



THE
WITCHER

Le Don du Misérable

Une soirée autour d'un feu de camp avec des brigands





EQUIPE

Auteur : Michal Studniarek

Correction : -

Illustration de couverture : Grafit Studio

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : Alexis. D

Correction : Gabriel Höri

Relecture : TybaltCapulet, Nicolas.G

Maquette : Alexis. D, Jean-Yves. D

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux. Il est imprimé en tirage limité et destiné à la poignée de personnes ayant participé à la traduction des scénarios ou ayant soutenu moralement l'équipe de traduction. Il est interdit à la vente et à la revente.

Ce livret est dédié à ma femme et à sa patience légendaire.

Ce livret contient une histoire gratuite distribuée par "Copernicus Corporation", l'éditeur polonais du jeu de rôle The Witcher. La majeure partie des informations contenues dans ce livret peut être trouvées sur leur site Web. Plusieurs éléments comme les profils des PNJ ont été créés par Alexis.D.

TABLE DES MATIERES

Introduction	page 5
Acte I : Rencontre avec la bande	page 5
Acte II : Conversations au clair de lune	page 6
Le trésor des elfes	page 6
Nieborak et son histoire	page 7
Acte III : L'attaque du monstre	page 8
Epilogue	page 8
Amis et Ennemies	page 9
Olsen, le chef de la bande	page 9
Dagread le tétanisé	page 10
Adalbert l'homme au foulard rouge	page 11
Nieborak	page 12

Le soleil retombe déjà vers l'ouest, annonçant une chaude nuit de printemps. Vous pouvez sentir l'odeur de prairie dans l'air, si différente de l'odeur de brûlé, de sang et de chair en décomposition. Vous pourriez même penser qu'il n'y a pas de guerre ici. Ce serait possible s'il n'y avait pas cette ferme abandonnée qui, dans l'obscurité grandissante, se profile devant vous au bord de la route. Le toit de la maison est effondré, chacun des barreaux de la clôture penche dans une direction différente, mais au moins, elle vous fournira un abri, car les nuits peuvent être encore un peu fraîches.

INTRODUCTION

Le scénario est destiné à une équipe de personnages débutants qui commencent tout juste leur aventure dans le monde de The Witcher. Cette aventure peut être jouée comme un One-shot, mais elle peut aussi constituer un événement parallèle pour votre groupe lors de leur pérégrination dans une dangereuse région frontalière.

Le groupe est alors en train d'explorer l'un des territoires frontaliers qui vient de connaître une succession de combats entre les Royaumes du Nord et des incursions nilfgaardiennes. Sur leur chemin, ils s'arrêtent au niveau d'une petite ferme légèrement en ruine qui compte déjà de nouveaux "hôtes" avec lesquels ils pourraient avoir à se battre. L'un d'entre eux n'est pas celui qu'il semble être. Il est également porteur d'un secret dont il ignore l'existence.

Il existe plusieurs façons de créer le groupe. Les personnages peuvent être de simples aventuriers, à la recherche d'un lieu et d'activités proches d'une frontière dangereuse. Ils peuvent aussi être les compagnons d'un Sorceleur, à la recherche de monstres à vaincre, ou une escouade du noble local, censée protéger la population contre les armées nilfgaardiennes ou les maraudeurs. S'ils le souhaitent, ils peuvent même être une troupe d'acteurs et de comédiens allant d'une ville à une autre. Ils peuvent aussi être un groupe d'autochtones, errant au nord de leur région détruite, à la recherche d'un endroit plus calme où vivre.

ACTE I : RENCONTRE AVEC LA BANDE

Après une longue journée de voyage, les personnages s'arrêtent pour la nuit dans une ferme paysanne abandonnée et en ruine. Elle

se compose d'une modeste maison avec une étable encastrée, d'un puits et d'une grange en bois à laquelle un petit cellier a été ajouté, ainsi que d'une petite colline recouverte de terre et d'une cave voûtée. Il n'y a personne à l'intérieur. Des traces de feu dans le poêle, des morceaux de bois non brûlés et de vieux restes de camping montrent qu'ils ne sont pas les premières personnes à avoir passé la nuit ici. Cependant, aucun membre du groupe ne peut savoir si quelqu'un va revenir. La plupart des objets pouvant servir ont été emportés depuis longtemps ou sont endommagés (lit, matelas déchiré). Le plus surprenant est la porte menant au sous-sol de la maison, qui ne peut être ouverte. Elle ne possède pas de fermeture à glissière mais semble hermétiquement fermée. Un examen plus approfondi révélera que celle-ci vient de se bloquer et qu'elle peut être ouverte après un test de Physique avec un SD de 18. Il n'y a rien à manger dans le petit intérieur sombre, mais il y a un étrange appareil composé d'une chaudière en fer, de tubes en verre et en bronze, et de petits flacons en verre. L'ensemble donne l'impression d'être les outils d'un alchimiste, cependant, n'importe quel aventurier cultivé ou expérimenté pourra y reconnaître un kit de brassage gnome (grâce à un test d'**alchimie** ou d'**éducation** réussi avec un SD de 14) de bonne facture utilisé pour faire de l'alcool de contrebande, laissé là par on ne sait qui ou dans quel but. Pour les joueurs, cela peut s'avérer être un gain précieux, surtout s'il y a un artisan ou un alchimiste qui peut s'en servir.

Lorsque les personnages commencent à se détendre, les brigands reviennent à la ferme. Il y a autant de brigands que de personnages. Voyant des invités indésirables, le capitaine des brigands grognera : "Qu'est-ce que ceci ? Ne voient-ils pas que nous occupons déjà cet endroit ?"

DES BRIGANDS FATIGUES

Les brigands sont sales et poussiéreux. Olsen, le chef, porte un bandeau de cuir couvrant un œil. Dragread, le second, est clairement tétanisé. Adalbert, le troisième, se distingue par un foulard rouge attaché de façon fantaisiste autour de son coup tandis que le dernier, un jeune homme, reste en arrière. À l'exception de leur chef, ce ne sont pas des personnes très intelligentes...

CARACTERISTIQUES

Pour générer les brigands, vous pouvez utiliser les caractéristiques des bandits du livre de base (p. 271), ou celle des résistants du kit de démarrage (p. 43), voir encore les statistiques que nous proposons en fin de scénario.



ACTE II : CONVERSATIONS AU CLAIR DE LUNE

La suite des événements dépendra uniquement du comportement des joueurs. Si les brigands les trouvent plus faibles qu'eux, ils les attaqueront. Ils ne les tueront pas, mais préféreront les faire prisonniers afin de les exploiter dans le cadre d'une chasse au trésor, ou à la première occasion, pour les vendre à un autre groupe. Cependant, si les joueurs montrent qu'ils sont coriaces et dangereux, les brigands préféreront éviter tout affrontement et affirmeront qu'il y a assez d'espace dans la pièce pour que tout le monde puisse y tenir. Ils chercheront à questionner les personnages (d'où viennent-ils ? Où ? Comment ? etc.). Ils pourront aussi partager leur alcool, L'esprit Antalka, issu du kit de brassage. Les joueurs ont beaucoup à gagner s'ils essaient d'utiliser le kit de brassage (grâce à un test d'alchimie avec un SD de 14). Cette installation est un véritable trésor, car les personnages peuvent transformer presque tout pour obtenir de l'alcool. Cependant, il faudra être vigilant car les brigands voudront eux aussi mettre la main dessus.

Mais à l'heure actuelle, la soirée promet d'être très arrosée.

Au cours de cette rencontre, l'atmosphère est lourde et pesante. La situation, tendue, peut dégénérer à tout moment et laisser place à un déferlement de violence. Les deux parties ont beau dialogué, il est évident qu'elles ne se font pas confiance, même si elles boivent ensemble. Personne ne sait quelle sera la réaction de l'autre partie suite à une mauvaise blague ou à une drôle de plaisanterie. La conversation peut soudainement se transformer en dispute lorsque quelqu'un est accusé de quelque chose. Si les joueurs se sentent en confiance, faites-leur jouer la scène où la situation se désamorce, sinon, profitez-en pour instaurer un combat verbal. Si les personnages proposent d'apporter de l'aide aux groupes de brigands (guérison par un médecin, réparation de matériel endommagé par un artisan, transaction profitable avec un marchand, etc.). Ils contribueront à améliorer les relations avec les brigands. Le temps défile au gré des conversations autour du feu de camp, "L'esprit de l'Antalka" diminue lentement. Vous pouvez faire passer des tests de Résilience avec un SD de 16 aux personnages. Si le groupe ne boit pas ou que les personnages réussissent leurs tests, ils ne subiront pas de malus lors de leurs différents tests. Malheureusement, il est également possible que des personnages soient obligés de combattre en état d'ébriété. Les combats menés contre des personnages ivres sont plus faciles à gagner. Il est donc difficile de prévoir qui des deux groupes pourra gagner en cas d'affrontement.

Si les deux groupes se sont installés autour du feu de camp, les chefs de chaque faction se détendent lors des conversations. L'alcool permet de délier les langues et de parler du trésor caché dans les environs. Quelques jours plus tôt, ils ont appris par des réfugiés vivant dans cette région qu'il y avait une ruine, l'ancienne tour d'un mage quelque part. Les réfugiés ont également fait une carte très générale et sommaire de ces ruines, et leur ont indiqué avec précision où chercher.

Le Meneur peut demander d'effectuer un test de Persuasion ou de Charme moyen au chef des brigands (avec un modificateur de +3 si les personnages ont bu de l'alcool) : en cas de réussite, le chef proposera au groupe de participer avec eux à une recherche commune afin de trouver le trésor et bien entendu de répartir équitablement le butin. Bien sûr, comme on peut s'y attendre, les malfrats recherchent en réalité quelqu'un qui fera le sale travail à leur place, pour ensuite s'en débarrasser d'une manière ou d'une autre. La manière dont ils mettront leur plan à exécution dépendra de l'évolution de la situation et des préférences du Meneur. Les brigands ont accès à du poison (Venin noir), qu'ils peuvent administrer aux personnages en l'incorporant dans leur nourriture. Un coup de couteau dans le dos ou encore un coup de matraque dans la tête sera peut-être plus approprié en fonction des circonstances.

LE TRÉSOR DES ELFES

Le trésor existe bel et bien, mais ce n'est pas celui auquel s'attendent les brigands. Tout est à mettre sur le compte de l'ambiguïté de la langue des elfes, car ce trésor est un très vieil arbre qui pousse dans le jardin détruit près de la tour elfique. Ce pommier donne des fruits à la peau dorée, luisants de cires végétales. De loin, cela ressemble à des objets précieux faits de verre et d'or. A l'heure actuelle, cette variété n'est pratiquement plus présente sur le Continent, et chaque mage, druide ou herboriste conscient de sa valeur ne pourra qu'être fou de joie face à cette découverte. L'importance de ce seul pommier pour la biologie est énorme, et grâce à lui, il sera possible de faire revivre cette variété de fruit rare.

Au cours de la conversation, les joueurs peuvent remarquer qu'un des voleurs se comporte différemment des autres (révélé par un test d'Empathie avec un SD de 14). Il est également différent du reste de la bande : il a un visage lisse, ses mains ne sont pas abîmées par le travail, et à l'exception d'un gambison rapiécé, il ne porte ni arme ni armure. Le chef de la bande le traite avec mépris, comme un enfant ou comme un misérable. Le jeune garçon, appelé par ses compagnons Nieborak, semble signaler discrètement aux personnages



que le chef dit des contrevérités (confusion, regard fuyant, marmonne des choses dans sa barbe) - pour voir cela, les joueurs doivent réussir un Test d'Empathie avec un SD de 14. Une fois le test réussi, ils peuvent le remarquer même s'il n'y a pas Olgen dans les environs. Nieborak est surveillé par Dragread, un brigand boiteux. Lorsque les malfrats auront suffisamment bu, le garçon attendra un moment propice et tentera de parler en privé avec un personnage qu'il aura choisi (probablement celui qui donne l'impression d'être le plus gentil ou le moins hostile). Malheureusement, Olgen, le chef, est un obstacle. S'il remarque ce que Nieborak veut faire (via un test de Vigilance avec le modificateur de -3 dû à l'intoxication), il réagira à temps et l'enverra ailleurs. Si Olgen est occupé, alors Dragread tentera d'empêcher une éventuelle entrevue et conversation.

Nieborak sollicite l'aide des joueurs (surtout s'il s'agit d'un groupe organisé qui peut assurer sa sécurité, comme par exemple des soldats ou l'escorte d'un Noble, à qui les voleurs essayeront de paraître inoffensifs). Il dit aux personnages qui il est, et demande de l'aide pour s'échapper.

NIEBORAK ET SON HISTOIRE

En fait, Nieborak est un garçon originaire d'un village dont la famille est morte lors d'une attaque d'une division nilfgardienne. Pendant quelques jours, il a erré sur les routes, et lorsqu'il est tombé sur une bande qui était à l'époque, des restes assez disciplinés d'une unité en déroute, il les a rejoints, prétendant être le fils d'un chevalier. Il fait pour eux des petits travaux de nettoyage, rend des services et prétend conduire la bande jusqu'à ses parents qui leur offriront une généreuse récompense (c'est faux, mais bien sûr, il ne le dit pas aux personnages). Il compte bien pouvoir s'échapper en cours de route, mais pour l'instant, il se fait passer pour une victime.

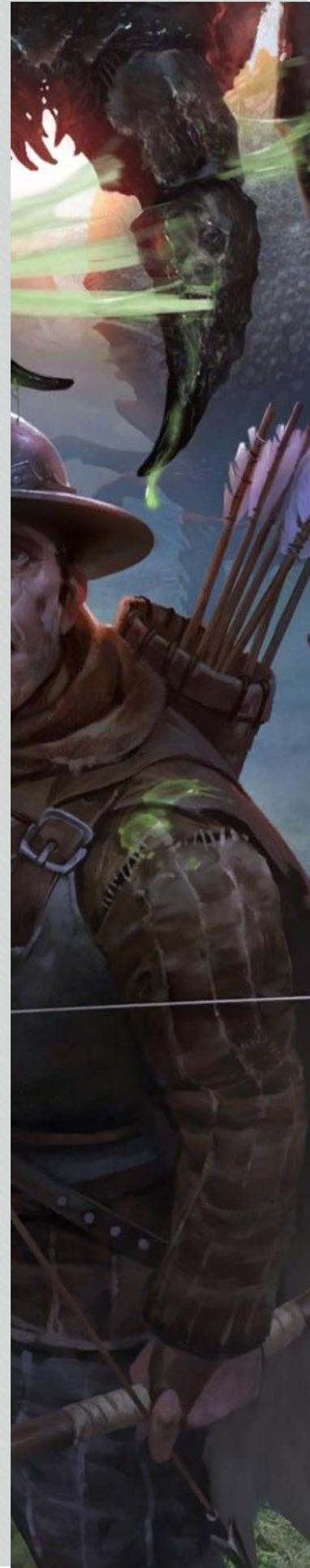
Le garçon ne réalise pas encore qu'il est un aimant attirant divers monstres (un trésor pour un Sorcelleur, un ennui tragique pour tous les autres personnages). Depuis que les malfrats l'ont recueilli, ils ont croisé plusieurs meutes de chiens errants affamés, des vagabonds infectés par des maladies, ils ont vu des yeux brillés dans le noir, entendu des bruits étranges, etc... Les brigands n'ont pas encore associé ces événements à la présence de Nieboark, mais des personnages observateurs pourront établir un lien entre la présence de Nieboark et les événements récents vécus par les brigands (via un test de Déduction avec un SD de 18). La maladie de Nieborak n'est pas une malédiction, mais un simple "tissage du Destin", elle ne peut donc normalement pas être détectée par

les moyens dont dispose un mage, un druide, un prêtre ou un Sorcelleur...

Personne ne sait qu'ils sont maintenant près d'un endroit où rôde un monstre bien plus dangereux, et ce soir Nieborak va amener les personnages et des brigands à la rencontre du monstre...

Si les personnages croient Nieborak, ils peuvent essayer de le récupérer par la force ou tromper les brigands. Ils peuvent aussi le gagner aux dés ou aux cartes. Ils peuvent encore élaborer un plan d'évasion avec lui en utilisant des ruses de distraction et de confusion (par exemple, en lançant un sort "Poussière aveuglante" ou "Brouillard de Dormyn", en utilisant le Signe d'Igni, ou en libérant tous les chevaux des brigands de l'écurie, etc.).

Lorsque les personnages interrogent directement le chef sur Nieborak, Olgen semble confirmer ses propos : c'est un orphelin recueilli par bienveillance, mais son esprit semble s'affaiblir car il est un peu lent et bête ; ils veulent le remettre à des proches afin d'obtenir une récompense. Il ne se débarrassera pas de lui volontairement, et se montrera méfiant. Il voudra savoir pourquoi les personnages se soucient de ce misérable. C'est peut-être une sorte de prince déguisé grâce à qui ils peuvent gagner une récompense bien plus importante. Si l'un des personnages se souvient des paroles de Nieborak (ce qui n'est pas très malin), le chef constate que le "jeune" parle toujours comme ça, comme s'il était toujours ivre, sauf qu'il ne supporte pas l'alcool.



LE MONSTRE

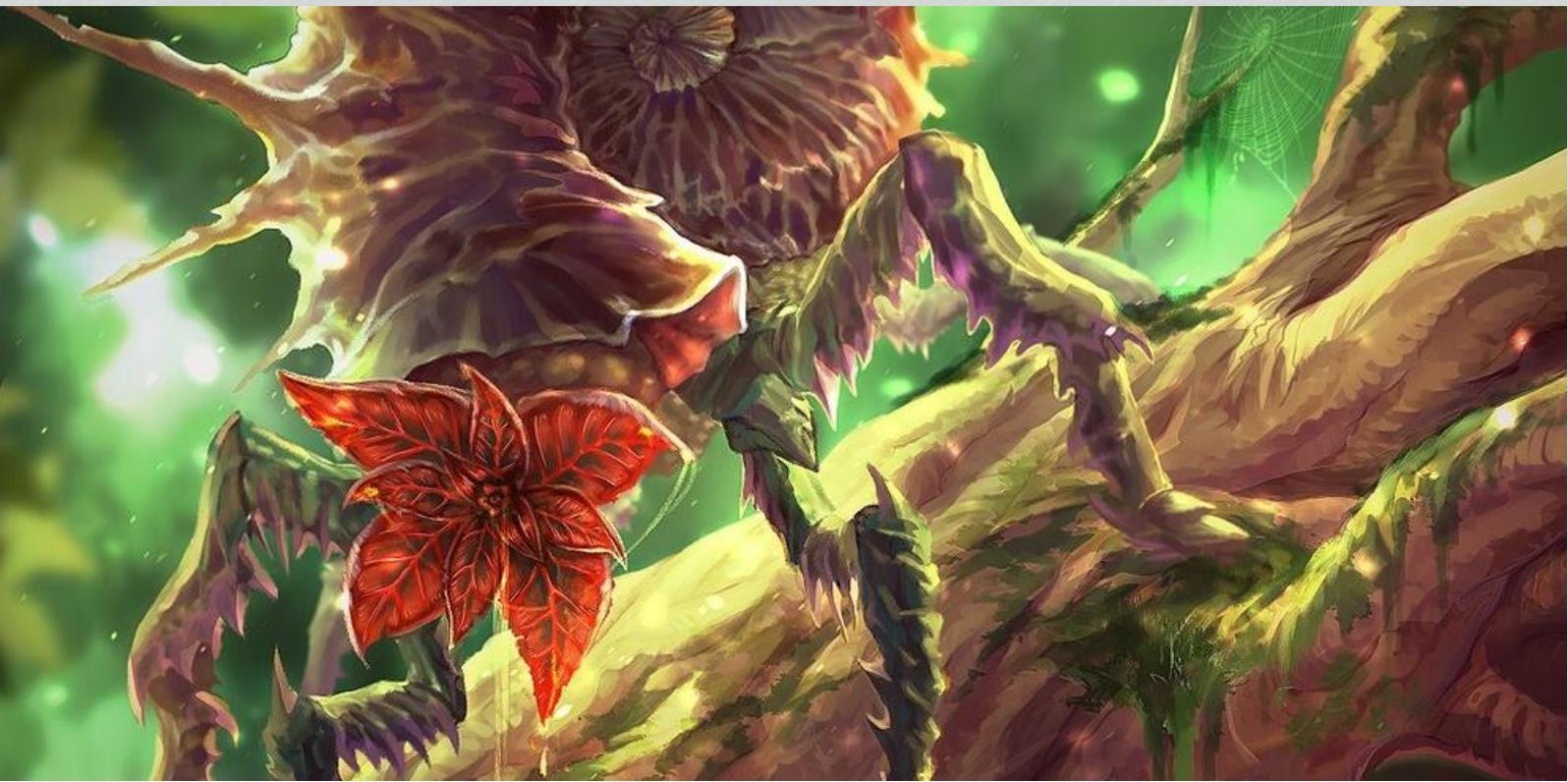
Par défaut, la bête utilisée dans ce scénario est un Arachas (p 295 du manuel de base). Pensez à tirer parti de toutes ses capacités : laissez-le emmêler les brigands avec ses toiles, sauter entre les personnages et utiliser des coups rapides. Avant toute chose, utilisez les principes d'éclairage, de champ de vision et de mouvement. L'Arachas, grâce à la capacité de bond, se déplace de manière très rapide. Si l'Arachas attaque les personnages autour du feu de camp, ils sont éclairés pour lui (lui conférant un bonus de +2 à l'attaque). Si vous avez l'impression qu'une araignée-crabe ne représente pas un défi pour votre groupe, envoyez-lui des katakans (p. 308)

ACTE III : L'ATTAQUE DU MONSTRE

Le monstre apparaîtra discrètement et de manière inattendue, lorsque les joueurs et les brigands siroteront joyeusement, parlant de Nieborak ou se couchant au sol fatigué par l'alcool ou tout simplement en se couchant en fin de soirée. Il essaiera de se faufiler auprès des personnages (n'oubliez pas les modificateurs liés à l'obscurité et le malus de -3 d'ivresse). Sa présence à proximité peut être révélée par un médaillon de Sorceleur ou un sort approprié. Bien que de telles créatures se cachent généralement dans les bois, Nieborak a attiré son attention, ce qui obligera le monstre à s'éloigner de son habitat naturel. Toutefois, si le déroulement de la soirée impose une solution différente, le monstre pourra attaquer le groupe le lendemain quand ils partiront rechercher le trésor. Il peut également surprendre quiconque s'éloigne un instant du groupe et/ou se glisse entre les arbres. Une fois que la créature attaque ou est découverte, un Sorceleur ou une autre personne ayant la capacité de Connaissance des monstres après avoir passé un test de difficulté avec un SD de 15 ou de 16 avec Formation de Sorceleur peut remarquer qu'en tant que représentant de son espèce, il est loin de son habitat naturel (ce qui est causé par "l'attraction" exercée par le garçon). Le but premier du monstre est de chasser et de tuer Nieborak. Il attaque simplement tous ceux qui tentent de l'empêcher. Si les personnages tiennent à la vie du garçon, ils doivent le protéger à tout prix jusqu'à ce que le groupe vienne à bout du monstre. Si le monstre prend la fuite, il ne se remettra pas en chasse, surtout s'il est blessé.

EPILOGUE

Les brigands ne sont pas au courant de la particularité de Nieborak et ils vont en faire la douloureuse découverte face à l'Arachas. Les joueurs peuvent leur expliquer si l'un d'entre eux survit à la rencontre avec le monstre et que les deux groupes parviennent à le vaincre. Qu'ils veuillent encore avoir affaire à lui dépend de la décision du Meneur, ils pourront même être heureux de s'en débarrasser. Si Nieborak veut poursuivre son voyage avec les joueurs, les brigands seront soulagés. Mais les personnages l'accepteront-ils ?



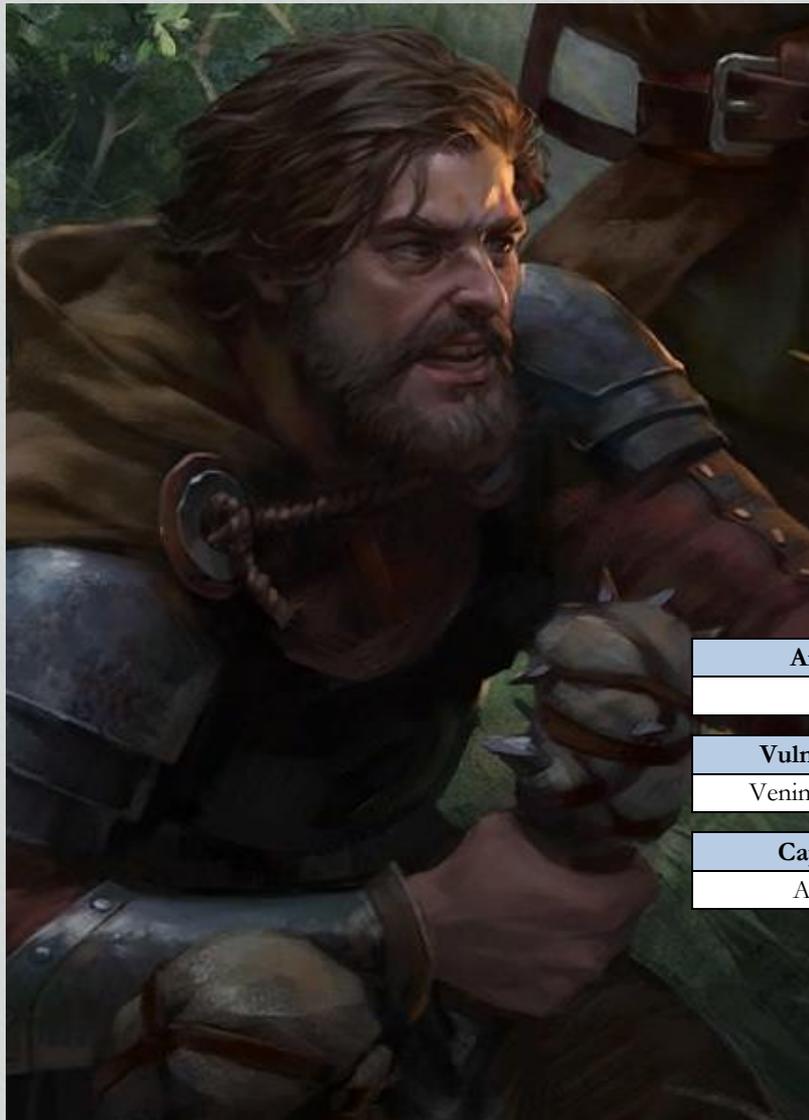
AMIS ET ENNEMIS

OLSEN, LE CHEF DE LA BANDE

Olsen est le chef de la bande de brigands. Il porte un bandeau de cuir couvrant son œil droit. Ancien soldat, il a fédéré des membres de son ancienne compagnie une fois qu'ils ont été mis en déroute par les Noirs. C'est un homme aux cheveux bruns mi-long et à l'œil noisette. Son corps malingre cache cependant un esprit vif et des muscles secs et noueux. Il est habillé d'un gambison récent mais sale avec un écusson non-reconnaissable car déchiré.

Compétences
Arbalètes (+6)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Courage (+7)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+3)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+5)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+5)
Vigilance (+6)

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5



INT	5
REF	6
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	6
TECH	4
VOL	5

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucune

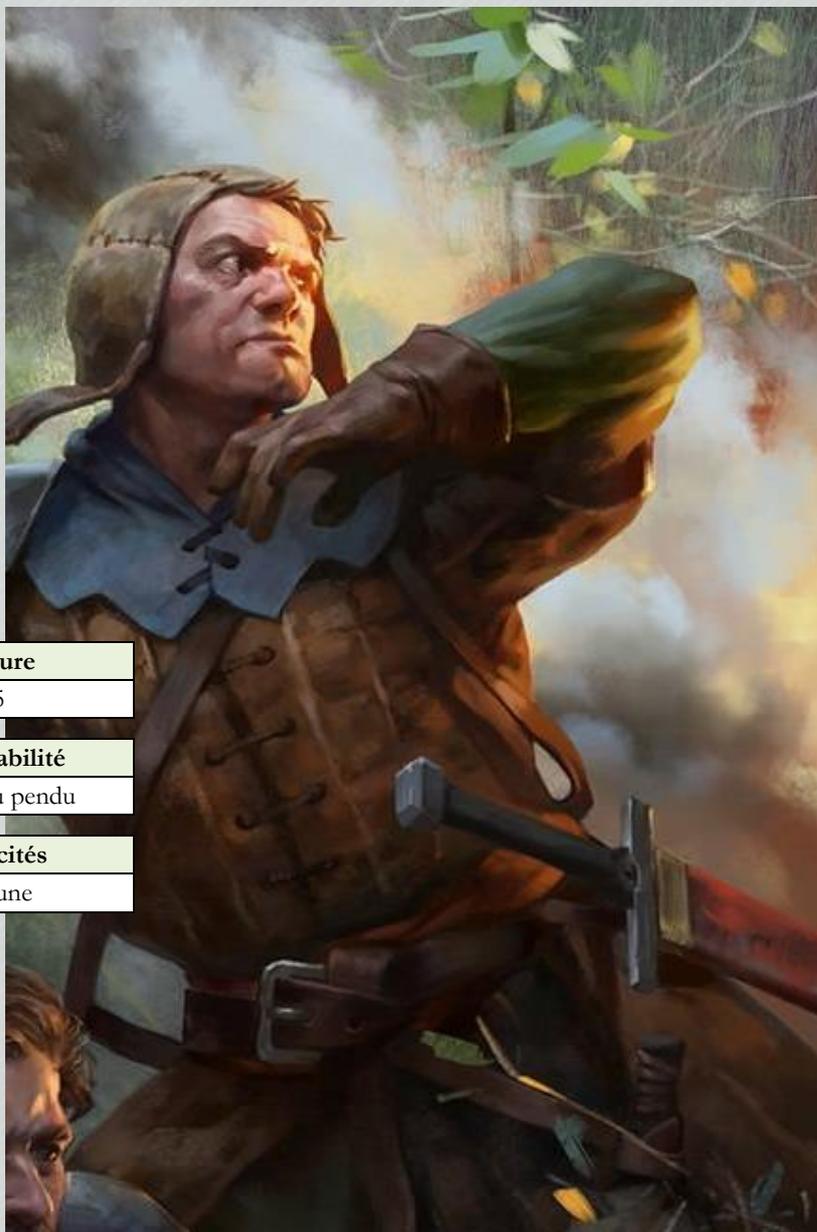
Armes			
Nom	Domage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

DAGREAD LE TETANISE

Un homme aux cheveux noir et bien rasé. Boiteux, il déambule maladroitement et tapote les épaules de ses compères. Tout comme son chef, il est habillé d'un gambison usé avec un écusson appartenant aux royaumes du Nord partiellement reconnaissable car partiellement déchiré.

INT	4
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	40
ENC	50
REC	4



Armure

15

Vulnérabilité

Venin du pendu

Capacités

Aucune

Compétences

Arbalètes (+4)

Athlétisme (+4)

Bagarre (+6)

Courage (+7)

Escrime (+6)

Esquive/Evasion (+4)

Furtivité (+3)

Lames courtes (+5)

Résilience (+6)

Résistance à la contrainte (+5)

Résistance à la magie (+4)

Survie (+4)

Vigilance (+6)

Butins

Capuche à tissage renforcé PA : 5

Carreaux (20)

Couronnes (3d10)

Gambison aedirnien PA: 5

Objets Communs (1d6)

Pantalon Matelassé PA: 5

Armes

Nom	Domage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

ADALBERT L'HOMME AU FOULARD ROUGE

Adalbert ne paie pas de mine. Il n'impressionnera pas les personnes qu'il rencontrera. En effet, sa voix chevrotante fera réaliser à ses interlocuteurs qu'il est bien dans la fleur de l'âge. D'apparence négligée, il est couvert par la crasse et la saleté. Tout comme ses coéquipiers, il est habillé d'un gambison crasseux sans écusson, mais se distingue par un foulard rouge attaché de façon fantaisiste autour de son coup.

Compétences
Arbalètes (+4)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Courage (+7)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+5)
Vigilance (+6)

Butins
Capuche à tissage renforcé PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirrien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5



INT	3
REF	4
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	40
ENC	50
REC	4

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucune

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

NIEBORAK

Ce jeune garçon au visage altier et à la peau blanche, possède des yeux marron-vert avec un soupçon d'ambre, luisant d'une sournoiserie déconcertante. Ses cheveux courts et très bien taillés lui confèrent une appartenance à la noblesse des royaumes du Nord. Il est vêtu d'un gambison rapiécé, légèrement trop grande pour lui.

INT	7
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	5
EMP	6
TECH	5
VOL	7

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Habilité
Aucune



Compétences
Arbalètes (+4)
Athlétisme (+2)
Bagarre (+2)
Courage (+6)
Escrime (+2)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+5)
Lames courtes (+2)
Résilience (+2)
Résistance à la contrainte (+2)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+3)
Vigilance (+6)

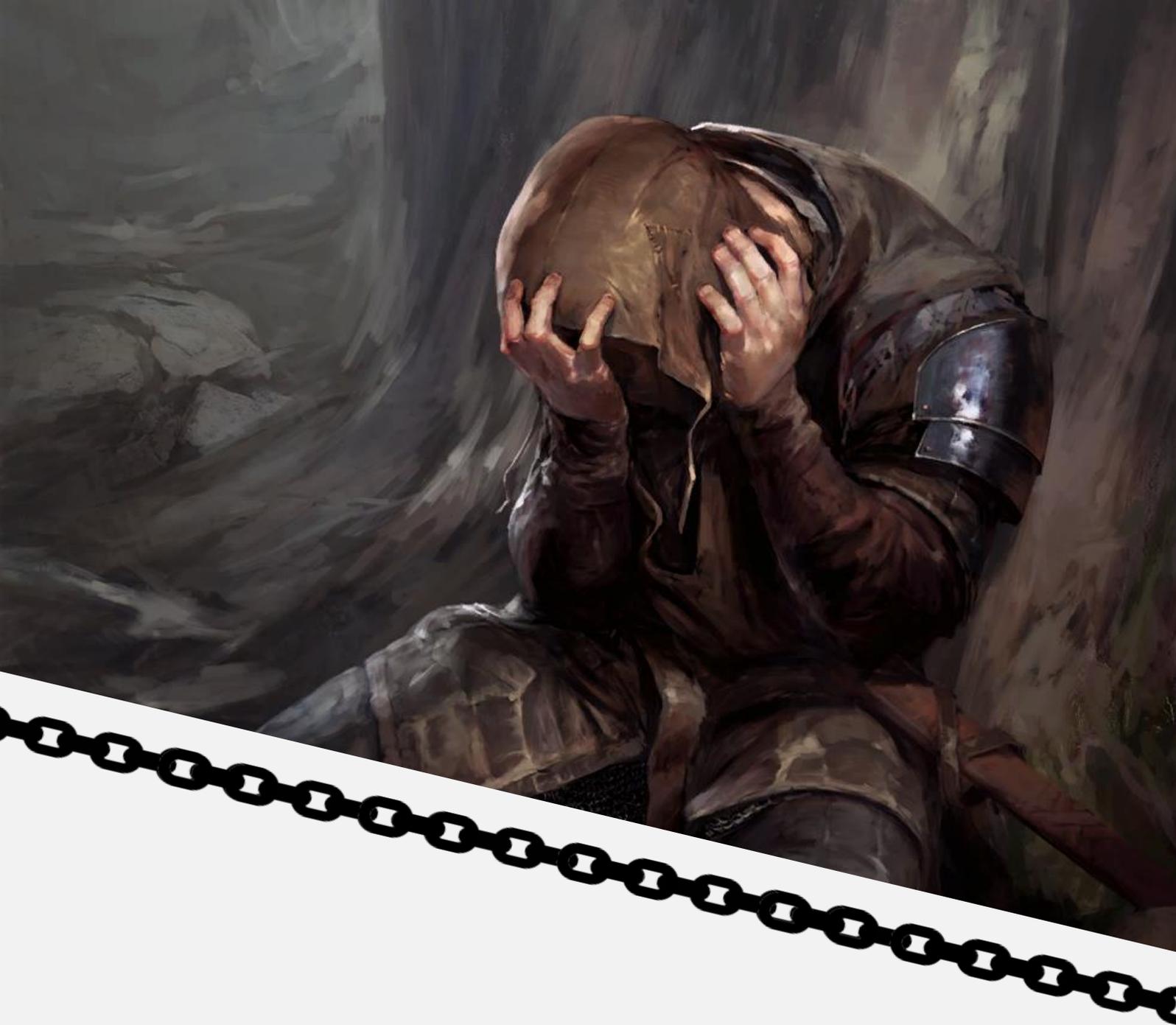
Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Communs (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	Domage	Effets	ROF
Dague	1d6	N/A	2









Le soleil retombe déjà vers l'ouest, annonçant une chaude nuit de printemps. Vous pouvez sentir l'odeur de prairie dans l'air, si différente de l'odeur de brûlé, de sang et de chair en décomposition. Vous pourriez même penser qu'il n'y a pas de guerre ici. Ce serait possible s'il n'y avait pas cette ferme abandonnée qui, dans l'obscurité grandissante, se profile devant vous au bord de la route. Le toit de la maison est effondré, chacun des barreaux de la clôture penche dans une direction différente, mais au moins, elle vous fournira un abri, car les nuits peuvent être encore un peu fraîches.