

B EYOND THE WALL

ET AUTRES
AVENTURES

AU CŒUR DU FOYER

SOMMAIRE

AU CŒUR DU FOYER	2
TOUJOURS PLUS DE VILLAGE	3
CONSEILS AU MJ : TROUBLES AU VILLAGE	9
LIVRET DE SCÉNARIO : TROUBLES AU VILLAGE	12

Conception : John Cocking et Peter S. Williams
Développement : Flatland Games
Écriture et conception graphique : Peter S. Williams,
avec l'aide de John Cockin
Illustrations : Erin Lowe
Édition : Harold Cranford (but he doesn't do numbers)
Graphisme : Jesse Wolf

Version française :
Traduction : Julien Busson
Relecture : Ginette Busson, Denis Sauvage
Conception graphique : Lisa Fix El

Publié par Flatland Games
www.flatlandgames.com
Copyright © 2017 Flatland Games.

Version française par les éditions Shakos
www.shakos.fr
Copyright © 2025 Shakos



AU CŒUR DU FOYER

Ce supplément gratuit présente des options supplémentaires pour enrichir les aventures se déroulant au sein et à proximité du village des héros. Le MJ peut utiliser les informations contenues dans ce document pour exploiter pleinement le livret de scénario “Troubles au village”, ou tout simplement pour développer plus en profondeur le foyer des PJ.

En effet, s’il y a un élément symbolique qui définit au mieux *Beyond the Wall et autres aventures*, c’est bel et bien le village. Les aventuriers y possèdent un lieu de vie, des amis et une famille qui vit avec eux ou à proximité. Autant de raisons qui valent la peine que l’on se batte pour le protéger. Ce supplément devrait permettre au MJ et au groupe d’en apprendre davantage sur le foyer des héros pour y organiser des sessions de jeu régulières. Les aventures au sein du village offrent une expérience différente de celles que proposent l’exploration d’un donjon. C’est l’occasion d’approfondir les relations entre les habitants, de mettre fin à de

vieilles rivalités, de voir naître une histoire d’amour ou de nouer des amitiés sincères. Le danger, dans ce genre de situation, est généralement de nature sociale et non physique, et le héros qui brandit son épée a déjà perdu.

Le chapitre intitulé “Toujours plus de village” offre des outils et suggestions à l’attention du groupe pour personnaliser leur création. En utilisant ce chapitre, les joueurs pourront développer les PNJ qu’ils ont créés, ajouter des protagonistes étranges et détailler les coutumes et les festivals qui sont célébrés dans le village.

Le chapitre suivant présente un exemple étendu de la manière de jouer une aventure en utilisant le livret de scénario, “Troubles au village”. Il sera utile au maître de jeu pour comprendre comment exploiter plusieurs fois les options que proposent ce livret et lui servir d’inspiration lorsque viendra le moment de créer du danger au cœur du foyer des héros.



TOUJOURS PLUS DE VILLAGE

Le village de chaque groupe est différent, mais certains postulats importants sont introduits dans les livrets de personnage et de scénario. Ce chapitre reprend ces hypothèses en les développant, puis présente de nombreuses idées sur la manière dont les joueurs peuvent personnaliser le foyer des héros.

Le groupe peut parcourir ce chapitre durant le processus de création du village, par exemple après avoir terminé d'en esquisser la carte, puis prendre le temps nécessaire pour détailler encore plus ce lieu central. Alternativement, il est possible de se lancer directement à l'aventure comme d'habitude, avant d'appréhender les informations contenues dans ce chapitre. En effet, il n'est pas indispensable que les joueurs aient décrit toutes les fêtes et tous les villageois avant le début de la partie.

Dans *Beyond the Wall et autres aventures*, le village d'origine des personnages est petit et autosuffisant, et il est probablement assez isolé. Sa population devrait se situer entre 100 et 500 habitants. Dans un hameau plus petit, tous les PNJ présentés dans les livrets ne trouveraient pas leur place, tandis qu'une communauté plus grande s'approcherait de la taille d'une petite ville, modifiant le postulat de départ. Les villageois vivent dans des maisons familiales, trois générations, voire plus, partageant le même toit. Dans l'ensemble, il y aura donc probablement entre quinze et cent bâtiments en fonction de la population totale. La plupart des maisons sont groupées, entourées par les terres agricoles environnantes que les paysans cultivent. Il y a aussi probablement quelques fermes plus grandes détenues et exploitées par des familles isolées, dispersées dans un rayon d'un kilomètre ou deux autour du village proprement dit.

Le village est situé au milieu de bonnes terres, d'une rivière proche accessible aux pêcheurs, de montagnes (ou du moins de hautes collines) parcourues par les bergers et leurs bêtes, et, bien entendu, de bois mystérieux et effrayants à proximité. Les villageois sont pour la plupart des fermiers, des pêcheurs et des bergers. Ils sont autosuffisants, fabriquant probablement leurs propres vêtements et même leurs chaussures en fonction de leurs besoins.

Ils sont susceptibles de faire du troc entre eux, possédant quelques piécettes en réserve pour les échanges avec d'autres communautés, les marchands ambulants et les colporteurs. Il n'y a que quelques artisans ou professionnels spécialisés : le meunier, le forgeron, l'aubergiste et la sorcière.

Vous n'êtes pas obligé de suivre ces hypothèses à la lettre, mais il convient de faire preuve de bon sens si vous souhaitez introduire des changements. Si vous décidez qu'il n'y a pas de rivière ou de forêt, ou que le village ne possède pas de forgeron, il vous faudra prévoir quelques ajustements aux résultats présentés dans les livrets de personnage et de scénario.

VILLAGEOIS

Les livrets de personnage introduisent de nombreux habitants peuplant le village. Un joueur peut découvrir que le père de son aventurier était un paria et un autre que son héroïne a été élevée par un marchand local. Lorsque de telles personnes apparaissent durant la création des PJ, de nombreuses questions les concernant se posent qui peuvent pousser le groupe à développer l'histoire du village. Pourquoi quelqu'un a-t-il été chassé ? Peut-on lui pardonner ? Que vend le marchand ? A-t-il des contacts commerciaux avec des communautés plus importantes ? Est-il souvent sur les routes ?

D'autres villageois sont mentionnés à plusieurs reprises. Il y a de fortes chances qu'ils apparaissent au cours d'une session de *Beyond the Wall*, et, souvent, plusieurs aventuriers possèdent des liens avec eux. Par conséquent, même s'il est peu probable que chaque village ait un paria, nous supposons que les PNJ suivants existent, à moins que le groupe n'en décide autrement de manière explicite. Chacun de ces personnages est décrit ci-dessous et accompagné de quelques suggestions sur la façon dont on peut les personnaliser. Ainsi, une liste de descripteurs simples est proposée.



GRAND-MÈRE TISSERANDE

Cette matrone âgée est plus vieille et sage que tous les autres habitants, à l'exception peut-être de la sorcière. Mais contrairement à cette dernière, sa sagesse et ses connaissances ne sont pas d'origine magique. Elle a vécu aussi longtemps et a tant appris grâce à une santé de fer, un esprit vif et un soupçon de chance.

Elle est la gardienne des anciennes histoires. Elle connaît tout le monde dans le village et a côtoyé les aïeux des héros. S'il existe une maison hantée, une malédiction oubliée ou une vieille querelle, elle sera une source d'informations précieuse pour les PJ.

Votre grand-mère tisserande peut être : douce, commère, manipulatrice, colérique.

Votre grand-mère tisserande peut posséder : un livre ancien, une maison délabrée, un objet magique, une petite-fille adorable.

L'AUBERGISTE

L'auberge peut accueillir des voyageurs occasionnels, mais elle sert surtout de maison commune aux villageois, offrant nourriture, boissons et ambiance festive jusque tard dans la nuit. Il est probable que les aventuriers s'y retrouvent régulièrement, pour se rassembler ou rencontrer les autres habitants. C'est là que la communauté se réunit pour échanger, élaborer des projets communs et célébrer les succès d'un voisin.

L'aubergiste dirige cet établissement, mais les livrets de personnage apportent peu de précisions le concernant, bien qu'un ou plusieurs héros puissent être ses enfants. Travaille-t-il seul ou en famille ? L'auberge appartient-elle à sa lignée depuis des générations ou est-elle de construction récente ? L'aubergiste est-il lui-même arrivé au village depuis une lointaine contrée ?

Votre aubergiste peut être : extraverti, aimable, serviable, silencieux.

Votre aubergiste peut posséder : un passé héroïque, un lourd secret, un animal de compagnie étrange, des enfants turbulents.

LE MEUNIER

Il n'y a sûrement pas de métier plus important dans le village que celui de meunier. C'est grâce à son travail que le grain est transformé en farine, permettant de nourrir toute la communauté au même titre que les fermiers. Il possède une famille nombreuse et est probablement l'un des habitants les plus riches.

Le meunier apparaît régulièrement dans les livrets de personnage. Un des PJ peut être sur le point de se marier avec un membre de sa famille, ou l'avoir sauvé par le passé. Un homme aussi important honore toujours ses dettes et il peut apporter aux héros une aide indispensable. D'un autre côté, il est peu probable qu'il s'intéresse aux sottises de jeunes gens qui rêvent de partir à l'aventure. Dans certains livrets, il est présenté sous un autre jour. Il peut avoir des intentions cachées, côtoyer des personnes peu recommandables ou faire partie d'une secte.

Votre meunier peut être : ambitieux, paternaliste, généreux, protecteur.

Votre meunier peut posséder : un enfant perturbé, un trésor caché, une maîtresse, un ennemi secret.

LE FORGERON

Un bon forgeron est essentiel à la vie d'un village. Si les villageois sont capables de confectionner la plupart des objets dont ils ont besoin, il faut un expert qualifié pour fabriquer et réparer les instruments agricoles, ferrer les chevaux et, éventuellement, fabriquer des armes simples pour assurer la défense de la communauté.

Certains aventuriers sont susceptibles d'être les enfants du forgeron ou d'avoir simplement travaillé avec lui lorsqu'ils étaient plus jeunes, apprenant les rudiments de son métier. En tant que membre important de la communauté, il apparaît également lors de plusieurs événements dans les livrets de scénario.

Votre forgeron peut être : distant, taciturne et sinistre, très serviable, intimidant.

Votre forgeron peut posséder : un cheval, un morceau de fer météorique, un vieux chien, un passé martial.

LE GARDE CHAMPÊTRE

Un monde dangereux entoure le village. Si tous les habitants importants peuvent s'armer et se regrouper pour défendre leur foyer en cas de besoin, certains villageois sont désignés pour assurer la surveillance de la communauté. Il s'agit d'un travail difficile. Un garde champêtre doit souvent rester éveillé à des heures où ses voisins dorment profondément et être prêt à donner l'alerte, affronter un intrus ou une bête sauvage.

Il peut y avoir un seul garde champêtre ou jusqu'à trois ou quatre, en fonction de la taille du village et de la dangerosité des environs. Ils sont avant tout là pour alerter d'un danger imminent, servir de première ligne de défense et rassembler la milice en cas d'attaque.

Lorsqu'ils le peuvent, ils préservent la paix sociale, en enquêtant sur d'éventuels problèmes et en aidant les ivrognes indisciplinés à retrouver le chemin de leur logis.

Votre garde champêtre peut être : arrogant, indulgent, juste et honorable, simplet.

Votre garde champêtre peut posséder : une belle arme, un chien de chasse, un cheval rapide, un ami voleur.

LA SORCIÈRE

Le village a toujours eu une rebouteuse et il en aura toujours une. Elle est la guérisseuse et elle protège tout le monde de l'influence néfaste du monde invisible. Elle est aussi une source de crainte pour les enfants et souvent pour les adultes car ses pouvoirs sont étranges et parfois inconcevables. Elle vit à la périphérie du village ou juste un peu plus loin, et s'assoit toujours à l'écart lors des rassemblements. Elle est sûrement un mentor ou un guide pour les héros, étant la plus susceptible de s'intéresser aux actions d'aventuriers impétueux pour leur venir en aide.

Deux des livrets de personnage, l'apprentie sorcière et le jeune pâtre, sont directement liés à ce PNJ en tant que protégés. Par ailleurs, elle apparaît d'une manière ou d'une autre dans la plupart des livrets de scénario. Elle s'intéressera particulièrement aux aventuriers qui utilisent les arts ésotériques, bien qu'elle n'apprécie pas forcément les magies qui diffèrent de la sienne.

Votre sorcière peut être : distante, étonnamment énergique, intrigante, sénile.

Votre sorcière peut posséder : un nouvel apprenti, un prédécesseur, une mystérieuse rivale, un potager luxuriant.

AUTRES PROFESSIONS

Comme indiqué précédemment, chaque famille est plutôt autosuffisante et fabrique ce dont elle a besoin pour vivre. Cependant, il est probable qu'il y ait quelques artisans ou professionnels qualifiés en plus du forgeron et du meunier. Par tranche de 50 habitants, le groupe peut envisager d'ajouter un autre de ces PNJ au village.

Ainsi, il peut y avoir : un artiste, un boulanger, un charpentier, un cordonnier, un tonnelier, un poissonnier, un fourreur, un bijoutier, un maçon, un poète, un cordier, un tailleur, un tanneur, un vigneron, un charpentier...

LA SORCIÈRE EST MORTE !

Si un membre du groupe joue l'apprentie sorcière, il est possible que la sorcière décède à la suite d'un événement décrit dans le livret du personnage. Un tel événement peut constituer une excellente opportunité pour introduire une intrigue. À contrario, il peut aussi poser des problèmes si la sorcière est un protagoniste important d'un livret de scénario. Plusieurs options s'offrent au groupe.

En premier lieu, le maître de jeu peut simplement la remplacer par un autre PNJ lorsqu'elle apparaît. Cette solution présente l'avantage de préserver les événements du passé de son apprentie et de donner de l'importance au fait que le village se retrouve sans rebouteuse. D'un autre côté, aucun autre villageois ne possède autant de connaissances sur le monde invisible, et il peut être difficile de faire endosser ce rôle à quelqu'un d'autre.

Le MJ peut également envisager que la sorcière réapparaisse. C'est un être étrange qui vit dans le village depuis des générations. Il n'est pas forcément nécessaire d'expliquer comment elle a survécu ou est revenue d'entre les morts.

Le MJ peut aussi décider que les habitants se tournent vers l'un des héros pour prendre sa place.

Enfin, le groupe peut simplement convenir qu'il doit y avoir une sorcière et qu'elle est vite remplacée. Peut-être que l'une des matrones du village était son apprentie il y a bien longtemps et qu'elle a revêtu le manteau de son ancienne maîtresse quand cette dernière a disparu. Ou une étrangère arrive d'un pays lointain, semblant déjà savoir que la communauté a besoin de ses services. La nouvelle sorcière peut même être jeune !



VILLAGEOIS INSOLITES

Parfois, le village peut abriter un visiteur inhabituel, un vagabond ou un étranger. Cette section présente cinq résidents improbables. Le groupe peut décider d'ajouter l'un de ces PNJ à son village, mais cela affectera forcément la communauté.

L'ÉMISSAIRE DES FÉES

En général, les héros et tous ceux qu'ils connaissent sont humains. On suppose que les êtres féeriques interagissent rarement avec eux. Même si l'un des joueurs choisit d'incarner un elfe, un nain, un halfelin ou un gnome, les livrets de ces personnages précisent qu'ils sont les seuls représentants du Petit Peuple de la communauté.

Ce PNJ est un habitant non humain détaché pour une mission plus ou moins longue par un seigneur féérique. Il peut s'agir d'un elfe, d'un nain ou d'un type de fée inconnu. Les villageois peuvent s'en méfier ou le considérer comme un citoyen à part entière. Le MJ doit décider de la raison de sa présence et de ses véritables motivations, ou de celles de son maître.

Votre émissaire peut être : inconstant, doux, vigilant, impulsif.

Votre émissaire peut posséder : un acolyte féérique, un trésor, une maison étrange, un moyen de traverser le voile entre les mondes.



LE GARDIEN

Au lieu de compter sur leur propre bravoure et sur la milice, les villageois peuvent se reposer sur la présence d'un protecteur. Il s'agit probablement d'un guerrier expérimenté, peut-être un ancien chevalier ou un rôdeur bourru qui a juré d'assurer la sécurité de ses concitoyens. Les groupes qui apprécient le fantastique peuvent envisager d'en faire un tréant, un golem ou un esprit amical.

Ce gardien peut jouer le rôle de mentor pour les PJ, même s'il est peu probable qu'il les encourage à se mettre en danger. Il risque ainsi de désapprouver leur volonté de quitter le village pour partir à l'aventure. De plus, il peut compliquer la tâche du MJ si les héros ont tendance à trop compter sur son aide en cas de danger.

Votre gardien peut être : dévot, surprotecteur, suspicieux, inébranlable.

Votre gardien peut posséder : un ennemi dangereux, une malédiction, une arme magique, un destrier.

LE PRÊTRE

Cet homme, ou cette femme, pieux vénère les anciens dieux. Il peut s'occuper de l'autel d'un temple situé dans le village ou à proximité, ou simplement accomplir des rites sacrés dans un lieu naturel ou dans le sous-sol d'une maison. Ses relations avec les villageois peuvent être tendues, mais il peut aussi veiller sur eux comme un berger s'occupe de son troupeau.

Le groupe peut utiliser le livret de personnage de l'acolyte dévot pour développer ce prêtre et ses dieux. Plusieurs tables de ce livret donnent en effet des exemples de divinités. Mais il est aussi possible de s'inspirer d'exemples tirés de l'histoire ou de la fiction.

Votre prêtre peut être : intransigeant, honorable, moralisateur, reclus.

Votre prêtre peut posséder : des disciples, l'oreille du seigneur local, une secte rivale, un autel sacré.

LE DEVIN

Vivant à l'écart, encore plus reclus que la sorcière, le devin s'isole volontairement pour échapper aux contacts humains ordinaires. Il réside dans les bois à proximité du village ou dans les montagnes. Il peut se montrer à l'occasion d'une fête ou d'un mariage, voire venir mendier un peu de nourriture ou des vêtements, mais les villageois doivent le chercher lorsqu'ils souhaitent entendre une prophétie.

La présence d'un tel individu peut attirer l'attention sur le village, amenant des voyageurs et aventuriers à le visiter pour recueillir les "vérités"

de son prophète. Le devin peut avoir hérité de ses pouvoirs naturellement, être un sorcier ou avoir pactisé avec des forces maléfiques il y a des années.

Votre devin peut être : courtois, exigeant, insaisissable, extrêmement protecteur.

Votre devin peut posséder : des contacts avec d'autres prophètes, un ancien jeu de cartes, un bassin de vision, une chèvre qui parle.

LE MARCHAND PROSPÈRE

Si tous les villages, même les plus isolés, ont quelques échanges avec leurs voisins, ses habitants dépendent rarement du commerce dans leur vie quotidienne. Cependant, si elle abrite un marchand prospère, la communauté sera plus ouverte et connectée avec le monde extérieur. Il y aura plus de commerçants qui y feront halte, et il est probable que le village produise des biens de valeur ou qu'il soit un centre commercial.

Le marchand peut avoir fait fortune seul ou être l'héritier des richesses d'une longue lignée de négociants. Des PJ peuvent être ses enfants (comme l'un des résultats des livrets de personnage le suggère), et il peut avoir besoin de l'aide des héros pour acheminer ses marchandises jusqu'au village.

Votre marchand peut être : courageux, stupide, honnête, sans scrupules.

Votre marchand peut posséder : une roulotte, un sombre secret, un mercenaire à son service, la plus grande maison du village.

COUTUMES

Un village est plus qu'une simple collection d'individus. Au fil des générations, il aura naturellement développé ses propres coutumes et traditions. Les célébrations décrites ci-dessous permettent de marquer certains événements communs à la plupart des communautés. Le MJ et son groupe peuvent parcourir cette liste et décider de la manière dont les habitants célèbrent les cérémonies importantes grâce aux indications fournies.

MARIAGES

La plupart des cultures dans *Beyond the Wall et autres aventures* sont basées sur des relations monogames, dont le point culminant est une cérémonie de mariage officielle. Une des particularités d'un village vient de la façon dont ses habitants célèbrent ces unions. D'autres mœurs sont bien sûr possibles.

Le mariage peut être célébré : dans la maison des parents ou celle des futurs époux, sur la place du village, dans un lieu sacré.

La cérémonie peut être conduite par : la sorcière, les anciens, les parents, le couple lui-même, un officiel désigné par le seigneur local.

FUNÉRAILLES

Tous les mortels rejoignent un jour leurs ancêtres. En ces moments de recueillement, il est habituel que la communauté se réunisse et se souvienne de ses défunts. Les coutumes varient en ce qui concerne la manière dont le corps est manipulé et la façon dont les proches expriment leur chagrin.

Le corps peut être : brûlé sur un bûcher funéraire, inhumé dans un cairn, un tertre ou un cimetière.

Les villageois peuvent porter le deuil en : festoyant, racontant des histoires, se taisant, organisant une procession funéraire, pratiquant des activités sportives.

CÉRÉMONIE DE DÉNOMINATION

L'attribution d'un vrai nom est un événement capital qui marque le passage à l'âge adulte ou qui est dédié à la gloire d'un individu. Dans certaines cultures, tous les enfants reçoivent un vrai nom à leur majorité, tandis que dans d'autres, seuls les personnalités majeures sont considérées comme étant dignes de recevoir un tel honneur. Il est aussi possible que personne ne reçoive de vrai nom. L'attribution de ce nom peut être un événement public, célébré en présence de tous les membres de la communauté, ou se faire dans l'intimité.

Le vrai nom peut être donné par : les parents, le récipiendaire, la sorcière, un ancien du village, le cercle des anciens, les corbeaux.

La cérémonie peut se dérouler : à la maison, dans un lieu sacré, sur la place du village, dans la hutte de la sorcière, dans la nature.

LA DÉLIMITATION DES FRONTIÈRES

Une communauté sédentaire se définit notamment pas ses frontières. Dans de nombreux villages, l'acte de renouveler et de se souvenir de ces limites se concrétise par un rassemblement annuel appelé "délimitation des frontières". Il s'agit souvent d'un événement bruyant au cours duquel les villageois marquent symboliquement les bordures du territoire appartenant à la communauté.

Le rassemblement peut être mené par : la sorcière, les anciens, une personne spécialement désignée, le chef de la milice.

Les villageois peuvent délimiter les frontières en : déposant des offrandes, taillant des haies, réparant des murs, déclamant des chansons traditionnelles, laissant des marques, s'engageant dans des combats rituels.

LA MILICE DU VILLAGE

Un village est trop petit pour disposer d'une troupe organisée de soldats professionnels, mais ses habitants savent qu'ils vivent dans un monde dangereux et ils comptent les uns sur les autres pour se défendre. En outre, un seigneur local peut exiger qu'ils s'entraînent pour répondre à un appel en cas de conflit. Parfois tous les habitants valides doivent se former au maniement des armes. Dans d'autres communautés, seuls les plus courageux et téméraires constituent la milice.

La milice peut être composée de : tous les adultes, uniquement les hommes, uniquement les femmes, les propriétaires terriens, les membres des cinq plus grandes familles.

La milice peut s'entraîner : chaque semaine avec des arcs, à manœuvrer en formation sur un terrain vague, avec des épées en bois, en chassant du gibier dangereux.

SUPERSTITIONS

Tous les peuples possèdent leurs propres superstitions. Dans *Beyond the Wall*, de nombreuses traditions sont nées à la suite des conséquences d'événements réels. Les villageois se souviennent souvent des blessures anciennes et des dangers du passé dans leur quotidien, et les jeunes seraient bien avisés de tenir compte des avertissements de leurs aînés.

Le village peut interdire : de puiser l'eau la nuit, de tuer du gibier pendant un mois particulier, de porter une certaine couleur, de mentionner les fées.

Les villageois peuvent : offrir l'hospitalité, laisser le dernier morceau de nourriture à chaque repas, décorer leurs portes à la pleine lune, chanter le nom des défunts avant de se coucher, mentir aux étrangers sur l'emplacement réel du village.

JOURS DE FÊTE

Si la vie est parfois difficile pour les villageois, la joie et la gaieté sont également au rendez-vous, et tous les habitants attendent avec impatience les jours de fêtes. Lors de ces célébrations, le travail est mis de côté et de nombreuses traditions sont observées.

LA GRANDE FOIRE

Certains villages sont trop isolés pour permettre des échanges fréquents avec des étrangers, mais la plupart possèdent des liens commerciaux avec d'autres communautés. Dans ce cas, une grande foire marque le rassemblement de différents peuples et constitue une période d'abondance,

lorsque des marchandises étrangères et des bateleurs se retrouvent au village.

La grande foire peut se tenir : à l'automne, à chaque saison, une fois tous les quatre ans, lorsqu'une étoile particulière brille dans le ciel nocturne.

La grande foire peut accueillir : des seigneurs et des dames, les marchands les plus téméraires, les habitants de nombreux villages voisins, des marionnettistes et des mimes, des fées.

LA FÊTE DES MOISSONS

Dans une société agraire, la richesse et le bien-être d'un village dépendent presque entièrement de l'abondance de ses récoltes. La période des moissons exige beaucoup d'efforts, mais elle se termine souvent par de grandes célébrations. Lorsqu'une récolte est importante, tout le monde se réjouit.

L'occasion peut être marquée par : des danses rituelles, un sacrifice, une commémoration des morts, une fête dédiée aux enfants.

À la fin des moissons les villageois : se réunissent à l'auberge, séchent et stockent les surplus, installent des arbres dans leur maison, brûlent un homme en osier.

SOLSTICE

Pour tous ceux qui observent le ciel et s'intéressent au passage du temps, le changement de saison est un événement important. Aux solstices, le monde passe de la lumière à l'obscurité, ou inversement, et les villageois célèbrent ces moments de manière particulière.

Pendant les solstices, les villageois peuvent : avoir peur, élire un fou à la tête du village, faire des veillées, attendre le lever du soleil.

Pour se préparer, les villageois peuvent : se déguiser, préparer un festin, danser tous ensemble sur la place du village, partager des anecdotes sur leurs ancêtres.

ÉQUINOXE

En opposition aux solstices, les équinoxes symbolisent l'équilibre. Ils sont aussi des périodes où les mondes des hommes et des esprits sont les plus proches, ce qui peut s'avérer dangereux pour les imprudents.

Pendant les équinoxes, les villageois peuvent : rester éveillés et jeûner, barricader leurs portes, élire un chef parmi les anciens, se baigner dans la rivière.

Pour se préparer, les villageois peuvent : payer des impôts, cuire des pains ou des gâteaux spéciaux, fabriquer des effigies, confectionner des masques.

TROUBLES AU VILLAGE

Le livret de scénario "Troubles au village" nécessite un peu plus d'improvisation de la part des maîtres de jeu, mais il offre une grande rejouabilité. Il permet de générer une série d'aléas apparemment distincts qui se produisent dans le village, dont certains sont tout à fait banals, et de déterminer ce qui lie tous ces problèmes entre eux. Cela signifie que, plus encore qu'avec les autres livrets de scénarios publiés, "Troubles au village" peut être utilisé à de nombreuses reprises, mais il faudra que le MJ sache retomber aisément sur ses pieds.

Ce chapitre propose un exemple détaillé de l'utilisation de ce livret pour donner au MJ un aperçu de la manière dont il peut l'appréhender et le maîtriser. Julien dirige le jeu pour Albin, Eloïne et Léa, et il va mener deux aventures distinctes.

PREMIÈRE AVENTURE

Eloïne joue Ester, la marchande aventureuse, Albin, David, l'apprenti de la sorcière, et Léa incarne Héra, l'aspirante chevaleresse. Le groupe décide que le village se nommera Ronces-sur-Mer, un petit hameau côtier de deux cents âmes tirant sa subsistance de la pêche. Nous ne nous attarderons pas sur la création des personnages et du village, mais Julien s'assure que tous les emplacements vides du livret de scénario sont remplis avec des PNJ et des lieux importants (et/ou intéressants) inventés par les joueurs.

Julien obtient un 1 sur la première table du livret, ce qui implique qu'une grande foire va bientôt avoir lieu. Il décide qu'il s'agit d'un rendez-vous annuel dont les origines se perdent dans les limbes du temps. Inutile de préciser que tout le village sera en effervescence pour se préparer à ce grand événement. Les aventuriers bénéficieront d'un bonus de +1 à leurs valeurs de Charisme pour les tests de marchandage durant cette période, les marchandises coûteront environ 10% moins cher et surtout des objets insolites pourront être mis en vente.

En obtenant un 2 sur la table suivante, Julien détermine la cause des troubles qui vont émerger : un esprit cherchant à posséder un hôte. Il note qu'il pourrait être amusant d'avoir à traquer un tel adversaire au milieu de la foule compacte des badauds.

Julien remplit ensuite les emplacements vides de la table suivante avec les lieux créés par les joueurs, il obtient un 4 sur le dé qui correspond à l'ancienne tour de guet, un site créé par Albin où

la milice a l'habitude de s'entraîner. Il se demande pourquoi un tel esprit pourrait s'intéresser à cet endroit sans trouver de réponse satisfaisante pour l'instant.

Sur la quatrième table, il peut sélectionner un PNJ qui possède un secret invouable. Il choisit Teresa, l'aide d'Ester, la marchande. Comme Teresa est une alliée proche du personnage d'Eloïne, Julien souhaite qu'elle soit impliquée. En obtenant un 5 sur la table, il s'avère que Teresa a scellé un pacte avec une créature maléfique par le passé, ce qu'elle regrette amèrement aujourd'hui. Cela cadre plutôt bien avec la présence d'un esprit maraudeur. Peut-être que Teresa connaît ceux qui ont libéré la créature ?

Étant donné que le groupe dispose d'environ deux heures de jeu, Julien décide de rester sur le nombre recommandé de deux problèmes pour cette session.

Pour le premier aléa, il obtient les résultats 7, 1 et 5 sur les tables. Un membre de la famille de l'un des PJ a disparu dans les bois. Julien détermine que ce sera Jean, le frère cadet d'Héra, l'aventurière de Léa.

Pour le deuxième, il obtient les résultats 2, 1 et 8. Cette fois, c'est Inigo, le mercenaire retraits au caractère bien trempé, qui sera impliqué dans les perturbations affectant la route commerciale empruntant le col du Berger, au nord-est de la ville. Julien décide qu'Inigo pourra aider les PJ lorsqu'il se rendront dans la passe.

Tandis que Eloïne, Albin et Léa font une petite pause, Julien feuillette le "Bestiaire", à la recherche d'un adversaire capable de posséder un PNJ du village. Plutôt que d'utiliser un fantôme, il s'intéresse aux règles concernant les démons, et réalise qu'un démon incorporel de la peur pourrait offrir aux héros de nombreuses occasions de se mettre en valeur en l'affrontant, jusqu'à devenir un adversaire récurrent pour de futures aventures. C'est ainsi que l'arrière-plan se met doucement en place.

Julien décide que Teresa a malencontreusement été leurrée avec un groupe de jeunes miliciens par un esprit maléfique emprisonné dans une geôle magique située sous l'ancienne tour de guet. Il introduit donc Calsum, un démon mineur (*Démon mineur : 10 % de résistance à la magie, provoque la peur, vulnérable au fer*). Teresa s'est enfuie pendant le rituel qui a libéré la créature. Depuis, elle ne parle plus de cet incident et fera presque tout pour éviter de s'approcher de l'endroit maudit.

L'esprit est resté tapi pendant des années, perdu dans les tunnels labyrinthiques du sous-sol, jusqu'à ce matin, où un porteur chargé d'approvisionner la grande foire a guidé par hasard Calsum vers la liberté.

Le premier événement permet de révéler l'existence du démon. Ce dernier possède un visiteur venu du Sud et il tente de fuir la ville par le col du Berger, mais un éboulement imprévu bloque la passe. Inigo est dans les parages et il vient chercher de l'aide au village, tandis que Calsum part à la recherche d'un nouvel hôte. Comme la foire commence aujourd'hui et que le col est une voie d'accès principale pour le village de Ronces-sur-Mer, Julien sait que les héros devront agir. Il ne prend pas de décision définitive sur la manière de résoudre ce problème, mais note que deux jets de compétence difficiles devraient constituer un défi intéressant à relever pour accomplir cette tâche, basés sur la Force si les PJ décident de pousser les rochers hors du chemin, ou sur l'Intelligence s'ils cherchent à installer un système de poulies pour libérer le passage.

Le second événement est provoqué par le retour de Calsum au village, lorsqu'il possède Jean, le jeune frère d'Héra, et l'utilise pour s'enfuir à travers les bois. Julien décide que des jets de compétences en pistage ou en chasse pourront permettre de traquer le démon. Les parents d'Héra interrompent cette dernière alors qu'elle s'occupe de l'éboulement pour la supplier de retrouver son frère. Si les PJ rattrapent Jean, ils devront affronter Calsum. Julien note les statistiques du démon pour plus tard.

Une fois que tout le monde est prêt, Julien demande aux joueurs d'effectuer à tour de rôle un jet sur la table des événements récents. Eloïne, avec un 4, évoque la mésaventure d'Ester avec un pickpocket. Elle réussit son test de Sagesse. Ester a repéré un malandrin qui faisait les poches des clients et l'a dénoncé à l'aubergiste, ce qui permet au groupe de manger et de boire gratuitement jusqu'à la fin de la foire.

Albin, qui obtient un 3, décrit la dispute de son personnage David avec le brasseur lors de l'installation des étals sur la place du marché. Il rate son jet de Charisme, si bien que le brasseur est furieux et ne les aidera pas, quoi qu'il arrive.

Enfin Léa, avec un jet de 10, indique qu'Héra a été mise à contribution pour aider le charpentier. Elle a réussi son test de Dextérité, et l'homme doit une faveur à la chevaleresse. Julien se dit que ses compétences seraient très utiles pour dégager le col et se demande si les joueurs y penseront.

Julien lance la partie. « *C'est enfin le jour qui marque le début de la grande foire du village, et ...* ».

La grande foire se déroule sans accroc, les héros bannissent Calsum dans les bois et Julien lance les dés sur les tables "L'aventure continue".

Pour déterminer leur récompense, il obtient un 2. Les héros reçoivent en cadeau leur propre maison ! En ce qui concerne la suite de leurs aventures, Julien obtient un autre 2. Les habitants d'un village voisin font face à un danger et demandent leur aide aux PJ.

Le seigneur local offre aux personnages une ferme située sur ses terres, leur attribuant le titre pompeux de protecteurs du village. La seule chose allant plus vite que la lumière étant les ragots, la nouvelle circule rapidement. Ils n'ont même pas fini de déménager de chez leurs parents qu'un messenger en haillons arrive d'Oencia, un hameau proche, pour demander de l'aide. Julien a justement découvert le livret de scénario "Infestation de gobelins" récemment.

Nos héros se préparent donc à affronter les dangers d'Oencia, mais ceci est une autre histoire...



SECONDE AVENTURE

Plusieurs sessions plus tard, après qu'ils aient sauvé Oencia d'une bande de gobelins et qu'ils se soient enfoncés dans le bois des fées pour accomplir une quête, nos héros rentrent chez eux dans l'espoir de pouvoir enfin se reposer. Mais la vie d'aventurier est pleine de surprise ! Julien décide de ressortir le livret "Troubles au village" pour faire une pause avant de lancer les PJ dans un périple qui les mènera dans une grande cité située sur les terres du sud.

Après avoir obtenu un 1 sur la toute première table, Julien place les événements le jour de la grande foire de l'année suivante, comme dans la première aventure. À croire que cela n'est pas une coïncidence et constitue un schéma récurrent ! Avec un 6 sur la seconde table, il découvre que les problèmes qui vont émerger sont liés à des dettes de jeu, des tentatives d'extorsions ou des secrets de famille inavouables.

Julien obtient un 3 pour le lieu, ce qui implique que les personnages se rendront de nouveau au col du Berger.

Comme les dernières aventures ont permis à Héra de vaincre une bête féerique et à David de découvrir un cercle arcanique, Julien décide d'impliquer un PNJ que Eloïne a introduit : Miguel, le petit-fils de dame Sofia, âgée de 80 ans, qui a appris à Esther à jouer aux échecs.

Un rapide coup d'œil à l'horloge indique qu'ils ont le temps de résoudre deux problèmes durant la soirée.

Pour le premier aléa, Julien obtient les résultats 7, 5 et 6 sur les tables, ce qui signifie qu'un membre de la famille d'un des PJ est impliqué dans une soudaine pénurie de nourriture qui frappe la "Tasse fissurée", une taverne locale.

Pour le second aléa, il obtient les résultats 3, 4 et 2. Gustave, le fils du brasseur, qui est aussi un ami d'Inigo, le mercenaire au caractère bien trempé, sera à l'origine d'un incendie qui se propagera dans le hameau depuis l'amphithéâtre situé au-dessus de la baie.

Pendant que les joueurs vont chercher de quoi grignoter, Julien met en place tous les éléments.

Miguel sait que des parties de Chaturanga, une forme de jeu d'échecs, sont organisées régulièrement dans l'arrière-salle de la taverne. Il était présent la nuit où deux bandes rivales de voyous, qui ont installé leur repaire près du col du Berger, se sont présentées pour jouer. Et il les a dépouillées de leurs richesses.

Mauvais perdants, les malandrins veulent récupérer leur argent et ils n'hésiteront pas à piller le village s'ils ne parviennent pas à faire payer Miguel. Les deux bandes sont en mesure de perturber le bon déroulement de la foire si cette querelle n'est pas réglée rapidement. L'un des groupes a commencé à s'en prendre à la "Tasse fissurée". Pour l'instant, ils se sont contentés de détrousser le marchand qui fournit à l'établissement ses meilleures liqueurs et la saucisse utilisée pour confectionner ses célèbres tourtes à la viande. L'autre clique de brigands a forcé Gustave à mettre le feu à l'amphithéâtre pour distraire les habitants et pouvoir s'introduire dans la maison de Miguel.

Les joueurs devront identifier les coupables, affronter les voyous, les chasser de leur repère près du col du Berger et, peut-être, obtenir un repas décent dans leur taverne préférée si tout se termine bien. Espérons seulement que l'incendie ne fera pas fuir les visiteurs de la grande foire.

Julien note les statistiques des brigands et invite le groupe à effectuer ses jets sur la table des événements récents pour lancer la soirée.



SCÉNARIO : TROUBLES AU VILLAGE

Le village est en ébullition ! Des gens se battent, un mariage est gâché, un enterrement est perturbé, etc. À priori il s'agit d'une série d'événements sans aucuns liens, mais peut-être que le Mal est à l'œuvre. Pour ne rien arranger, tout cela se produit lors d'un événement très important pour le foyer des héros. Leurs voisins et leurs familles vont avoir besoin d'eux pour mettre de l'ordre dans tout cela.

Ce livret de scénario offre au MJ plusieurs tables qui permettront la conception rapide d'une aventure pendant que les joueurs créent leurs personnages. Vous y trouverez des exemples de noms, des statistiques pour les villageois et une galerie de monstres utilisables.

Si vous devez déterminer des noms de personnes ou de lieux à la volée, utilisez les tables suivantes. Nous avons choisi d'utiliser principalement des noms d'origine hispanique pour ce livret de scénario.

1d6	NOM DU VILLAGE
1	Ardon
2	Carrizo
3	Cistierna
4	Oencia
5	Ronda
6	Sabero

RAPPEL !



= Ajoutez un PNJ sur la carte



= Ajoutez un lieu sur la carte

Vous collecterez beaucoup d'informations sur le village à partir des éléments que les joueurs imaginent pendant la création de leurs personnages. Cela inclut notamment des renseignements sur les personnes qui y vivent.

Utilisez ce tableau pour déterminer des noms pour vos PNJ ou pour les personnages eux-mêmes.

1d20	NOMS FÉMININS	1d20	NOMS FÉMININS	1d20	NOMS MASCULINS	1d20	NOMS MASCULINS
1	Amelia	11	Judit	1	Andres	11	Inigo
2	Angela	12	Letitia	2	Alvar	12	Leonardo
3	Bianca	13	Luisa	3	David	13	Lorenzo
4	Barbara	14	Maria	4	Esteban	14	Manuel
5	Carmen	15	Miriam	5	Flain	15	Miguel
6	Cecilia	16	Olga	6	Froila	16	Osorio
7	Dolores	17	Rosa	7	Gustavo	17	Rafel
8	Esther	18	Sofia	8	Guillermo	18	Rodolfo
9	Felisa	19	Teresa	9	Hector	19	Suero
10	Isabel	20	Urraca	10	Horatio	20	Thomas

LA VÉRITÉ DERRIÈRE LES TROUBLES...

Les problèmes commencent durant un événement spécial qui accapare l'attention de tout le monde, comme un mariage ou un festival, alors que les villageois sont plus stressés et émotifs que d'habitude. La table ci-dessous précise quel événement a lieu. *Il y a également une règle spéciale associée à chacune de ces activités et qui s'applique durant la session de jeu.*

1d8 QUEL ÉVÉNEMENT SPÉCIAL SE DÉROULE-T-IL PENDANT LA SESSION ?

- 1 La grande foire annuelle du village. *Les PJ reçoivent un bonus de +1 à leur valeur de Charisme lorsqu'ils tentent de négocier, et les marchandises courantes bénéficient d'une remise de 10%. Des articles inhabituels peuvent également être disponibles.*
- 2 Un somptueux festin. *Les villageois sont d'humeur joyeuse et prompts à la camaraderie. Tous les personnages bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur de Charisme lorsqu'ils interagissent avec d'autres villageois.*
- 3 Un mariage. *Personne ne travaille, à l'exception du pauvre aubergiste, et les commerces sont fermés. De plus, les héros ont préparé un cadeau de mariage spécial. Laissez les joueurs décider lequel avant le début de la partie.*
- 4 La collecte des taxes. *Un percepteur est présent dans le village, qu'il s'agisse d'un villageois mandaté par le cercle des anciens ou d'un émissaire du seigneur. Les prix sont majorés de 10 % et il peut y avoir des gardes armés dans les environs.*
- 5 La visite du seigneur local et de sa suite. *Tous les prix augmentent de 20 % et une foule d'étrangers se presse au village. Il n'y aura pas assez de provisions pour répondre aux besoins de tous ces visiteurs.*
- 6 L'équinoxe. *C'est une période de manifestations et de perturbations magiques. Les magiciens reçoivent un bonus de +1 à leurs valeurs de caractéristique pour lancer des sorts. Des fées et des esprits sont susceptibles de pénétrer sur les terres des hommes.*
- 7 La pleine lune. *Une foule nombreuse s'est rassemblée à l'auberge pour honorer la lune et raconter des histoires dans la convivialité. Les PJ bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur d'Intelligence pour les tests liés aux mythes et légendes.*
- 8 Des funérailles. *Tous les villageois sont en deuil. Les héros subissent une pénalité de -1 à leur valeur de Charisme lorsqu'ils interagissent avec d'autres villageois, et les commerces sont fermés.*

1d6 SEUL LE MAÎTRE DE JEU CONNAÎT L'ORIGINE DES TROUBLES. CETTE TABLE VOUS PERMET DE DÉTERMINER CE QUI RELIE LES ÉVÉNEMENTS QUI VONT FRAPPER LE VILLAGE. QUELLE EST LA CAUSE DE TOUS CES PROBLÈMES ?

- 1 Une querelle familiale, connue ou non, est à l'origine de la situation.
- 2 Un esprit malfaisant rompt l'ordre naturel des choses.
- 3 Une inondation, un tremblement de terre ou une autre catastrophe naturelle frappe le village.
- 4 Un étranger énigmatique, comme un vagabond ou un être féérique, a farfouillé dans le village, ce qui a provoqué des inimités.
- 5 Une bande de voleurs ou de bandits sème le trouble dans le village.
- 6 Des dettes de jeu, des tentatives d'extorsions ou des secrets de famille ont mené à ces événements.

1d8 QUEL ENDROIT EST-IL-LIÉ À LA SOURCE DES PROBLÈMES ? REMPLISSEZ LES LIGNES VIDES DE LA TABLE CI-DESSOUS AVEC LES LIEUX QUE VOS JOUEURS ONT PLACÉ SUR LA CARTE DU VILLAGE.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Un site que vous créez spécialement pour l'occasion, comme un cellier, un bosquet secret situé à l'extérieur du village, ou une ferme des environs.



DANS TOUT BON RÉCIT CENTRÉ SUR LE VILLAGE, LES HÉROS DÉCOUVRENT QUELQUE CHOSE DE NOUVEAU SUR UN HABITANT. CHOISISSEZ LE PNJ DE VOTRE CHOIX. QUELLE RÉVÉLATION LES AVENTURIERS POURRAIENT-ILS FAIRE À PROPOS DE CE PNJ ?



- 1 Un amour inavoué.
- 2 Un enfant illégitime ou rejeté.
- 3 Un sombre secret ou un crime ancien.
- 4 Un héritage féerique.
- 5 Un pacte démoniaque qu'il regrette amèrement.
- 6 Un passé héroïque.
- 7 Un objet magique caché.
- 8 Un talent remarquable inconnu de tous.

LES TROUBLES EN EUX-MÊMES

Il y a au moins deux problèmes distincts qui constituent le cœur de cette aventure. Bien que cela ne soit pas évident au premier abord, ils sont liés aux résultats obtenus sur les tables précédentes. Lancez une fois sur chacune des trois tables suivantes pour chaque trouble afin de déterminer qui est impliqué, où le problème se produit et quelle est sa nature.

Nous recommandons d'utiliser ce livret de scénario en effectuant deux tirages. Si vous prévoyez une session de jeu plus longue, ou si vous voulez étendre l'aventure sur une durée plus importante, vous pouvez ajouter des aléas supplémentaires à surmonter.

En général, deux tests de compétence basés sur des caractéristiques différentes pour résoudre chaque événement seront suffisants pour animer convenablement une soirée. Cela permet à plusieurs types de héros de contribuer et encourage l'entraide. Vous pouvez appliquer des bonus ou des pénalités aux tests en fonction des actions des héros. N'hésitez pas à inciter les PJ à chercher de l'aide auprès des autres villageois. En cours de route, les aventuriers découvriront probablement la cause commune qui lie ces troubles et la manière dont ils pourront y faire face. Sous les trois tables, vous pouvez noter jusqu'à trois problèmes affectant le village.

Exemple : le MJ détermine que le meunier est la victime du premier trouble et que le moulin a été détruit ! La grande roue s'est brisée à la suite d'une tempête printanière et le village va bientôt recevoir une grosse commande de grain. Au cours de la session, les PJ devront faire un test pour comprendre comment réparer le mécanisme et un autre pour recruter la main d'œuvre nécessaire à sa remise en état.

REMPLISSEZ LES LIGNES VIDES DE LA TABLE CI-DESSOUS AVEC LES LIEUX IMPORTANTS QUE VOS JOUEURS ONT CRÉÉS. QUEL EST L'ENDROIT AFFECTÉ PAR CE PROBLÈME ?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6 Un étranger, récemment arrivé au village, qui loge dans la famille d'un des PJ.
- 7 Un membre de la famille de l'un des héros. Un ami d'enfance peut également faire l'affaire.
- 8 Un nouveau PNJ. Ce personnage doit être lié à au moins deux autres PNJ existants.

1d8 REMPLISSEZ LES LIGNES VIDES DE LA TABLE CI-DESSOUS AVEC LES LIEUX IMPORTANTS QUE VOS JOUEURS ONT CRÉÉS.
QUEL EST L'ENDROIT AFFECTÉ PAR CE PROBLÈME ?

1

2

3

4

5

6 L'auberge.

7 Un site naturel à l'extérieur du village, comme une profonde ravine, une falaise abrupte ou une colline escarpée.

8 La maison d'un villageois.

1d8 QUEL EST LA NATURE DU PROBLÈME ?

1 Un vol ou un cambriolage.

2 Un incendie qui se propage dans le village.

3 Une fièvre, l'ague ou la peste.

4 La destruction d'un bâtiment important, comme le moulin ou la forge.

5 La disparition d'un villageois.

6 Une pénurie soudaine de nourriture.

7 Un naufrage, une caravane égarée ou l'arrivée d'un groupe de réfugiés.

8 Une perturbation des routes commerciales à proximité du village.

PREMIER PROBLÈME

Qui ?

Où ?

Quoi ?

DEUXIÈME PROBLÈME

Qui ?

Où ?

Quoi ?

TROISIÈME PROBLÈME

Qui ?

Où ?

Quoi ?

LE LIEN

Événement

Lieu

Secret

L'AVENTURE CONTINUE

Si vous jouez ce scénario en tant que one-shot, résoudre les problèmes qui affectent le village sera sûrement suffisamment satisfaisant pour vos joueurs. Cependant, si vous envisagez de mener d'autres aventures avec les mêmes PJ, il pourrait être intéressant, et gratifiant, de leur offrir une récompense pour les aider dans leurs futures pérégrinations. Les tables suivantes vous donneront quelques idées de trésors, ainsi que des ouvertures scénaristiques pour de futures quêtes.

1d6 QUE GAGNENT LES PERSONNAGES ?

- 1 Les héros reçoivent une récompense en monnaie sonnante et trébuchante de la part des villageois qu'ils ont aidés. Ils peuvent partager entre eux des pièces pour une valeur de 5d10 po.
- 2 Les aventuriers obtiennent une maison ou une ferme dans le village, qu'il peuvent occuper ensemble ou céder à l'un des leurs.
- 3 Les personnages trouvent ou reçoivent un livre ancien. Ce grimoire contient les sortilèges *braver les flammes* et *appel à l'aide*, ainsi que les rituels *cercle de protection* et *bénédiction du festin*.
- 4 La sorcière récompense les PJ en leur offrant un objet très spécial qu'elle conserve depuis longtemps dans sa hutte : une louche en argent qui purifie toutes les boissons quand on l'utilise.
- 5 Un villageois est tellement impressionné par les actions de l'un des héros qu'il décide de le suivre. Il accompagnera le groupe lors de sa prochaine aventure et deviendra un allié s'il est bien traité.
- 6 L'aubergiste est admiratif des talents des aventuriers. Si ces derniers n'abusent pas de cette opportunité, ils pourront désormais manger et boire gratuitement dans l'auberge.

Vous pouvez planter les germes d'une future aventure suite aux actions des héros. Cela vous permettra de poursuivre cette histoire avec les mêmes personnages plus tard. Dans ce cas, faites un jet sur cette table et jouez l'événement associé à la fin de la session.

1d6 QU'EST-CE QUI CONDUIT LES PERSONNAGES À LEUR PROCHAINE AVENTURE ?

- 1 Les villageois ont une quête qu'ils ont trop longtemps négligée. Étant donné que les PJ se sont bien débrouillés durant ce scénario, les anciens décident qu'ils sont tout à fait capables de relever ce défi.
- 2 Un village voisin est en proie à des difficultés. Lorsqu'ils apprennent les exploits des héros, des habitants viennent quérir de l'aide.
- 3 Les fées du coin sont amusées par les actions des aventuriers. Comme les membres du Petit Peuple ont toujours de l'enthousiasme à revendre, elles « invitent » les personnages à leur rendre visite.
- 4 Quelqu'un ou quelque chose est profondément irrité par la tranquillité qui s'installe depuis que les problèmes sont résolus.
- 5 En plus de la récompense ci-dessus, les anciens offrent aux aventuriers un objet magique mineur. Malheureusement, il est maudit et les personnages doivent trouver un moyen de contrecarrer son pouvoir.
- 6 Un banneret voisin est impressionné par les accomplissements des héros. Il pense que ces derniers sont tout à fait capables de le soutenir dans un conflit qui l'oppose à un rival.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Comme souvent, la vie dans le village est animée. La table des événements récents de la page suivante vous indique ce qui s'est passé chez vos voisins ces derniers temps.

Au début du scénario, chaque joueur lance un dé sur cette table pour voir ce qui lui arrive. Le personnage du joueur à sa gauche était présent lui aussi. Il peut l'assister s'il possède une compétence appropriée ou en dépensant 1 point de chance.

Souvenez-vous que si plusieurs joueurs obtiennent un même résultat, vous devez utiliser les événements spéciaux décrits à la fin de la table. Par exemple, si le tirage d'un joueur est 7 et que ce résultat est aussi obtenu par un autre joueur, alors l'événement * se produit à la place. Si un autre doublon survient, passez à l'événement ** et ainsi de suite.

1d12 QUE S'EST-IL PASSÉ DERNIÈREMENT ?

- 1 Un villageois est venu vous voir ce matin pour que vous l'aidiez à retrouver un objet. Effectuez un test d'Intelligence (les compétences liées à l'investigation peuvent aider). *Réussite* : vous localisez l'objet et le villageois vous offre 2d6 pièces d'argent en récompense. *Échec* : vous ne parvenez pas à trouver l'objet et le villageois sera toujours à sa recherche durant l'aventure.
- 2 Hier vous avez remarqué qu'une maison ou un commerce du village était en cours de réparation. Effectuez un test de Force. *Réussite* : vous aidez le propriétaire du bâtiment et gagnez un bonus de +2 à tous vos tests de Charisme le concernant pour l'aventure. *Échec* : vous donnez un coup de main maladroit. Vous subissez une pénalité de -2 à tous vos tests de Charisme avec le propriétaire.
- 3 Alors que vous aidiez l'un des villageois à se préparer pour l'événement qui approche, vous avez eu un profond désaccord. Effectuez un test de Charisme (les compétences liées à la persuasion peuvent aider). *Réussite* : vous avez trouvé un compromis et tout le monde semble satisfait. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos tests de Charisme avec les villageois pendant la durée de l'événement. *Échec* : vous vous êtes disputé avec cette personne qui ne vous soutiendra pas durant cette aventure.
- 4 Un voyageur qui a séjourné à l'auberge la semaine dernière a essayé de voler la recette de l'établissement. Effectuez un test de Sagesse (les compétences liées à la vigilance peuvent aider). *Réussite* : vous avez arrêté le voleur et aidé à l'expulser du village. Les boissons à l'auberge sont gratuites pour vous et vos amis pendant deux jours. *Échec* : le malandrin s'est enfui et l'aubergiste doit doubler ses prix pendant deux semaines.
- 5 Un des enfants de votre voisin a disparu dans les bois la semaine dernière. Effectuez un test d'Intelligence (les compétences liées au pistage peuvent aider). *Réussite* : vous avez retrouvé le gamin et reçu en récompense un objet précieux de sa famille. *Échec* : vos recherches ont été infructueuses. Le disparu réapparaîtra à un moment inopportun durant l'aventure, nécessitant de le secourir.
- 6 Un Saint venu d'un pays lointain a séjourné chez la sorcière et il l'a bénie en remerciement de son hospitalité. Effectuez un test de Charisme. *Réussite* : vous avez impressionné le prêtre et êtes aussi béni. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos jets de sauvegarde pour cette aventure. *Échec* : vous avez été maladroit avec l'homme qui vous a trouvé impoli, plongeant la sorcière dans l'embarras. Elle ne vous aidera pas durant cette aventure.
- 7 Les anciens vous ont envoyé récupérer une liste de produits pour l'événement dans une ville voisine. Effectuez un test de Constitution. *Réussite* : vous êtes revenu à temps et recevez un bonus de +1 à tous vos tests de Charisme avec les villageois pendant la durée de l'événement. *Échec* : vous êtes arrivé en retard avec de mauvaises marchandises. Vous subissez une pénalité de -1 à tous vos jets de Charisme durant l'aventure, et on se moque gentiment de vous.
- 8 Une violente tempête a abattu plusieurs arbres. Vous avez aidé à dégager les routes. Effectuez un test de Force. *Réussite* : vous avez fait bonne figure et tout est rentré dans l'ordre. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos tests de Charisme avec les marchands et commerçants pour le reste de l'aventure. *Échec* : les routes sont toujours partiellement bloquées. Les colporteurs et marchands venant de l'extérieur ne peuvent pas atteindre le village.
- 9 La sorcière vous a envoyé chercher des composants pour un rituel. Effectuez un test de Sagesse (les compétences liées à l'herboristerie peuvent aider). *Réussite* : vous avez ramassé les bons ingrédients et la sorcière vous bénit. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur votre premier test de l'aventure. *Échec* : vous vous êtes trompé et la sorcière vous a lancé une malédiction mineure. Vous subissez une pénalité de -2 à votre premier test, et vous saurez reconnaître les bonnes herbes la prochaine fois.
- 10 Un des artisans du village, oubliant que vous n'êtes plus un gamin, vous a demandé de l'assister hier. Effectuez un test de Dextérité (les compétences liées à l'artisanat peuvent aider). *Réussite* : vous avez fait du bon travail et l'artisan vous doit une faveur. *Échec* : vous avez tout gâché. Votre employeur s'est mis en colère et il ne vous fournira aucun objet pour cette aventure.
- 11 Quelqu'un a volontairement effrayé le troupeau de chèvres du voisin. Vous étiez là quand cela s'est produit. Vous n'avez pas pu voir le coupable, mais vous vous êtes porté volontaire pour rassembler les bêtes. Effectuez un test de Constitution (les compétences liées au dressage ou aux animaux peuvent aider). *Réussite* : vous avez réussi à regrouper les chèvres et on vous a donné un chevreau. *Échec* : plusieurs bêtes se sont enfuies et vont réapparaître à un moment inopportun pour interrompre les actions de votre personnage.
- 12 Une personne malveillante a bouché les fossés d'irrigation des fermes locales. Vous et un adolescent du village avez passé un après-midi pluvieux à nettoyer à l'aide de pelles et de haches. Effectuez un test de Force (les compétences liées à l'agriculture peuvent aider). *Réussite* : vous avez terminé tôt et vous avez sympathisé avec votre compagnon, qui pourrait bien devenir un allié. *Échec* : le travail s'est avéré très éprouvant. Vous subissez une pénalité de -4 à tous vos tests de Charisme avec ce jeune durant cette aventure.
- * Il y a deux semaines, la sorcière vous a demandé de veiller sur un nouveau-né. Les fées ont kidnappé le bambin juste après minuit. Effectuez un test de Constitution. *Réussite* : vous étiez éveillé et les avez fait fuir. Les fées vous craignent jusqu'au prochain solstice. *Échec* : vous vous êtes endormi et le bébé a disparu. Heureusement, l'une des fées a perdu sa cape en s'échappant par la fenêtre.
- ** Un événement inhabituel s'est produit lorsque vous pêchiez la semaine dernière. Effectuez un test de Sagesse (les compétences liées à la pêche peuvent aider). *Réussite* : vous avez découvert un sac dans le ruisseau. Il était rempli de vêtements de luxe et d'une invitation à une fête au palais d'un prince dans un mois. *Échec* : vous vous êtes endormi sous les branches d'un saule et vous vous êtes réveillé enchevêtré dans ses racines. Vous avez été sauvé par un elfe errant qui a prononcé le vrai nom de l'arbre et vous a libéré avant de se volatiliser.
- *** Hier, vous avez vu un être étrange dérober quelque chose sur le lieu de l'événement. Effectuez un test de Dextérité (les compétences liées à l'athlétisme peuvent aider). *Réussite* : vous avez attrapé un faune qui vous a offert une faveur en échange de sa liberté. *Échec* : vous avez poursuivi la silhouette jusqu'à la forêt, où elle a disparu dans un petit trou au bord de la rivière. En l'examinant, vous avez découvert une porte menant vers le monde féerique.

GALERIE DE MONSTRES

Les monstres suivants sont appropriés pour ce scénario. Leurs statistiques sont fournies ici par commodité. N'hésitez pas à utiliser d'autres créatures comme bon vous semble. Chaque entrée est accompagnée d'un nombre d'adversaires représentant un défi pour 4 PJ de niveau 1. Les groupes plus petits ou plus grands, ou qui comprennent des personnages de niveaux supérieurs, nécessiteront d'ajuster ces valeurs en conséquence.

VOISINS ET ENNEMIS

Les adversaires et les alliés les plus courants que les héros rencontreront dans ce scénario sont les villageois et les visiteurs. 4 à 5 roturiers ou bandits devraient représenter un défi suffisant pour un groupe de personnages de niveau 1, bien qu'il soit peu probable que nos héros attaquent directement leurs voisins, à moins que la situation ne soit désastreuse. Le sorcier caché, le guerrier expérimenté ou le garde-champêtre peuvent être utilisés seuls ou en petit groupe si vous souhaitez offrir un défi plus important à vos joueurs.

ROTURIER

Il s'agit de villageois ordinaires qui ne demandent qu'à vivre une existence normale. Ces statistiques peuvent également convenir pour des gardes peu expérimentés ou des dresseurs d'animaux accompagnant des mercenaires ou un nécromancien.

Dés de vie : 1d6 (4 PV)

CA : 10

Attaque : +0 pour toucher, 1d4 (dague)

Alignement : généralement Neutre

PX : 15

BANDIT

Il peut s'agir de mercenaires mécontents, de villageois qui se sont tournés vers le banditisme en période de troubles ou de voyous à la solde d'un adversaire.

Dés de vie : 1d6 (4 PV)

CA : 14

Attaque : +0 pour toucher, 1d8 (épée longue)

Alignement : Chaotique

PX : 20

SORCIER CACHÉ

Un villageois ou un étranger venu d'un autre pays peut être un praticien secret de la magie. Quoi qu'il en soit, ce magicien pourrait être impliqué dans les troubles.

Dés de vie : 2d6 (7 PV)

CA : 11

Attaque : +1 pour toucher, 1d6 (épée courte)

Alignement : tous

PX : 90

Spécial - Incantateur (le sorcier caché peut lancer 2 sortilèges et il privilégie les sorts *illusion majeure*, *don du bricoleur* et *voile de sommeil*).

GUERRIER EXPÉRIMENTÉ

Les personnages ne sont pas les seuls à rêver de découvrir le monde et d'affronter le danger. Ce PNJ a lui-même vécu plusieurs aventures et pourrait soutenir le bien ou le mal selon la façon dont il est impliqué dans les troubles.

Dés de vie : 3d10 (17 PV)

CA : 16

Attaque : +4 pour toucher, 1d8+2 (épée longue)

Alignement : tous

PX : 120

Spécial - Trésor (le guerrier expérimenté a acquis un objet magique lors de ses précédentes aventures. Choisissez-en un dans la liste page 70 du *Livre de règles*).

LE GARDE-CHAMPÊTRE

Le village peut n'avoir qu'un seul garde-champêtre, ou un groupe de deux ou trois. Ils veillent généralement au maintien de l'ordre, mais peuvent aussi se retrouver dans des situations difficiles.

Dés de vie : 2d6 (7 PV)

CA : 14

Attaque : +1 pour toucher, 1d8 (lance)

Alignement : Loyal

PX : 35

ANIMAUX

Au cours de l'aventure, les héros peuvent être amenés à croiser la route d'animaux ordinaires. Il y a de nombreuses créatures de ce type, sauvages ou apprivoisées, dans et autour du village.

Une meute de 3 à 5 chiens constitue un bon défi pour un groupe de personnages de niveau 1, surtout s'ils accompagnent un ou plusieurs adversaires humains qui ont l'habitude de les mener au combat. 2 ou 3 loups constituent une menace suffisante pour des aventuriers débutants. Dans les rares cas où les animaux du troupeau sont pris de frénésie et attaquent les PJ, 2 ou 3 d'entre eux peuvent les mettre en danger.

CHIEN

De nombreux villageois élèvent des chiens pour monter la garde, chasser ou servir d'animaux de compagnie.

Dés de vie : 1d8 (5 PV)

CA : 12

Attaque : +1 pour toucher, 1d4 (morsure)

Alignement : Neutre

PX : 15

TROUPEAU

Ces créatures constituent rarement une menace car elles sont domestiquées. Néanmoins, elles peuvent devenir dangereuses si elles sont perturbées par des voleurs de bétail, l'intervention d'une fée ou la magie noire.

Dés de vie : 2d8 (9 PV)

CA : 12

Attaque : +2 pour toucher, 1d4+1 (cornes ou sabots)

Alignement : Neutre

PX : 40

LOUP

Les loups sont de grands chasseurs qui se déplacent en meute. Les hommes les craignent pour les dégâts qu'ils causent parfois à leur bétail, et à cause des sombres légendes qui entourent ces bêtes.

Dés de vie : 2d8 (9 PV)

CA : 13

Attaque : +1 pour toucher, 1d4+1 (morsure)

Alignement : Neutre

PX : 35

ADVERSAIRES SURNATURELS

Des êtres étranges peuvent parfois se mêler des affaires du village. Des hommes-bêtes, un fantôme ou Puck le filou peuvent être impliqués dans les troubles.

Un groupe de 4 ou 5 hommes-bêtes constitue un bon défi pour des héros de niveau 1. Une unique apparition est une menace suffisante pour des PJ débutants. Ils pourraient éventuellement s'occuper de plus d'un fantôme s'ils ont accès à un moyen de les blesser magiquement. Même seul, Puck est probablement trop puissant pour que les PJ l'affrontent directement.

HOMME-BÊTE

Dés de vie : 1d8 (5 PV)

CA : 12

Attaque : +0 pour toucher, 1d6 (gourdin)

Alignement : tous

PX : 15

APPARITION

Une apparition est un esprit mineur. De courageux aventuriers pourront l'affronter et la convaincre de quitter notre monde s'ils découvrent ce qui la retient ici-bas.

Dés de vie : 2d6 (7 PV)

CA : 15

Attaque : +2 pour toucher, 1d8 (toucher glacial)

Alignement : tous

PX : 80

Spécial - Incorporelle (une apparition n'a pas de forme physique et n'est affectée que par des armes magiques ou en argent).

PUCK

Cet être féérique perfide s'implique parfois dans les affaires des autres.

Dés de vie : 5d8 (23 PV)

CA : 18

Attaque : +4 pour toucher, 1d6 (épée courte)

Alignement : Chaotique

PX : 300

Spécial - Portail (Puck a la capacité d'ouvrir un portail vers d'autres mondes. Il peut le faire en 1 round, l'ouverture perdurant pendant 11 rounds). *Vrai nom* (Puck a un vrai nom qui confère à ceux qui le connaissent un grand pouvoir sur lui). *Vulnérabilité au fer* (Puck subit le double des dégâts provoqués par une arme en fer).