

L'Herbe de la Discorde

Pour des voyageurs de niveau 2 à 3

Règles utilisées : tests de base, en opposition, de condition, règles sur les états, les voyages et le combat.

Tous les renvois de pages se rapportent à la VF de *Ryuutama* éditée par Lapin Marteau (2013).

Je me permets de conseiller cette aventure en tout premier à des meneurs de jeu ayant choisi des hommes-dragons liés aux Dragons vert ou rouge (cf. p. 105 et 109). En effet, cette aventure est propice aux préférences de ces derniers (Aventure, Quête, Guerre, Bataille, Compétition, etc.).

pitche_AT_base.be
Février 2014

Fiche d'objectif

Scénario de quête

Plante particulière Titre du scénario : l'Herbe de la Discorde

Date :

Nom ou description

Rue Fétide. La plante dégage une odeur forte et pénétrante avec un fond rappelant le *coco* (boisson concocté à base d'une macération de bâtons de réglisse dans de l'eau citronnée), souvent perçu comme désagréable, et a un goût amer.

Apparence

Il s'agit d'une plante aux longues tiges très ramifiées, ligneuses pourvues de petites fleurs à la couleur jaune verdâtre.

Capacités spéciales

Sa protection permet de ne pas être sujet à la pétrification provoquée par la cocatrice (cf. p. 134). De plus, mais ça les voyageurs vont l'apprendre au cours de leur voyage, elle a des propriétés répulsives contre les gobelins-chats ! Ceci pourrait d'ailleurs s'ajouter à l'avenir à l'*Encyclopedia Draconica*.

Où se trouve-t-il ?

En Bordurie, une zone transfrontalière qui est le théâtre d'âpres combats entre deux cités états qui se disputent sa territorialité. Ces vastes plaines sont les témoins d'escarmouches d'un camp comme de l'autre.

Indices permettant de remonter jusqu'à l'objet de la quête

En se renseignant, on peut apprendre que la Bordurie par son sol léger, sec et calcaire est propice à sa culture et croissance. De vastes plaines bien exposées sont parfaites pour son ensoleillement. Ensuite, l'assistance portée à un soldat blessé leur permettra de situer une vaste zone où elle pousse.

Les raisons de la quête

Un artisan vannier de renommé, Rufus souhaite réaliser un panier permettant de transporter une

cocatrice sans risque. Il faut dire que cet animal exotique transite parfois par le port et cause bien des pétrifications lors de sa manutention. Le Doge s'est plain ouvertement de cette problématique et plusieurs guildes de la ville se sont mis en point d'honneur de lui fournir une réponse à ce "désagrément" (sic). La guilde des Vanniers en fait partie et connaît les propriétés de la *rue fétide*, idéale en pareille circonstance.

Le point de départ et l'itinéraire

Les voyageurs partent de Burano et se rendront en Bordurie en empruntant une route qui leur évitera de s'aventurer dans l'un ou l'autre territoire des cités états qui se disputent et revendiquent sa possession. C'est mieux de ne pas se mêler ou se retrouver confronté à cette rivalité ancestrale.

Ils vont aussi faire halte au village de Marzipan (plaine, colline ou marais) que les joueurs et meneur sont invités à créer de toutes pièces avant d'entamer leur périple (cf. p. 94 et 95). Trois éléments (soulignés) sont indispensables pour la bonne suite de ce scénario.

Ils devront faire un crochet par la demeure d'un herboriste situé à l'extérieur de la ville où les plantes sont plus variées à cueillir et les remèdes produits plus nombreux. Ils vont lui amener une commande de bouteilles plus solides. Ceci leur permettra de s'équiper de bouteilles d'herboristerie (cf. p. 51) en suffisance (10 herbes dans une bouteille d'herboristerie pour qu'elles conservent leur fraîcheur).

La principale difficulté

La plante tant convoitée pousse dans une région qui est déchirée par des conflits armés. Il s'agit d'une sorte de guerre civile et les routes sont peu sûres et les champs de batailles dangereux.

Sans compter que les voyageurs peuvent apprendre notamment avec l'*Encyclopedia Draconica* (cf. p. 58) que là où pousse la rue fétide doit se trouver non loin des cocatrices qui n'aiment pas être dérangées dans leurs environnements immédiats.

Fiche de la ville

<i>Nom</i>	Marzipan
<i>Taille</i>	Village d'environ 250 habitants
<i>Gouvernement</i>	
<i>Terrain et climat</i>	
<i>Bâtiments</i>	
<i>Spécialités</i>	
<i>Sensations</i>	
<i>Menaces</i>	

Un village à compléter en début de partie avec les joueurs (cf. p. 94 et 95).

Fiche de la ville

Nom	Burano, la ville portuaire aux façades multicolores
Taille	Ville d'environ 5 000 habitants
Gouvernement	Républicain : un doge élu lors d'un conclave de 41 électeurs
Terrain et climat	Port cerné par une lagune sous un climat tempéré, régulièrement inondé
Bâtiments	Des quais bordés de petites maisons aux façades très colorées
Spécialités	Soufflage et travail du verre et travaux d'artisans d'exception
Sensations	Les couleurs multicolores des façades, l'embrun de la mer, le brouhaha des marchands et des activités portuaires, les inondations partielles et plus ou moins fréquentes, l'odeur de l'eau croupie de la lagune, etc.
Menaces	Les tempêtes, les flots provoquant des inondations et l'attaque de pillards et forbans



Le meneur est invité à compléter cette description avec ses joueurs pour qu'elle cadre au mieux avec l'ambiance de sa table (cf. p. 94 et 95).

Structure de scénario

Titre : L'Herbe de la Discorde

Type : ~~Chasse~~ — Quête — Voyage

Homme-dragon :

Saison : fin de l'été, début automne **Durée :** plusieurs heures

Trame principale

Introduction

Au choix, les voyageurs peuvent déjà être en ville, à la recherche d'un artisan de talent pour lui acheter, lui faire faire une oeuvre d'exception. Cette commande peut prendre quelques jours et ils peuvent sans problème accepter cette *Quête* ou alors, ils y arrivent et ne tardent pas à la découvrir, peut-être attirés par le travail des paniers de pêches qui jonchent les quais. Ils ne tarderont pas à se faire héler.

Acte 1

Les voyageurs sont conviés par la guilde des Vanniers de Burano afin de se procurer de la rue fétide afin de tresser des gants permettant de manipuler en toute sécurité les cages transportant les cocatrices.

Transition

Les voyageurs se préparent à leur périple. Une bonne préparation est le gage d'une bonne réussite placée sous les auspices des dragons. Ils peuvent en apprendre plus sur la rue fétide et la cocatrice et se procurer des bouteilles d'herboristerie.

Acte 2

Les voyageurs progressent et traversent le village de Marzipan infesté de taupes voraces, un passage dangereux pour arriver sur le champ de bataille et parvenir à y progresser en évitant les mauvaises rencontres.

Transition

Un homme blessé secouru sur le champ de bataille leur indiquera où se trouvent les plantes de rue fétide.

Acte 3

Les voyageurs atteignent l'endroit où poussent en nombre les plantes tant recherchées. Il faudra ruser et éviter les attaques et escarmouches des cocatrices qui sentent leur territoire et leur intégrité menacé.

Evènements secondaires

Un autre groupe de voyageurs est aussi à la recherche de la rue fétide pour en faire des attrappe-personnes et ainsi tenir en respect et au calme les cocatrices. Si les voyageurs tardent, il se peut qu'il n'y ait plus assez de bouteilles d'herboristerie. Il leur faudrait alors livrer des bouteilles (spécialités de Burano) à un herboriste situé en dehors de la ville qui pourra leur en fournir.

Paroxysme

Les voyageurs sont confrontés à la myriade d'os, un terrible adversaire.

Dénouement

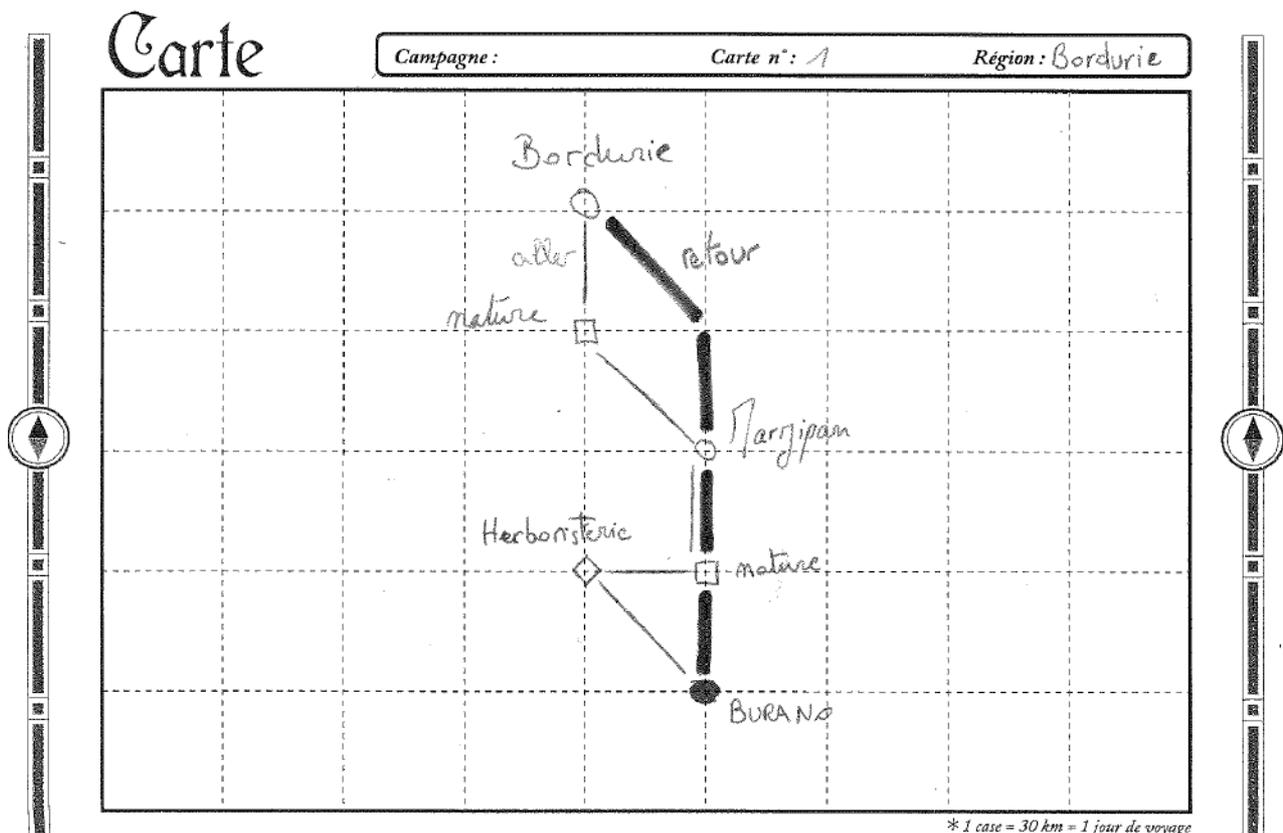
Les voyageurs après avoir terrassé le monstre pourront sûrement s'entendre avec l'autre groupe et pourraient décider que ce sont leurs guildes avec les plantes qui devront rivaliser d'ingéniosité et originalité entre elles, et pas eux et repartir ensemble à Burano.

En chemin, leur campement sera la cible de gobelins-chats mais ceux-ci fuiront à l'odeur forte des rues fétides. Un précieux enseignement de tiré.

Nos voyageurs ont rencontré un autre groupe adverse, d'abord rival, ils vont peut-être devoir s'allier et faire taire la compétition pour venir à bout du terrible adversaire qui se dresse devant eux : une myriade d'os !

Carte

Le meneur de jeu trouvera ci-dessous une carte du périple (étape par étape) que devront parcourir les voyageurs. A lui d'éventuellement, avec ses joueurs de faire border ce bout de carte avec le monde plus vaste dans lequel évoluent les voyageurs et son homme-dragon.



Titre : L'Herbe de la Discorde

Date :

N° 1 Evènement : un nouveau périple

Heure matin **Climat** beau temps (ensoleillé)

Objectif : établir un nouvel ordre de route

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : Burano s'éveille, s'active. Le remue-ménage des marchands et dockers commencent à s'animer. Les mouettes piaillent et plongent dans les étals de poissons frais. L'air est doux et le soleil réchauffe la peau doucement, moelleusement presque. Le vent est parfois vif, piquant et salé rappelant que la mer est tout proche. L'auberge de l'Espadon est proche, déjà on y sert les premières chopines. Des gardes discutent presque sans faire attention au flot ininterrompu de personnes qui rentrent en ville de bon matin.

Evènement : les voyageurs se rendent à l'auberge de l'Espadon connu pour être le point central de tout voyageur de passage. Elle borde l'entrée principale de la ville quand on vient de la terre. L'aubergiste est réputé pour sa mémoire infailible et phénoménale. Demandez lui une tâche un service à rendre, il regardera pensif le plafond où pendent jambons et salaisons, se frottera le crane et le front d'une sueur qui lui perle sur le visage et vous invitera à prendre place à table avec un cruchon et il vous contera ça. La guilde des Vanniers cherchent des personnes pour dénicher une bonne grosse quantité d'une plante qu'on dénomme rue fétide. En deux-trois mots, sans vraiment donner les détails qu'il ne connaît pas vraiment, il explique tout cela. Indiquez-lui votre intérêt et c'est parti ! Il est temps maintenant de faire quelques emplettes et consulter quelques spécialistes (voyez N° 2, 3 et 4).

N° 2 Evènement : à la pêche aux infos

Heure matin **Climat** beau temps (ensoleillé)

Objectif : s'informer au sujet de la plante (et de la cocatrice)

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : dans un dédale de ruelles au passage étroit, ceintes de hautes habitations, les voyageurs sont plongés dans une certaine pénombre. Il y a beaucoup moins de monde, on rencontre plus les gens qui "vivent" ici et non ce qui y font affaire. Rires des enfants, vidage de seau dans les canivaux, linges qui flottent et claquent au vent. On se surprend à marcher moins vite, à flaner.

Evènement : les voyageurs se rendent à la guilde des Vanniers ou chez un naturaliste pour en apprendre plus sur cette plante. L'endroit est feutré, à peine éclairé. Des pupitres de lecture présentent de gros ouvrage encyclopédiques. Le meneur fournira plus d'infos suivant les questions et le temps que passent les voyageurs à consulter le spécialiste (notez que le temps passe, cf. N° 5).

Si ça ne devait pas déjà leur être connu, il les mettra en garde de la présence plus que probable de cocatrices qui nichent à proximité, cette plante étant leur seul mets mangeable sans qu'il ne se transforme en pierre.

N° 3 Evènement : chez le cartographe

Heure matin **Climat** beau temps (ensoleillé)

Objectif : savoir où l'on va se rendre et établir le trajet

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : un endroit très clair, aux vitraux multicolores, fiertés de Burano. De grandes cartes étendues sur de vastes tables en bois massif. Des cadres présentant de multiples contrées. On est invité à se ballader, à lever le ciel, à s'interroger, à rêver à 1 001 voyages. Une poussière vole et fait miroiter les fins rayons de soleils colorés qui filtrent au travers des fenêtres. On sent l'odeur un peu sucré, douce des vieux livres qu'il y a fort longtemps qui n'ont pas été consultés et qui se dégage lorsque l'on les ouvre.

Evènement : les voyageurs parlent de la plante et de la région dans laquelle elle pousse. Le cartographe pourra leur indiquer de prime abord que la région est souvent secouée par des escarmouches des deux cités-états qui la bordent. L'endroit est plutôt désolé, telle une lande mais le temps y est souvent clair ce qui égaie l'endroit. Il leur recommande chaudement de faire une halte par Marzipan pour couper leur trajet et se reposer. L'endroit est rustique mais très amical. Ils s'y trouvent surtout des bergers.

N° 4 Evènement : chez l'herboriste

Heure en journée **Climat** beau temps (ensoleillé)

Objectif : s'équiper au mieux

 mieux connaître les commerces notables à Burano

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : une pièce très claire, méticuleusement rangée où tout une série de pots et de récipients divers (pharmacopée) occupent des étagères, sans compter les armoires à « pharmacie », à rayonnages. Au centre trône une table de travail où sont préparés les remèdes et potions. On sent une forte odeur de plantes médicinales variées et le plan de travail est un peu huileux. L'homme qui pilonne des herbes vous invite à vous asseoir et vous sert un bol en gré de thé vert fumant au goût herbeux, vert si caractéristique. L'endroit est net et paisible et invite au repos comme pourrait le faire une auberge ou un salon de thé.

Evènement : les personnages peuvent acquérir ici des bouteilles d'herboristerie (une dizaine) qui leur permettront de collecter et conserver de manière optimale les herbes qu'ils vont cueillir. Ils peuvent aussi profiter de l'occasion pour acheter des potions ou autres onguents.

Mais si les PJ tardent à lui rendre visite, il n'en aura plus assez. L'autre groupe est déjà passé et rafler tout le stock qu'il avait. Devant l'embarras ou la pression des PJ, il peut leur proposer une solution. Il leur propose d'effectuer un petit crochet sur leur itinéraire prévu en allant porter des bouteilles neuves réalisées ici à Burano pour l'un de ses confrères herboristes qui tient son affaire à la campagne. Il pourra leur en fournir très certainement. Qu'ils n'hésitent pas à signaler qu'ils sont là sous sa recommandation. Voyez l'Evènement n° 5.

N° 5 Evènement : pour service rendu

Heure fin de journée **Climat** couvert (bruine voire crachin)

Objectif : marchander, improviser pour mieux s'équiper

Paysage rocailleux

Difficulté 8

Paysage + Climat

Les 5 sens : la chaumière, au détour d'un sentier, dans une clairière à l'orée d'une forêt, ne paie pas de mine. Elle semble presque s'affaisser sur elle-même. Le toit de chaume semble dépouillé, il aurait besoin d'une réfection urgente. Les oiseaux chantent non loin. Le vent souffle doucement. Après avoir frappé à la lourde porte en chêne, un petit bonhomme souriant et jovial vient vous ouvrir. A l'intérieur, ça contraste, la maison est bien tenue ; tout y est bien rangé et ordonné. Des marmites mijotent et des bouilloires sifflotent. Des jets de vapeurs fument d'un alambic et un serpent goutte-à-goutte doucement en faisant tinter son liquide dans un récipient en verre. Il règne ici une forte odeur d'alcool et de macération. Un peu de condensation se forme sur le plafond.

Evènement : les voyageurs ont passé beaucoup de temps – et c'est à leur honneur – à se renseigner tant au sujet de la rue fétide, de la cocatrice et du trajet à emprunter. Toujours est-il qu'une fois arrivé chez l'herboriste (en ville) ses bouteilles avaient déjà tous été vendues à un groupe adverse !

Si les voyageurs insistent pour trouver une solution, il apprendra qu'un autre herboriste pratique en dehors de la ville. Ils peuvent aller lui rendre visite mais qu'ils passent d'abord à la guilde des Verriers de Burano, il y a une livraison de 12 bouteilles (2 casiers en bois) à lui apporter. Nul doute que la guilde les défrayera et remerciera pour ce service rendu (100 Po).

Dès qu'il saura que les PJ viennent de la ville et lui amènent sa commande, il s'empresse de les faire rentrer et les remercie pour la course. D'emblée, si les personnages lui indiquent leur volonté d'acquérir les bouteilles, il leur propose de leur faire cadeau du prix d'achat d'une bouteille pour les défrayer de leur livraison.

Si on l'interroge sur l'alambic, c'est son péché-mignon, il se confectionne un alcool de fruits. Il peut les faire goûter s'ils veulent. L'Homme-Dragon fera jouer un test de Condition (cf. p. 74 et 75). Il pourrait être *Malade* ou *Surexcité*.

N° 6 Evènement : arrivée à Marzipan

Heure fin de journée **Climat** pluvieux

Objectif : faire face à une halte bienvenue qui n'en n'est plus

appréhender que les choses peuvent évoluer au fil du temps

Paysage rocailleux

Difficulté 9

Paysage + Climat

Les 5 sens : le village est composé d'une quinzaine de chaumières disposées en cercle autour d'une placette. L'endroit est désert et silencieux. Il n'y a aucune fumée qui s'échappe de la moindre cheminée. Aucune odeur. Personne ne vient à la rencontre des PJ. Cette impression de silence, de calme est trop paisible pour être normale. Un silence de mort ? A quelques coins se trouvent des monticules, des tranchées de terre déblayés en grande quantité sans qu'aucun chantier ou terrassement ne soient en cours.

Evènement : si les PJ sont particulièrement attentifs avant d'arriver au village, il est possible avec un test de ESP+INT difficile (9) de déceler qu'il n'y aucune fumée qui pointe à l'horizon et que c'est des plus suspects. Sur place, le déplacement de terre peut paraître étrange et un test de ESP+INT assez difficile (7) pourrait faire suspecter la présence de taupes-voraces (cf. p. 137). Les taupes-voraces ne tarderont pas à s'attaquer aux personnages avec agressivité et détermination. Plus, tard,

ils découvriront que tout le village a fui et a installé un bivouac plus loin, à la sortie du village en bordure de la route qu'emprunteront les PJ. Les croisant, ils pourront leur annoncer que la menace a été éradiquée et ils seront loués et glorifiés pour cela !

N° 7 Evènement : attaque soudaine des taupes-voraces

Heure au crépuscule **Climat** pluvieux

Paysage rocailleux

Objectif : s'organiser tactiquement en combat

Difficulté 9

Paysage + Climat

Les 5 sens : un silence total se fait que la terre se met à trembler, un grondement comme le tonnerre se fait entendre. Une sorte de cavalcade souterraine semble foncer droit sur les PJ; ils ne voient rien mais pressentent l'attaque sans pour autant s'y préparer. Le grondement sourd des taupes-voraces qui progressent sous-terre pour ensuite crever le sol en bondissant et en poussant un cri strident est assourdissant et angoissant, à la limite de l'insoutenable. Les nerfs des PJ vont être mis à rude épreuve. Soudain les monstrueuses taupes-voraces surgissent du sol et se jettent sur les PJ prêts à les engloutir. Une odeur de terre meuble flotte dans l'air et à l'approche de leurs gueules, une horrible odeur de chair en putréfaction... Elles sortent tellement vite à la surface qu'on dirait qu'un trait de vif argent jaillit du sol pour venir se planter dans les PJ.

Evènement : les PJ vont devoir défendre leur peau durant cet âpre combat. Sortez l'Oeuf de bataille ! Si les PJ se doutaient grandement de quelque chose en rapport avec la taupe-vorace (cf. p. 137), l'Homme-Dragon peut leur éviter d'être surpris (pas de perte d'un point d'Initiative) pour la première attaque. Il y a deux fois moins de taupes-voraces que de voyageurs. L'ennemi est coriace et il est à espérer que les personnages qui ne sont pas directement visés par les attaques prêtent assistance à leurs compagnons et élaborent la meilleure tactique. Le combat est très éprouvant, les taupes-voraces n'arrêtant pas de plonger sous terre, parcourir leur galerie pour surgir sous les pieds des personnages prêts à les dévorer ! On ne sait jamais qui elles attaqueront ! L'Homme-Dragon tire cela au sort.

N° 8 Evènement : pays en guerre

Heure **Climat** pluvieux

Paysage plaines

Objectif : permettre à l'Homme-Dragon de poser le décor des prochains Evènements

Difficulté 7

Paysage + Climat

Les 5 sens : c'est un paysage dévasté que contemplent les personnages. Le sol boueux est labouré du passage incessant de troupes. Des charniers finissent d'être rebouchés si ce ne sont pas des buchers funéraires qu'on aperçoit. L'odeur est acre et prend à la gorge. Une saveur métallique de sang envahit la bouche, les narines sont assaillies par l'odeur de la mort, de la crémation ou de la chair en putréfaction... Il n'y a personne si ce n'est des fossoyeurs. Les armes sont rassemblées en pile pour ensuite être redistribuées aux jeunes conscrits et nouvelles recrues. Des oiseaux – vautours – volent en croissant au-dessus de la zone.

Evènement : les PJ ne seront pas interpellés, tout le monde est très las, fatigué ou éreinté pour avoir le courage de les héler. Les gens se comportent presque comme des zombis alors qu'ils pourraient profiter pour tailler une petite bavette. Les personnages auront beaucoup de mal à tirer l'une ou l'autre information de ces loques humaines... résolues et mornes...

N° 9 Evènement : un marchand pas si égaré que ça

Heure fin de journée **Climat** éclaircies **Paysage** plaines

Objectif : faire une rencontre surprenante et permettre au besoin aux voyageurs de s'équiper pour la suite de leur périple **Difficulté** 6
Paysage + Climat

Les 5 sens : les voyageurs patageaient dans la gadoue. Une odeur mêlée d'eau croupie et de végétation pourrissante. Les pieds manquent presque de rester englués à chaque pas. La progression à pied est difficile. Il doit avoir eu ici un tel charoi que la piste est labourée et balayée par une pluie fine mais incessante, agaçant. Le paysage est désolé, très peu de végétation, quelques arbustes. Des oiseaux dans le ciel cherchent une rare nourriture en croissant. Mais soudain, quelque chose bouge au loin, au détour du sommet d'une petite butte...

Evènement : les voyageurs vont rencontrer Tarik, un drôle de marchand vêtu d'une tunique bleu royal bordé de noir. A la tombée de la nuit, on ne le distingue presque pas. Il s'aide d'un épieu qui lui sert de canne pour évoluer dans ce borbier et terrain accidenté. Il porte à la ceinture un boulier-compteur. Machinalement en parlant, il fait glisser les boules, en souriant pensant aux pièces d'or qu'il se fera. C'est un boni-menteur né. Originaire de cette région, il saisit l'occasion au lieu de la subir de faire des affaires en proposant ce qui viendrait à manquer aux voyageurs. Il arrivera bien à leur fourguer quelque chose au cours de leur discussion au cours d'un test d'opposition entre Négociateur (INT+ESP) avec un bonus de +1 au d8 + d8 et Résister (ESP+INT).

N° 10 Evènement : « espions pris sur le fait »

Heure crépuscule **Climat** temps clair **Paysage** plaines

Objectif : dialoguer et négocier pour se sortir de ce mauvais pas **Difficulté** 6
Paysage + Climat

Les 5 sens : les PJ évoluent sur le champ de bataille, gravissant monts et vaux à la recherche de la plante. Le silence est lugubre dans cette morne plaine. L'odeur du feu, des cendres est âcre et pique les yeux et fait tousser. De temps en temps des bancs de brouillard ou de fumées parcourent la zone pour tantôt s'y densifier ou tantôt s'effiloche.

Evènement : soudainement, ils sont hélés par un groupe de soldats (le double des PJ) dirigé par un officier (cf. magicien et soldats, p. 154 et 155). Ceux-ci haranguent assez brutalement et sèchement les voyageurs afin de savoir ce qu'ils font ici, qui ils sont, etc. Ils comprendront très vite qu'ils les suspectent d'être des espions. S'ils n'arrivent pas à se dédouaner, ils pourraient être conduits à croupir dans des geôles. Les PJ peuvent toujours fuir (cf. p. 92) avec un test d'Opposition mais ils tombent alors sur les Détrousseurs (cf. N° 11).

N° 11 Evènement : vils détrousseurs

Heure aube **Climat** crachin **Paysage** plaine

Objectif : retour des violences et exactions en temps de guerre **Difficulté** 7
Paysage + Climat

Les 5 sens : le vent transporte des odeurs de fumées, d'incendies et bûchers funèbres. L'horizon est dégagé, la végétation rachitique, morne et désertique. Des corbeaux planent et viennent picorer et arracher quelques bouts de bidoche de cadavres, une vision morbide et qui dérange. Le sol est meuble, labouré par tant de passage, le sol charrie du sang...

Evènement : le temps se couvre, et comme des rats sortis de leurs trous, les PJ voient arriver sur eux une bande d'hommes à la mine patibulaire. Ils sont tous mal fagotés et n'ont pas le teint frais, ils semblent presque souffreteux et maladifs ; malingres, dans des vêtements crasseux et plein de boue. Régulièrement, ils se penchent sur un cadavre et lui piquent un objet. Des détrousseurs !

Assez vite, ils les remarquent et se dirigent vers eux menaçant et grimaçant ; savourant déjà ce qu'ils pourront leur extorquer ! Il n'y aura pas de discussion possible et ils leur faudra se battre ou fuir (cf. p. 92). Dans ce dernier cas, ils se retrouveront confrontés aux soldats de N°. 10. Ce sont des petites-frappe (cf. p. 154).

N°. 12 Evènement : aïe mon pied !

Heure fin de journée **Climat** nuageux

Objectif : les petits tracés des trajets à pied
prendre le temps de se reposer, de bivouaquer

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : l'endroit est des plus chaotiques pour progresser à pied. Il y a des buttes, des trous d'eau, des crevasses, des monticules, des branches cassées, des débris divers. Il est dur de garder son équilibre.

Evènement : l'un des voyageurs se tort le pied (cf. p. 78). Il s'agit du voyageur ayant le plus faible score de VIG + AGI ou celui-ci choisi par l'Homme-dragon. Sa cheville est douloureuse et foulée – Blessé (4). Une nuit de repos sont les bienvenues, et sans doute qu'au réveil ce sera plus qu'un mauvais souvenir. Il serait risqué de continuer à progresser ainsi ne sachant pas ce qu'il pourrait arriver !?

N°. 13 Evènement : myriade d'os

Heure au matin **Climat** nuageux

Objectif : faire le point (rôle du cartographe)

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : l'endroit est silencieux, il plane une odeur douceuse presque étrange en ces lieux. Une étrange odeur de pourriture. La vue est attirée par un tertre qui pourrait servir de point de vue pour le cartographe; ça lui assurerait un bonus d'un point (cf. p. 78 « Je vais t'aider ! »). L'endroit est dégagé, il n'y a aucune végétation, insectes, bruits ou bruissements. Aucun animal n'est rencontré (vu le danger de la Myriade d'os).

Evènement : les voyageurs arrivent à hauteur d'un tertre funèbre. Peut-être l'escalade de celui-ci est entreprise pour faire le point sur la route à prendre. Des cadavres ont été ensevelis à la hâte. Alors que les personnages passent aux abords, la terre se met à remuer, à trembler et il s'élève une monstrueuse myriade d'os (cf. p. 134). Une abomination qu'il convient de détruire pour la paix des âmes et corps qui se trouvent mêlés à cette horreur.

N° 14 Evènement : un blessé à secourir

Heure soir venu **Climat** nuageux

Objectif : porter secours et Soigner
obtenir des informations

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : les PJ atteignent un petit bosquet perché sur une petite butte de terre. Miraculeusement, celui-ci a été épargné. C'est presque un baume au corps, une vision de paix, de calme, de tranquillité qui réchauffe les âmes et le cœur. Une odeur d'humus remplace l'odeur désagréable et tenace qui persiste dans le nez des PJ. On peut ramasser du bois sec pour organiser une petite flambée réconfortante. Ceci rameutera les soldats (cf. N° 10).

Evènement : une silhouette se dessine dans la pénombre, à la nuit tombante. Recroquevillée, elle tente de se hisser dans ce « sanctuaire » reposant et bienfaisant. Elle grogne et gémit de douleurs à chaque mouvement exécuté. Il s'agit d'un soldat gravement blessé, il n'opposera aucune résistance et suppliera qu'on lui vienne en aide. Il faut le soigner immédiatement. Gageons qu'un voyageur du groupe sache s'y prendre (cf. p. 33, 52 et 99).

Une fois sauvé et quelque peu requinqué, il s'intéresse sur leur présence en ces lieux si dangereux et hostiles. Si les voyageurs s'expliquent, il dira connaître ces plantes et en avoir en effet vues, il en existe un champ immense. Il explique au cartographe du groupe comment s'y rendre. Il n'est pas transportable. Il demande juste qu'on lui construise un abri et qu'on lui laisse des provisions pour quelques jours. Intendant, n'oubliez pas de les retirer de votre décompte.

N° 15 Evènement : rencontre avec le groupe adverse

Heure journée **Climat** temps clair

Objectif : interactions sociales à interpréter

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : plaine plane et tranquille permet d'avancer à bon rythme. Le temps est plutôt clair et clément. Les oiseaux volent dans le ciel et de temps en temps on aperçoit un lapin qui traverse le sentier à toute allure, bondissant d'un terrier vers un buisson.

Evènement : les personnes voient arriver de loin un groupe de voyageurs adverses envoyés aussi pour récupérer la plante. Ils peuvent alors discuter de leur avancée et voir comment ils vont se "partager" (ou non) la rue fétide. La discussion pourrait s'envénimer et les armes dégainées mais il faudrait peut-être s'intéresser à l'arrivée des cocatrices (cf. N° 16). Quoi qu'il en soit, l'Homme-Dragon laisse toute latitude à ses joueurs quant aux réactions de leurs personnages.

N° 16 Evènement : cocatrice

Heure journée **Climat** temps clair

Objectif : collaborer avec le groupe adverse pour
faire face à l'adversité

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : les rues fétides sont aperçues de loin, dans une petite crevasse. Autour, il y a quelques bosquets herbeux et broussailleux. Des cris perçants se font entendre et des pas précipités. De l'autre côté, des piailllements de petits oiseaux.

Evènement : plusieurs cocatrices (cf. p. 134) se ruent sur les voyageurs. Elles sont plusieurs et ce serait un véritable plus tactique que les deux groupes s'unissent contre l'ennemi en mettant de côté leurs querelles. Là, ils pourront sans doute facilement prendre le dessus.

Il n'est peut-être pas nécessaire de trucider toutes les créatures car elles ont en quand même des petits. L'Homme-Dragon peut leur faire fuir le combat, tout du moins une créature pourrait survivre alors. Ces dépouilles pourraient aussi servir à constituer quelques provisions supplémentaires et l'intendant du groupe pourrait exiger de les tailler en pièces (cf. p. 78) !

N° 17 Evènement : rue fétide

Heure journée **Climat** timides éclaircies

Objectif : remplir leur mission, leur quête

Paysage plaine

Difficulté 6

Paysage + Climat

Les 5 sens : l'endroit est dégagé et les herbes tant convoitées se balancent au vent doucement. Le soleil a timidement percé les nuages gris qui pèsent sur la plaine telle un chape de plomb. Elles se trouvent dans une petite excavation humide et spongieuse, protégée du vent.

Evènement : les PJ peuvent s'approcher de l'endroit pour sortir leurs bouteilles et y plonger les tiges et feuilles soigneusement coupées. Il serait mieux de sectionner les plantes avec une lame qu'à la main pour obtenir de meilleur résultat. Il y en a suffisamment pour les deux groupes. Il convient de ne pas tout couper pour laisser la plante continuer à croître et pousser à l'endroit. Cette fois-là, au besoin, ils sauront où revenir.

N° 18 Evènement : attaque des gobelins-chats

Heure au bivouac **Climat** sombre

Objectif : confirmer l'utilité d'un tour de garde et test en Opposition **Difficulté** 7
se rendre compte de l'effet supplémentaire de la rue fétide **Paysage + Climat**

Paysage plaine

Difficulté 7

Paysage + Climat

Les 5 sens : la rosée et le froid de la nuit commence à tomber. Seuls les bruits des criquets ou autres branches brisées se font entendre de la forêt. Quelques cendres rougeoient encore tandis qu'une fine colonne de fumée s'élève parmi la cime des arbres. Le feu a fini depuis longtemps de crépiter et d'apporter sa flambée revigorante et lumineuse.

Evènement : une sentinelle peut tenter de repérer les gobelins-chats (cf. p. 143) s'approcher du campement, avec un test en Opposition (cf. Etre discret/Détecter, p. 72), furtivement et discrètement, dans le plus grand silence.

Sinon, ils iront tenter de dérober le contenu du sac-à-dos qui contient les bouteilles et poussent un "Miaou" de dégoût quand ils ouvriront une bouteille pour voir ce qu'elle contient. Ils s'éparpillent bien vite avant que les PJ n'aient le temps d'intervenir.

Les voyageurs pourront ainsi découvrir cette nouvelle et surprenante propriété qui est d'éloigner les gobelins-chats même s'il est dur d'avoir à disposition sur soi, des tiges fraîches de rue fétide.