux. La discrétion est vivement recommandée ! Si le second jet échoue, des arachas sortent des fourrés.

Combat :

Nombre d'ennemis = nombre d'alliés + 2

Tour d'initiative : $1d10 + REF$

L'attaque ne touche que si la stat avec compétence et modificateurs dépasse la défense.

Les arachas sont des **monstres**. Les épées en acier font moitié moins de dégâts. Le feu est une attaque privilégiée.



Après le combat, les joueurs peuvent récupérer des ingrédients alchimiques dans les monstres (œuf, carapace...).

Si les joueurs cherchent le nid des arachas pour trouver d'autres ressources, ils n'auront pas de mal à trouver. Cependant, ils tomberont nez à nez avec une arachas reine.

Si les joueurs ont fait preuve de discrétion, le combat ne s'enclenche pas immédiatement. Ils ont donc l'opportunité de fuir s'ils le souhaitent.

Combat :

Nombre d'ennemis = arachas reine + (nombre d'alliés - 2) arachas simples

Tour d'initiative : $1d10 + REF$

L'attaque ne touche que si la stat avec compétence et modificateurs dépasse la défense.

Les arachas sont des **monstres**. Les épées en acier font moitié moins de dégâts. Le feu est une attaque privilégiée.

L'arachas reine est venimeuse. Si les joueurs se font mordre ou piquer, ils devront trouver ou produire un anti-venin. Les griffures ne diffusent pas de venin.



Si Régis accompagne les joueurs, il possède un anti-venin et le met à disposition des joueurs.

Si les joueurs sont accompagnés d'un docteur ou d'un mage, ils pourront produire en quelques heures un anti-venin efficace à partir de la carcasse de l'arachas reine (Premiers soins).



Si les joueurs regrettent le combat, ils pourront fuir sans difficulté (sans lancer de jet). L'arachas reine cherche simplement à protéger son nid.

Si les joueurs ont vaincu les arachas, ils pourront fouiller le nid et les cadavres. Ils trouveront de nombreux ingrédients alchimiques (œuf, carapace, venin...). Ils découvriront également deux armures abîmées ainsi que deux épées et boucliers. Les anciens qui ont tenté leur chance n'en ont pas eu autant que vous...

En suivant le sentier assez effacé, les joueurs peuvent regarder les environs.

Les joueurs repèrent deux structures dans une clairière de la forêt. En s'approchant, ils reconnaissent deux tombes. Un foulard usé entoure la pierre de l'une d'entre elles.

Lancer (Intelligence)

Si EC, les joueurs voient des tombes. Quel intérêt de s'arrêter là ?

Ce n'est pas comme si vous connaissiez des gens dans le coin.

Si $d > 6$, les joueurs remarquent qu'il n'y a pas de nom sur les tombes

Si $d > 10$, les joueurs constatent que les tombes sont relativement étroites.

Cela pourrait être la tombe d'une personne naine, ou d'un enfant.

Si $d > 14$, les joueurs remarquent la présence de cendres en petites quantités autour de chacune des tombes

Les joueurs trouvent un foulard rouge usé par le temps noué sur une des tombes.

Ceci est un objet clé pour la fin conjuration du spectre.

Actions disponibles :

- Se recueillir sur les tombes ;
- Piller les tombes ; **les joueurs constatent qu'il s'agit effectivement de tombes d'enfants.**

Il n'y a pas de trésor ou quelconque objet que vous pourriez revendre à l'intérieur

Si les joueurs choisissent de piller les tombes, la rencontre avec Laurea passera directement à la phase de combat.

Les joueurs suivent alors le sentier jusqu'aux ruines...

Acte 5 : Les ruines elfiques





Introduction :

Les joueurs découvrent au fin fond de la forêt, en haut de la colline, un ensemble de pierres. On jurerait des ruines d'un ancien temple elfique.

Actions disponibles :

- Fouiller les ruines (Vigilance ; Survie) ; **les joueurs ne trouveront pas grand-chose là-bas. Même avec une Vigilance très accrue, ils constateront que les ruines sont désertes et qu'il n'y a pas beaucoup d'endroits qui ne soient pas dégagés et visibles de l'extérieur.**

Les joueurs trouvent un passage étroit qui mène en profondeur. Rien ne semble leur dire qu'il y a de pièges ou quelconque danger. (parce qu'il n'y en a pas pour le moment).

Si un joueur est trop méfiant, il est possible de lui faire peur en lui expliquant qu'il entend du bruit au loin. Le bruit étant... des gouttes qui tombent dans la grotte. (Pour se faire pardonner, le MJ lui donnera alors un indice : des traces de cendres le long du chemin qu'ils suivent).

Les joueurs repèrent un ensemble de portes sans passage. Ils remarquent également un réceptacle à côté qui semble vide.

Lancer (Rituels)

Si EC, le joueur s'approche du portail et en casse un bout « oups ».
Vaudrait-mieux laisser faire les autres.

Si $d > 8$, le joueur reconnaît ce qu'on appelle un portail. Mais celui-ci ne semble pas fonctionner.

Si $d > 11$, le portail est en bon état, il ne fonctionne pourtant pas. Il doit être activé.

Si $d > 14$, le réceptacle proche du portail est vide. Il doit certainement s'y trouver un objet pour activer le portail

Si $d > 20$, l'objet doit être de la même forme que le réceptacle. Certainement une pierre en losange

Si les joueurs sont accompagnés de Ciona, mage elfe, ils obtiennent les indices $d > 8$.

Les joueurs passent dans une étape de recherche pour le réceptacle. C'est un losange brillant. Ça devrait le faire.

En le plaçant dans le réceptacle, une lumière vive se dégage du portail.





Acte 6 : La bibliothèque

Introduction :

Les joueurs traversent le portail. Ils arrivent dans une pièce fermée, sans fenêtres, regroupant étagères par dizaines toutes remplies d'ouvrages. Des piles de livres, cartes et parchemins s'étalent par terre.

Actions disponibles :

- Fouiller la bibliothèque ; **les joueurs peuvent être amenés à trouver des objets elfiques rares dans la bibliothèque, en fonction de la réussite d'un jet. Qu'ils sachent reconnaître leur rareté et leur utilité est une autre question.**

Lancer (Vigilance)

Si EC, le joueur voit des bouquins sans intérêt.
Pas de raison de fouiller, c'est une perte de temps.

Si $d > 8$, le joueur trouve un nécessaire d'écriture et quelques éditions de livre de son intérêt.

Si $d > 12$, le joueur trouve de l'argent et un bijou elfique dans un coffre.

Il y trouve aussi quelques toiles.

Si $d > 25$, le joueur trouve un râtelier dissimulé derrière une bibliothèque.

Il y trouve une épée de manufacture elfique qui semble rouillée.

Les épées elfiques ne rouillent pas. Si le joueur frotte l'épée, le semblant de rouille tombera comme de la poussière.

Uniquement pour un personnage à appétence magique : si $d > 8$, vous trouvez un livre ancien et rare sur la conjuration de spectre. Vous n'avez pas étudié cette capacité, vous emportez donc le livre pour l'étudier plus tard... **Fin Conjuraction du fantôme débloquée.**

Si Régis vous accompagne, il trouve de lui-même le manuel « Conjuraction d'un maléfice » et le groupe débloque la Fin Conjuraction du fantôme.

Les joueurs sont aussi amenés à trouver des dagues elfiques. Ce qui est étrange c'est que celle-ci sont fait d'un métal mélangé...

Nombre de dagues de lancer = $d6 + 1$

Si les joueurs sont accompagnés de Ciona, Lémou ou Régis, ils apprennent que les dagues sont en parties faites en argent. Utile pour attaquer des monstres...

- Chercher une autre sortie/salle ; **vous trouvez une annexe à la bibliothèque. Vous entendez des pleurs en sortir.**

En entrant dans l'annexe, les joueurs trouvent une femme maigre et recroquevillée au milieu de la salle. Celle-ci pleure quelques larmes en hoquetant.

Si les joueurs ont pillé les tombes dans la forêt ou tué des enfants, Laurea les attaque directement en leur hurlant dessus. Voir la fin : Combat.

La femme se présente, elle s'appelle Laurea. Elle est coincée ici depuis quelques jours car elle cherchait après ses enfants dans la forêt. Elle vous explique que l'aubergiste lui a pris ses enfants, et qu'elle veut les retrouver. Mais elle ne se souvient plus comment elle est arrivée ici.

Lancer (Vigilance)

Si EC, le joueur, as an empath, sens que Laurea est triste.

Si $d > 8$, le joueur réalise que Laurea est relativement translucide.



Elle est manifestement un fantôme, un reflet d'une vie passée

Si $d > 12$, le joueur voit un cadavre décomposé au fond de la salle.

Si $d > 16$, le joueur remarque que les vêtements et les cheveux ressemblent beaucoup à ceux de Laurea. Il s'agit certainement de son ancienne enveloppe corporelle

Si $d > 25$, le joueur constate aux pieds de Laurea la présence de cendres.

Il n'y a pourtant pas de traces d'un feu.

Les joueurs peuvent décider d'interagir plus longuement avec Laurea. Elle leur demandera de l'aide pour revoir ses enfants. Ainsi, elle vous demande de brûler son corps, mettre les cendres dans un petit coffre que vous trouverez aisément dans la bibliothèque, et l'amener à l'auberge retrouver ses enfants.

Choix de fin : Conjuración du fantôme

Introduction :

Les joueurs décident d'aider Laurea. Une technique ancienne de la bibliothèque pourrait leur permettre de l'emmener à l'autre monde dans la paix.

Si les joueurs sont accompagnés de Régis, celui-ci les aide dans la compréhension des termes du livre.

Si l'équipe n'a aucun joueur à appétence magique (mage, prêtre...), ils n'arrivent pas à interpréter et appliquer les consignes du livre. Les joueurs doivent donc soit suivre la fin Combat, soit Aider Laurea.

Dans le livre « *Conjuración de spectre* », on vous explique que les fantômes sont rattachés à des souvenirs au monde actuel. Bien que les souvenirs ne puissent être effacés, les traces de l'existence du fantôme le peuvent. Ainsi, vous avez certainement récupéré dans votre quête plusieurs indices de l'existence de Laurea. Vous devez les regrouper dans un cercle autour de son corps.

Attention, cependant : les joueurs ne l'ont peut-être pas compris mais Laurea n'est pas une entité bienveillante. Elle souhaite pouvoir continuer de malmenager le village. Il faudra donc la distraire tandis que vous préparez la conjuration (Duperie). Si les joueurs ne pensent pas à occuper Laurea, celle-ci montrera une première réaction méfiante envers le cercle. Si les joueurs persistent sans la distraire, celle-ci deviendra malveillante envers le groupe et recouvrira sa forme spectrale. La conjuration aura échoué.

Deux possibilités s'offrent à partir de là : soit les joueurs réussissent la conjuration, soit ils échouent.

Le sort est réussi, Laurea est libérée

Les joueurs ont regroupé au moins 3 objets parmi les suivants :

- Le corps de Laurea (dans l'annexe)
- Le foulard de Laurea (sur la tombe de ses enfants)
- L'anneau de l'enfant de Laurea (offert par les fermiers)
- La lettre de Laurea à ses enfants (trouvé à l'arrière-boutique de l'auberge)

Les joueurs ont réussi à distraire Laurea pendant qu'ils réalisent l'incantation.

Laurea se met soudainement à hurler à pleins poumons. Elle se mouve étrangement, torturée, des articulations ne vont pas dans le bon sens. [A mesure de ses hurlements, les joueurs distinguent sa forme spectrale.] Mais après quelques secondes, celle-ci disparaît dans un dernier cri en vous maudissant.



A la disparition de Laurea, une grande quantité de cendres spectrales apparaît là où se trouvait le corps de Laurea. Les joueurs reconnaissent les cendres qu'ils ont vu dans la grange [et près de la tombe des enfants]. Laurea était donc bien responsable de la disparition de la nourriture du village.

Les joueurs retournent à l'auberge et peuvent choisir d'expliquer ou non à Grant ce qu'ils ont vu. Grant leur donnera à chacun les couronnes promises et de la nourriture pour rentrer chez eux.

Les joueurs ne sauront certainement jamais qu'ils ont sauvés un tueur d'enfant.

Depuis lors, le village de Fey Lien est devenu réputé pour son vin et son hospitalité. Les villageois continuent d'accueillir les voyageurs autour d'une table de jeu et du bon pain.

Le sort échoue, Laurea se dévoile

Si les joueurs n'ont pas regroupé suffisamment de traces de la vie antérieure du fantôme, celui-ci recouvre sa forme spectrale. L'horreur se dévoile.

Combat :

Nombre d'ennemis = 1 ennemi moyen

Tour d'initiative : 1d10 + REF

L'attaque ne touche que si la stat avec compétence et modificateurs dépasse la défense.

Les spectres sont des monstres. Les épées en acier font moitié moins de dégâts.



Si les joueurs sont accompagnés de Régis, celui-ci s'enfuit à la première goutte de sang.

Si les joueurs n'arrivent pas à battre Laurea, Régis peut être utilisé comme un Deus ex Machina.

Si les joueurs arrivent à vaincre Laurea, reprendre le discours de fin précédent (en bleu).

Choix de fin : Combat

Introduction :

Les joueurs ne font pas confiance à Laurea. Ils tirent leurs armes.

En effet, le discours de Laurea ne fait pas sens. Elle veut revoir ses enfants, alors que la décomposition de son corps est de plusieurs années... Si elle disait vrai, ses enfants seraient déjà adultes à l'heure qu'il est ! Les joueurs ont senti le piège. Ils s'arment.

En voyant les joueurs s'armer, le fantôme recouvre sa forme spectrale et attaque.

Combat :

Se référer au combat indiqué dans **Choix de fin : Conjuración de fantôme**

Si les joueurs sont accompagnés de Régis, celui-ci s'enfuit à la première goutte de sang.

Si les joueurs n'arrivent pas à battre Laurea, Régis peut être utilisé comme un Deus ex Machina.



Si les joueurs arrivent à vaincre Laurea, reprendre le discours de fin précédent (en bleu).

Choix de fin : Aider Laurea

Introduction :

Les joueurs décident d'aider Laurea. Elle souhaite revoir ses enfants une dernière fois, et ils considèrent que c'est son droit. Ils prennent son réceptacle et l'emmènent à l'auberge.

Une fois arrivé à l'auberge, les joueurs trouvent Grant, seul, derrière son comptoir. La nuit est largement tombée, vous êtes étonné de le trouver encore éveillé.

Les joueurs apportent la boîte à Grant. Le fantôme n'en sort pas. Les joueurs expliquent à Grant ce qu'ils ont trouvé dans la colline.

Role Play :

Les joueurs vont expliquer une situation à Grant, déjà très troublé. En fonction de la manière dont les joueurs racontent ce qu'ils ont vécu et pourquoi ils sont ici, la réaction de Grant sera différente.

Si les joueurs donnent le nom de Laurea, Grant entre en panique. La culpabilité le ronge.

Les joueurs pourraient avoir déjà une idée de ce qu'il s'est passée entre Laurea et Grant. Si les joueurs font des reproches à Grant, celui-ci s'énerve vivement.

Si les joueurs lui demandent des explications, Grant éclate en sanglot et leur explique la vérité.

« Laurea n'était qu'une gamine stupide... Elle habitait un village voisin et s'était laissée engrosser par un couard, un déserteur qui a été pendue. Elle s'est retrouvée seule à s'occuper de ses deux enfants. Vous imaginez bien qu'une fille de petite vertu à enfants, personne ne veut l'engager... Donc, elle est venue à moi pour que je m'occupe de ses enfants à sa place, contre rémunération. Comme ça, elle pourrait chercher du travail... J'ai accepté en me disant que ça m'aiderait à me maintenir à flot, mais elle ne me donnait jamais assez d'argent pour nourrir ses marmots... Et je faisais déjà d'énormes ristournes aux gens du village en cette époque de guerre pour que tout le monde ait à manger... Donc j'ai pensé et pensé, et cette idée est rentrée dans ma tête... si je laissais les marmots dans la forêt, et que je gardais l'argent de la putain pour nourrir le village ? Je serais pas un mauvais homme, j'aide tout un village en laissant deux gamins... Mais cette putain est revenue pour voir ses enfants quelques mois après, alors que je prenais toujours son argent... Je l'ai envoyée les chercher dans la forêt pour qu'elle crève avec eux et me laisse tranquille, tant pis pour l'argent... »

Vous ne comprenez pas, j'ai sauvé mon village grâce à son argent ! »

Laurea sort du coffret, folle de rage. Celle-ci se met à hurler et peu à peu, sa peau se creuse et se noircit. Ses vêtements tombent en lambeaux... Elle prend une forme effrayante et menaçante.

« Sois maudit aubergiste, tueurs d'enfants... Tu m'as pris les miens, je prendrais les tiens »

Laurea se tourne vers vous et vous dit de partir. Vous avez accompli votre tâche et elle vous en remercie. Mais maintenant, elle vous demande de la laisser se venger de ce meurtrier qu'elle recherchait depuis si longtemps.

Le choix des joueurs est ici un choix à temps imparti.



Deux possibilités s'offrent aux joueurs : rester et protéger l'aubergiste ou l'abandonner à son sort.

Protéger l'aubergiste

Les joueurs décident de rester avec l'aubergiste devant le fantôme et de le protéger. Le fantôme recouvre sa forme spectrale et attaque.

Combat :

Nombre d'ennemis = 1 ennemi moyen

Tour d'initiative : 1d10 + REF

L'attaque ne touche que si la stat avec compétence et modificateurs dépasse la défense.

Les spectres sont des **monstres**. Les épées en acier font moitié moins de dégâts.

Laurea cherchera à attaquer en priorité Grant. Les joueurs devront le protéger s'ils veulent toucher leur récompense.

Si les joueurs sont accompagnés de Régis, celui-ci s'enfuit à la première goutte de sang.

Si les joueurs n'arrivent pas à battre Laurea, Régis peut être utilisé comme un Deus ex Machina.

Les joueurs ont réussi à vaincre Laurea avant qu'elle ne s'attaque à l'aubergiste.

Laurea se met soudainement à hurler à pleins poumons. Elle se mouve étrangement, torturée, des articulations ne vont pas dans le bon sens. Après quelques secondes, celle-ci disparaît dans un dernier cri en vous maudissant.

A la disparition de Laurea, une grande quantité de cendres spectrales apparaît sur le sol de l'auberge. Les joueurs reconnaissent les cendres qu'ils ont vu dans la grange et près de la tombe des enfants. Laurea était donc bien responsable de la disparition de la nourriture du village.

L'aubergiste s'effondre à terre en pleurant. Il ne pensait jamais voir de conséquences à ses actions. Celles-ci ont été très dures à affronter.

Il retourne tristement à l'arrière-boutique et vous apporte votre récompense. Vous repartez en sachant que vous avez protégé un tueur d'enfants d'une mère en détresse.

Depuis lors, le village de Fey Lien est devenu réputé pour son vin et son hospitalité. Les villageois continuent d'accueillir les voyageurs autour d'une table de jeu et du bon pain.

Les joueurs ont réussi à vaincre Laurea mais l'aubergiste y est passé.

Laurea se met soudainement à hurler à pleins poumons. Elle se mouve étrangement, torturée, des articulations ne vont pas dans le bon sens. Après quelques secondes, celle-ci disparaît dans un dernier cri en vous maudissant.

A la disparition de Laurea, une grande quantité de cendres spectrales apparaît sur le sol de l'auberge. Les joueurs reconnaissent les cendres qu'ils ont vu dans la grange et près de la tombe des enfants. Laurea était donc bien responsable de la disparition de la nourriture du village.



L'aubergiste agonise. Il ne pensait jamais voir de conséquences à ses actions. Celles-ci ont été trop dures à affronter.

La tavernière terrorisée par le bruit descend de l'étage maintenant que tout s'est tu. Elle hurle en voyant son mari. Après vous avoir donné la récompense, celle-ci vous chasse et vous n'avez pas le cœur de lui en vouloir. Votre ancien ami était un tueur d'enfant et il a eu plus qu'il ne méritait.

Depuis lors, vous n'avez plus entendu parler du village de Fey Lien. Aux dernières nouvelles, l'auberge avait mis la clé sous la porte. Cet établissement étant le pilier de l'économie du village, les villageois ont certainement dû partir pour survivre en ces temps d'après-guerre.

Abandonner l'aubergiste à son sort

Les joueurs décident de partir. Dès qu'ils sont tous sortis de l'auberge, ils entendent des cris stridents à l'intérieur. Ils reconnaissent des cris d'enfants.

Si les joueurs choisissent de rentrer dans l'auberge, ils trouveront l'aubergiste seul à l'étage, avec ses enfants dans ses bras. Ses enfants ont un visage pétrifié d'horreur, gris et vide. Ils sont morts.

Chaque joueur a un frisson. Derrière leur épaule, ils entendent une voix et reconnaissent Laurea qui les remercie. Les joueurs trouvent ainsi un morceau de pain et des cendres spectrales dans leur poche. Ils reconnaissent les cendres qu'il ont vu dans la grange et près de la tombe des enfants.

Ils ont abandonné un tueur d'enfant à leur sort ; et en ont laissé un autre réaliser sa vengeance. Vous repartez avec un goût amer, sans récompense monétaire de l'aubergiste. Grant vous a chassé et vous interdite de jamais revenir.

Quand vous entendez parler du village de Fey Lien dans les années à venir, vous entendez parler du village abandonné par ses habitants, sans nourriture depuis des années.

Fin du scénario La famine à Fey Lien

