



Background

Iljudheim est une région politiquement tumultueuse qui regorge de jeunes royaumes. Les humains qui vivent ici, encore plus que la plupart des humains sont de vaillants colons qui considèrent généralement toute personne ou toute chose étrangère avec suspicion et peur.

Malheureusement pour eux, leur royaume se trouve dans ce qui était autrefois le centre même de la civilisation féerique de ce monde. Les bouleversements politiques et leur sombre histoire ont fait des elfes un peuple en déclin et dangereux. Leur réputation de cruauté n'est pas toujours sans fondement. Alfyrstock, le bois des elfes, est le plus grand vestige des anciens domaines féeriques de ces terres. Les elfes qui y nichent ne laissent aucun étranger y mettre les pieds et encore moins y vivre.

Les terres à l'est d'Alfyrstock se composent d'un ensemble de fermes qui entourent la ville d'Hostyr. Ces humains parlent dans des murmures tremblants d'esprits qui marchent nus dans les bois. Ils croient que les elfes sont des fantômes torturés de Sivenheim (le monde souterrain) qui pénètrent à travers les barreaux de leur prison jusqu'au royaume des vivants. Le fait que les elfes possèdent une vraie société avec sa propre culture n'est généralement pas connu des humains.

Aperçu Champ de seigle (approche sud)

L'enfant de l'hiver est une courte aventure destinée à être jouée en une seule séance. L'action se déroule autour de la ferme d'un agriculteur nommé Fedugrun Njudsen et des terrifiants événements qui ravagent son exploitation. Les personnages enquêteront sur ses affirmations, les conduisant à traverser un portail vers Itallach, le monde des fées, où ils affronteront la force derrière ces événements surnaturels.

Accroches

Les joueurs passeront probablement par la ferme de Fedugrun lors d'un voyage vers ou depuis Hostyr. Ils peuvent avoir désespérément besoin d'un abri pendant une tempête, se perdre à la lisière de la forêt, ou avoir préalablement prévu d'y loger pendant leur voyage. Un ou plusieurs personnages peuvent avoir une relation préalablement établie avec Fedugrun. Peut-être ont-ils combattu à ses côtés il y a des années, lors de la guerre entre les maisons de Skolgradn et Doryn. Quelle que soit la manière dont le groupe arrive, il est important qu'il prévoit d'y passer la nuit.

En tant que fermier, Fedugrun Njudsen travaille la terre pour survivre. Sa grande ferme comprend cinq acres d'orge, cinq de seigle, un champ en jachère, un entrepôt, une écurie, une étable laitière, des enclos pour animaux et la maison elle-même, qui est une maison longue en bois avec un toit de chaume. Les seuls habitants du lieu sont Fedugrun lui-même, deux ouvriers agricoles, trois chiens, quelques cochons et poules et une vingtaine de têtes de bétail. Lorsque le groupe arrive à la ferme, le crépuscule devrait être passé. L'air est encore chaud, mais la lumière a presque disparu et le vent dans les champs d'orge sonne comme un murmure d'avertissement. Alors que la maison apparaît sur une petite colline devant eux, les personnages voient la lueur d'un feu à travers une fenêtre. En passant devant la ferme laitière, ils sentent une horrible odeur de viande pourrie. À l'approche de la maison longue et tout au long de l'enquête, ils peuvent visiter les zones suivantes.

Champ d'orge (approche ouest)

Le champ d'orge est le plus éloigné de la maison, contre les bois à l'ouest. Le bruit du vent qui secoue les tiges dorées est étrangement 'intelligible'. Un personnage qui réussit un test d'Esprit 4 ou plus entend la phrase suivante murmurée par le champ d'orge : « Il est à nous. L'enfant de l'hiver est à nous et personne d'autre ne l'aura. »

Étable laitière (approche est)

Si les personnages empruntent la route depuis l'est, ils s'approchent d'une étable laitière qui se trouve du côté nord de la route, juste avant le pont. Les personnages entendent de faibles gémissements venant de l'intérieur. La petite porte patinée s'ouvre pour révéler les restes de sept vaches brutalement abattues, et une huitième affalée au milieu d'elles, tendant le cou vers le haut et brillant. Elle a enflé jusqu'à presque deux fois sa taille habituelle et sa bouche est couverte de sang.

Une grande partie des vaches mortes ont été sauvagement dévorée. Un test d'Esprit 4 révèle clairement que la survivante a attaqué les autres et, une par une, les a mangées vivantes. Quelque chose a poussé cet herbivore à se régaler de la viande de ses congénères. Un test d'Esprit 6 ne révèle aucun signe de maladie ou de malédiction sur la vache survivante, bien qu'elle en ait mangé une quantité fatale et qu'elle ne survivra pas à la nuit.

Sur le côté sud de la maison, niché contre les bois, se trouve un champ de seigle vert et tombant, où les personnages ressentent une peur palpable. L'air est froid surtout près du coin nord-ouest. À mesure que les personnages s'approchent de cette zone du champ, une légère rafale de neige semble tomber autour d'eux et le paysage se transforme en une lande sombre et hivernale qui remplace les terres agricoles. S'éloigner du lieu redonne son apparence normale au décor.

Dans le coin nord-ouest se trouve une parcelle de 2m sur 2m de sol sablonneux blanc où rien ne pousse. Si un personnage se trouve directement au centre de cette zone, il doit réussir un jet de Courage 6 ou subir les effets du sort Épouvante pendant 10 minutes. Toute créature effrayée de cette façon passe son tour à courir vers la rivière voisine, où, une fois submergée, l'état d'effroi prend fin.

Champ en jachère (approche nord)

Ce champ au nord recouvre l'arrière de la colline sur laquelle la maison longue est construite. Rien ne pousse ici. Fedugrun alterne la répartition de ses cultures et il laisse une parcelle vacante afin qu'elle puisse reconstituer ses nutriments pour la saison suivante.

En s'approchant pour la première fois du champ en jachère, les personnages peuvent voir deux formes sombres de l'autre côté, travaillant en silence comme s'ils récoltaient quelque chose dans la terre noire. Si un aventurier commence à s'approcher d'eux, les personnages lèvent les yeux et le regardent fixement, mais lorsqu'ils arrivent à moins de 12 mètres, il ne voit que deux épouvantails. L'un est appuyé sur un pieu, les bras pendants et l'autre est tombé, donnant l'impression qu'il est penché. Une fois les aventuriers à plus de 20 mètres, on peut à nouveau voir les épouvantails regarder dans leur direction, avec de grands yeux brillant dans la lumière déclinante.

Entrepôt

À environ 60m de la porte, du côté du champ en jachère, se trouve l'entrepôt. C'est une structure en pierre délabrée avec un toit de chaume. À l'intérieur du bâtiment de 15m sur 9m se trouvent des tas d'orge, de seigle et de blé pourris. De grandes toiles d'araignées recouvrent l'intérieur de l'entrepôt. Huit nuées d'araignées géantes et deux araignées de phases vivent dans cette structure délabrée. Quand un personnage entre, les araignées le sentent grâce aux vibrations de leurs toiles et tentent de se faufiler vers leur victime. Les essaims sont sur le sol, mais les araignées de phase se trouvent dans le royaume des esprits et réapparaissent juste derrière le personnage intrus pour prendre l'avantage sur ses attaques. La toile la plus épaisse dans le coin nord de l'entrepôt contient les corps de six chèvres et de deux ouvriers agricoles morts qui ressemblent exactement à Gogen et Almut qu'ils rencontreront plus tard. Le corps d'Almut porte 5 po. Gogen 2 po et une bague en argent d'une valeur de 2 po.

Nuée d'araignées géantes

Courage 1D+1	Esprit 1D	Habilité 1D
Dégâts 1 par ind.	Défense 0/3	PV 1 par ind.

Araignée de phase

Courage 1D+2	Esprit 1D	Habilité 2D
Dégâts 1D+2	Défense 6	PV 12

Peut utiliser le sort *Évasion* une fois par combat

A quelques mètres de l'entrepôt se trouve la petite écurie où Fedugrun garde ses bêtes de somme. Le toit est en chaume et les côtés sont ouverts aux éléments. A l'intérieur de l'écurie se trouvent six chevaux, deux morts et quatre vivants. Les deux chevaux morts sont affalés au fond de leurs stalles, comme s'ils reculaient devant quelque chose. L'un a la gorge déchirée et l'autre semble être mort de faim. Un test réussi d'Esprit 4 révèle que le cheval à la gorge déchirée a été attaqué par une bête sauvage il y a quelque temps. Il ne reste aucune trace de l'agresseur.

Enclos pour animaux

Ces enclos de plein air sont constitués d'une fine clôture en bois. À l'intérieur se trouvent environ une douzaine de cochons, vingt poulets et cinq chèvres. Tous les animaux semblent émaciés. Les animaux sont inhabituellement effrayés à l'approche du groupe, comme s'ils s'attendaient à ce que les personnages s'en prennent à eux. Ils font beaucoup de bruit et courent de l'autre côté de leur enclos si cela est possible.

Les bois

Tout le long de la limite ouest de la propriété de Fedugrun se trouve un bois qui devient finalement Alfyrstock. Ici, à la périphérie des terres des elfes, la forêt entretient toujours un lien étroit avec le monde féerique d'Itallach et ceux qui explorent la forêt pourraient se retrouver à errer dans une étrange lande sous un ciel orageux.

Si un personnage explore les bois pendant au moins 1 heure, lancez 1d6 en ajoutant le nombre d'heures passées dans les bois. Si le résultat est de 6 ou plus, le personnage se perd en Itallach. Voir la section *Perdu en Itallach* pour plus de détails.

La maison longue

La maison longue est un bâtiment solide mais mal entretenu situé au sommet de la douce colline qui surplombe la ferme. Si les aventuriers sont attendus, Fedugrun les attendra à la porte. Sinon, il vient quand on frappe. La porte d'entrée s'ouvre sur un hall avec un foyer central, une grande table et environ six paillasses posées au sol avec des peaux de loup. Deux portes ouvertes au fond du couloir mènent à la cuisine. Un petit escalier commence à gauche de la porte et serpente autour du hall comme un loft, perché au-dessus des deux entrées de la cuisine. Au fond du loft, une lourde porte en bois marque l'entrée de la chambre de Fedugrun.

La table est mise, mais le repas grouille de mouches et plusieurs plats semblent poussiéreux. Le rôti est d'un gris maladif, le pain de seigle est dur et cassant et le lait à une sale odeur. La maison entière sent fortement la viande pourrie et le groupe a le sentiment que le repas peu attrayant ne peut pas être entièrement responsable de la puanteur omniprésente.

Fedugrun (adversaire faible)

Fedugrun est un homme troublé aux yeux lourds et aux épaules larges et voûtées. Il est très négligé, même s'il attend des invités. Dès sa première apparition, il est clair qu'il a vécu quelque chose de terrible et qu'il en est encore accablé. C'est un vétéran de guerre, mais il ne porte aucune arme ni armure.

Après une brève introduction et une invitation à passer la nuit, Fedugrun ne parle que si on lui adresse la parole. Il partage les informations suivantes avec le groupe, que ce soit à la porte ou lors d'un souper tardif. Fedugrun commence l'interaction avec ce qui suit. Un test d'Esprit 7 révèle qu'il ment dans ces deux cas.

- Sa femme Benhalgë (qui peut être connue ou non du groupe) dort à l'étage. Elle est très mélancolique et recluse depuis la mort de son enfant l'hiver dernier.

Écurie

- La puanteur dans la maison vient d'une vache qu'il a abattu la semaine dernière et des aliments qu'il n'a pas consommés. Les invités précédents ont annulé leur visite et il n'a pas eu le temps d'enlever la carcasse de la cuisine.

Les informations suivantes sont vraies (pour autant que Fedugrun le sache) et résisteront à un interrogatoire plus approfondi.

- Le village le plus proche se trouve à environ dix jours à l'est d'ici, une petite ville appelée Suvjil.

- Les bois à proximité sont dangereux et ne devraient pas être explorés. Les esprits des morts s'y promènent.

- Hier, il a découvert les chevaux morts dans l'écurie. Il pense que ses ouvriers agricoles ont nettoyé les cadavres, mais cela ne semble pas le déranger si on lui dit que ce n'est pas vrai.

- Ses deux ouvriers agricoles, Gogen et Almut sont méchants et paresseux, mais c'est tout ce qu'il peut trouver dans ces régions sauvages. Il avertit le groupe de ne pas leur causer de problèmes. Au printemps dernier, ils ont tué le troisième ouvrier agricole lors d'une bagarre d'ivrogne.

- Malgré l'aide limitée, les cultures de Fedugrun poussent bien. Il soupçonne qu'il y a un pouvoir surnaturel derrière cela.

*Interrogé sur son aspect épouvantable ou sur le triste état de la ferme, Fedugrun impute la faute au surmenage et au manque d'aide depuis le début de la mélancolie de sa femme.

Un souper tranquille

Fedugrun invite d'un air boudeur les invités à s'installer et à prendre un repas simple : du fromage rassis sur du pain d'orge avec du bacon fumé et du lait presque aigre. Lui-même a déjà mangé, alors il les laisse faire et monte à l'étage.

Fedugrun leur dit qu'ils dormiront par terre dans le hall principal, près du feu. Si quelqu'un suggère de dormir dehors, il l'interdit, prévenant que les alentours ne sont pas sûrs. S'ils sont attrapés dehors la nuit, les morts les étrangleront. Il leur demande également de ne pas déranger sa femme Benhalgë, qui dort à l'étage. Lorsqu'on l'interroge sur l'état de santé de Benhalgë, il répond qu'elle n'est plus elle-même depuis la mort de leur enfant. Elle a des crises de fièvre et dort la plupart du temps.

Qu'est-ce qu'il y a pour le dîner ?

Au cours du repas, demandez aux joueurs d'effectuer chacun un jet d'Esprit 6. En cas de succès, le personnage ne peut tout simplement pas se débarrasser du sentiment que quelque chose le surveille. Un personnage qui mord dans sa nourriture ressent une vive douleur dans la bouche. Il baisse les yeux et constate que la nourriture est en réalité un tas de verre brisé. En réalisant cela, le personnage subit 1D dégâts qui ressemblent à des dégâts tranchants, mais qui sont en réalité des dégâts psychiques provenant d'une illusion.

Les personnages non affectés par la hantise ne remarquent rien d'autre que les réactions des personnages concernés. Cependant, attendez de décrire la scène du point de vue des personnages non affectés jusqu'à ce que les joueurs comprennent que tout cela n'était qu'une illusion.

Après 1 minute, ou un test d'Esprit 7 réussi, les personnages concernés voient que le verre qu'ils ont mangé était en réalité de la nourriture et que toute l'expérience était une hantise illusoire.

Cette hantise déclenche les autres événements qui se produiront au cours de la nuit. Il n'est pas nécessaire de consacrer trop de temps à ces événements, mais le but est de permettre aux joueurs de deviner ce qui est réel et ce qui ne l'est pas.

Les terreurs d'une nuit

Une fois que le groupe a fini de manger ou commencé à s'installer, le personnage ayant la valeur d'Esprit la plus élevée entend un enfant pleurer quelque part à l'extérieur de la maison longue. Ils souhaiteront peut-être explorer les différentes zones de la ferme, malgré l'avertissement de Fedugrun. Si tel est le cas, les pleurs se déplacent d'un endroit à l'autre, semblant toujours juste à l'endroit suivant, jusqu'à ce que les personnages visitent chaque endroit ou se lassent de suivre le son illusoire.

S'ils choisissent d'ignorer le son, vous pouvez les attirer dehors avec 1d4+1 spectres illusoire, qui apparaissent à minuit et emploient des tactiques d'évasion pour les conduire d'un endroit à l'autre. Quoi qu'il en soit, les hantises de cette section se produisent tout au long de la nuit alors que le groupe parcourt les zones de la ferme. Si les joueurs insistent pour rester à l'intérieur, des attaques de fantômes ou des hantises peuvent se produire dans la salle pendant qu'ils se reposent.

*Froid de minuit.

Malgré la saison chaude, les jardins deviennent extrêmement froids à minuit. Les personnages remarquent rapidement le changement et s'ils sont éloignés d'une source de chaleur, ils commencent à souffrir des effets d'un froid extrême (perte de 2 PV). Ces conditions durent trois heures.

*Champ des Esprits.

Après minuit, des silhouettes sombres deviennent visibles dans les trois champs. Certains regardent la maison, immobiles, tandis que d'autres semblent moissonner. Les personnages se rassemblent de plus en plus autour du coin nord-ouest du champ de seigle. Si on les approche, ces personnages semblent dériver dans la nuit plus vite qu'ils ne peuvent être poursuivis, ou bien disparaissent complètement dans l'obscurité.

* Conspiration des Corbeaux.

Dans un moment de calme ou d'immobilité apparente, 10 essaims de corbeaux volent au milieu des personnages depuis les airs, remplissant la pièce ou battant des ailes autour d'eux dans un nuage de picotements frénétiques. Les corbeaux attaquent les personnages jusqu'à ce qu'un essaim soit vaincu, après quoi ils s'en vont et tournent simplement dans les airs au-dessus du groupe pour le reste de la nuit.

*Ténèbres menaçantes.

Lorsque les personnages semblent gérer les choses, toute lumière non magique autour d'eux s'éteint comme si un sort de ténèbre avait été lancé sur chaque personnage. L'effet dure 10 minutes, pendant lesquelles une voix désincarnée murmure à chacun d'eux des menaces personnalisées que personne d'autre n'entend. La voix semble venir juste à côté de leurs oreilles, et ils peuvent sentir le souffle du chuchoteur insistant pour qu'ils quittent la maison.

* Rêves éveillés.

Cette hantise peut arriver à chacun des personnages à tour de rôle s'ils dorment n'importe où sur la propriété de Fedugrun. Si le groupe reste éveillé, un ou plusieurs d'entre eux peuvent se retrouver dans un rêve de groupe sans se souvenir de s'être endormis.

Les rêveurs se voient marcher (ou se réveiller) dans une lande sombre et orageuse. Le vent hurle à travers les buissons secs et des poneys sauvages se battent au loin. Il neige, mais alors que les averses de neige se transforment en pluie, une faible vision se dessine dans le ciel : trois femmes colossales aux yeux hagards regardent les rêveurs et commencent à ricaner. Leurs rires sont comme un tonnerre lointain et leurs doigts descendent du ciel comme des éclairs.



La scène entière est surréaliste, mais ne dites pas immédiatement aux joueurs que c'est un rêve. Laissez-les penser qu'ils ont été transportés dans un endroit inconnu et terrible. Dans un craquement furieux, la foudre les frappe et ils se réveillent en subissant chacun 1D de dégâts. Les personnages qui n'étaient pas inclus dans ce rêve voient simplement les rêveurs debout ou allongés là où ils étaient, dans un sommeil profond et inconscient. Ceux qui ont vécu cette hantise ne peuvent dormir jusqu'au crépuscule suivant.

La cuisine

La cuisine, bien que désordonnée, ne contient pas de viande pourrie à proprement parler. Les personnages entrants savent immédiatement que Fedugrun mentait. En fait, l'odeur de viande pourrie est plus faible ici que dans le reste de la maison longue. Une petite trappe au plafond de la cuisine mène à la chambre de Fedugrun.

La chambre

Si le groupe tente d'avoir un aperçu de la chambre (contre la volonté de Fedugrun), il peut y accéder de trois manières

Porte du grenier. La porte en haut des escaliers grince et fera suffisamment de bruit pour réveiller automatiquement Fedugrun s'il dort. C'est à vous de décider quelle partie de la pièce les joueurs peuvent apercevoir avant qu'il ne leur saute dessus avec rage et claque la porte. Un personnage pourra peut-être l'empêcher de fermer la porte, auquel cas Fedugrun deviendra violent, ne reculant qu'une fois qu'il aura perdu la moitié de ses points de vie.

Trappe. Le plafond de la cuisine contient une petite trappe qui mène directement au coin le plus éloigné de la chambre, à environ 1m du lit. Les créatures de taille moyenne doivent se faufiler pour passer à travers, puis effectuer un test de Courage 3 pour soulever la trappe. Les grosses créatures ne passeront pas du tout par la trappe.

Fenêtre de la chambre. La fenêtre en plein air de la chambre se trouve à environ 4m du sol. Elle est barricadée de l'intérieur, mais un personnage fort pourrait tenter de repousser les planches avec un test de Courage 7

Si aucun effet n'empêche le son d'atteindre l'intérieur de la pièce (nécessitant un sort de silence ou un effet similaire), un test d'Habilité 8 est requis de la part du personnage qui retire les planches. Un échec à ce test alertera Fedugrun de leur présence.

Benhalgë. Dans la chambre, Fedugrun dort sur une chaise doublée de fourrure entre la porte et le lit. Dans le lit repose le cadavre de Benhalgë. Son visage est tiré en arrière dans une expression raide d'horreur et ses jambes tachées de sang sont soutenues comme si elle était sur le point d'accoucher. Il est clair qu'elle est morte depuis un certain temps et qu'elle est à l'origine de l'odeur de viande pourrie.

Un test d'Esprit 4 réussi révèle que la pauvre femme est morte en couches et n'a pas bougé depuis environ sept mois. Un second test de même difficulté ne révèle aucune preuve que l'enfant ait jamais été accouché, mort ou vivant.

Le secret de Fedugrun

Fedugrun n'est pas armé et ne porte aucune armure. S'il est confronté au corps de sa femme, il se déchaînera et attaquera le groupe dans un accès de rage jusqu'à ce qu'il perde la moitié de ses points de vie. Une fois physiquement maîtrisé, il pleure et supplie les personnages de lui pardonner. S'il est forcé de leur dire ce qui s'est passé, Fedugrun révèle ce qui suit

• Lorsqu'il avait 10 ans, Fedugrun découvrit un passage à travers la forêt vers une lande étrange et onirique qui changeait à chaque visite.

• Lors d'une de ses nombreuses explorations là-bas, il a trouvé une maison abandonnée, où trois belles femmes gisaient nues et enchaînées à un poêle en fer.

• Les femmes l'ont supplié de les libérer car quand leur geôlier rentrait à la maison, il utilisait leur rage pour alimenter la fournaise et réchauffer sa chaumière. Mais le maître est absent. Fedugrun accepta de les aider.

• En échange de son aide, les femmes ont séduit l'enfant. Quand il a dit qu'il n'était qu'un garçon, elles ont répondu : « Qu'importe que notre amant ait 10 ou 100 ans, quand nous sommes vieilles comme le ciel ?

• Fedugrun est rentré chez lui changé. Il ne se souvenait que vaguement de cette expérience, même si les femmes venaient à lui en rêve, lui mettant des bagues noires aux doigts et l'habillant de belles robes.

• Après que les guerres de clans aient réclamé ses parents, ses frères et sa jeunesse, Fedugrun s'est installé chez lui et a épousé Benhalgë. Les ennuis suivirent bientôt.

• Sa jeune épouse ne savait rien des femmes de ses rêves, mais à partir du moment où ils se sont mariés, la ferme a commencé à déperir. La nuit, on pouvait voir des gens étranges dans les champs. La terre s'est déformée et a changé d'un jour à l'autre.

• Benhalgë était tourmenté par des hallucinations et des délires paranoïaques. Peu à peu, Fedugrun réalisa qu'elle était punie par ses premières femmes.

• Quand l'hiver arriva, Benhalgë accoucha prématurément de leur premier enfant et elle perdit tout ce qui lui restait d'esprit. Elle pleurait jour et nuit sans respirer.

• Après deux jours complets de travail, la sage-femme arriva de Suvjil. En examinant la pauvre femme, elle insista sur le fait que Benhalgë n'avait jamais été enceinte. Quelques heures plus tard, elle mourut.

• Depuis Fedugrun est resté chez lui à veiller le corps de sa femme. Il se souvient à peine des jours qui se sont écoulés depuis. Tout ce dont il se souvient, ce sont les rêves vifs et torturés des trois femmes lui remettant des gages de leur pardon.

• Pour une raison quelconque, il est incapable de quitter le terrain. Chaque fois qu'il essaie, il se retrouve à errer dans les landes cachées, pour finalement retomber dans le champ de seigle.

• Il est convaincu que les femmes sont des esprits morts, et que leur lande mystérieuse est Sivenheim, le royaume des morts.

Les elfes, les créatures féériques ou ceux qui maîtrisent les arcanes, l'histoire ou la religion s'assurent que les bois doivent contenir un passage vers Ittallach, le royaume des fées. Par extension, les trois épouses sont très probablement des sorcières ou des fées qui emploient une puissante magie d'illusion. Fedugrun est visiblement réconforté en partageant son sombre secret et demande maintenant aux personnages de l'aider à s'échapper. Il est clair que la ferme est assiégée par une magie dangereuse.

Italach

Si les personnages décident d'escorter Fedugrun hors de la ferme, les fantômes de Gogen et d'Almut (les ouvriers agricoles dont les cadavres ornent l'entrepôt) tenteront de les arrêter avant qu'ils ne quittent la maison. Ils sont tous deux sous l'emprise des trois fées et posséderont le corps de Fedugrun pour le garder sur le terrain. Au

cours d'une telle rencontre, Benhalgë ressuscitera également d'entre les morts et soutiendra les fantômes.

Si les joueurs souhaitent plutôt affronter de manière proactive la force derrière les hantises, ils peuvent errer dans les bois à la recherche d'une entrée vers Iltallach. S'ils quittent la ferme, tous les effets des hantises prennent immédiatement fin, mais Fedugrun sera téléporté à Iltallach s'il tente de les accompagner.

Perdu en Iltallach

Après être passés des bois au monde d'Iltallach, les personnages verront le même paysage décrit dans la hantise rêves éveillés. Mais cette fois, ce n'est pas un rêve.

Il neige sur la lande faiblement éclairée. Le froid obligera les personnages à se protéger ou subir 2PV dégâts. La lande elle-même s'étend sur des kilomètres de large, mais il y a une zone de forêt à 800 mètres qui pourrait fournir un abri contre la neige..

Pour retourner dans le Royaume Matériel, les personnages doivent rechercher un passage dimensionnel vers la ferme en utilisant leurs compétences, la magie ou en s'appuyant sur la chance. S'ils explorent la lande pendant au moins 1 heure, lancez 1d6 + le nombre d'heures passées la-bas. Si le résultat est de 6 ou plus, les personnages tombent sur un passage vers la ferme de Fedugrun. Ils sont de retour dans leur propre monde, mais les conséquences du froid d'Iltallach pourraient être dévastatrices.

*Les fées

Au bout de 3 heures, les fées prennent conscience de la présence du groupe sur la lande. Si les personnages sont perdus sans connaître l'existence des femmes féeriques, celles-ci pourraient leur apparaître comme des amies ou tenter de les séparer et de les séduire en utilisant une illusion.

Les trois fées sont des sorcières elfes (au service d'une sorcière de la nuit nommée Tingrim Hurcassit, la marchande des rêves oubliés). Chacune a 19 points de vie et est un adversaire puissant. L'une d'entre elle possède un familier: un feu follet. Chacune possède un sort à 1D, un sort à 2D et un à 3D tiré de la liste du livre de règles.

Si les personnages ont clairement montré qu'ils sont antagonistes, les fées chercheront à éliminer le personnage le plus imposant physiquement du groupe. Elles tentent de rester caché autant qu'elles le peuvent, se révélant seulement le temps de lancer un sort ou une attaque avant de disparaître

Si le groupe parvient à ramener les fées dans le Royaume Matériel, le combat sera un peu plus facile. Elles perdent l'accès à leurs sorts si elles s'aventurent hors de la lande.

Une fois que les personnages auront vaincu deux des femmes, la dernière tentera de prendre le contrôle de Fedugrun avec le sort de Contrôle (ou, si la bataille a lieu à la ferme, en le possédant avec l'un des fantômes des ouvriers agricoles). Une fois qu'il sera contrôlé, elle lui ordonnera de s'approcher et de lui prendre la main. S'il l'atteint alors qu'il est charmé ou possédé, ils se prennent la main et tous deux disparaissent. Tous les effets magiques de la ferme prendront fin, mais Fedugrun sera perdu.

Le nid

Les aventuriers explorant Iltallach sur un test d'Esprit 4 réussi trouvent une clairière dans les bois où un saule de 20 mètres de haut se dresse au-dessus de la forêt environnante. À son sommet se trouve une structure haute et mince, comme une maison tissée à partir de branches joliment drapés d'un fin drap vert.

Les personnages peuvent grimper sur le saule en réussissant un test de Courage 3, mais à peu près à mi-hauteur des branches, ils devront également réussir un jet d'Habilité ou être repoussés par une protection invisible, tombant de 9 mètres vers le sol et subir 2D dégâts.

S'ils parviennent à l'entrée de la cabane, les personnages peuvent voir une sorte de nid. Par une ouverture ovale arrive une très faible lumière jaune. À l'intérieur se trouve un bébé fantomatique enveloppé dans un manteau elfique. Le bébé ressemble à l'esprit d'un garçon humain et semble dormir.

Tout bruit réveille l'enfant. Il lève les yeux vers les personnages en connaissance de cause et demande (d'une voix anormalement claire et éloquente pour un enfant) s'il est déjà temps de rentrer à la maison. Il peut demander où sont ces horribles femmes qui l'ont capturé et s'il verra un jour maman et papa comme elles l'ont promis.

C'est l'esprit de l'enfant de Fedugrun qui a été tué et capturé avant sa naissance. Les fées semblent l'avoir bien traité, peut-être dans l'intention qu'il devienne leur propre enfant. S'il est tenu dans la cape, le bébé peut être porté. Si le groupe le ramène à la ferme, l'esprit du garçon rencontrera son père et lui dira au revoir avant de passer dans le royaume des esprits (laissant derrière lui le manteau des elfes).

Si les personnages trouvent l'esprit du garçon avant de rencontrer les fées elles s'en rendent compte immédiatement et attaquent. Elles tenteront furieusement de détruire le bébé avant que quiconque puisse l'emporter. L'enfant a 3 points de vie et aucune attaque. Il est résistant aux attaques non magiques.

Conclusion

Cette aventure pourrait se terminer tragiquement, selon le sort de Fedugrun et de son enfant à naître. Les aventuriers souhaiteront peut-être explorer le monde d'Iltallach, soit à la recherche de Fedugrun, soit en cherchant à apprendre les périlleux secrets des fées. Cette exploration dépasse le cadre de cette aventure.

Iltallach regorge de magie mystérieuse et inexplicée. Les Fées sont dévergondées et cruelles comme des enfants, avec une haine aussi intense que leurs passions. Elles ont tendance à considérer les mortels comme des jouets. Une folie collective s'empare de ce monde et de ses habitants à cause de l'esprit empoisonné de Forlortha, leur déesse dérangée.

Permettez aux joueurs de terminer l'exploration de la ferme s'ils souhaitent le faire avant de partir. Fedugrun souhaitera peut-être abandonner la ferme et suivre le groupe pour s'installer ailleurs. Peut-être qu'au lieu de cela, il désire seulement la mort.

Vaincre les trois fées rapporte 300 Xp par personnage.