

L'agression

Perdus dans la neige:

En cette froide journée d'hiver, nos aventuriers cheminent dans la lande brumeuse et gelée sur les terres des terres de Nho, un duché situé dans le nord du pays d'Atanarato. Les abondantes chutes de neige de la matinée mêlées à une brume persistante ont eu raison de leur sens de l'orientation.

La nuit commence à étendre son noir manteau amenant avec elle la neige. La température baisse sérieusement. Le métal commence à coller à la peau.

Les tours d'un château se dessinent à travers le brouillard et le crépuscule, lui donnant un aspect inquiétant. Nos PJ y verront sans doute un refuge pour la nuit, dormir à la belle étoile par ce temps ne serait pas raisonnable, voire mortel.

Au bout d'une petite heure, nos héros se tiennent devant une grande porte de bois et fer forgé. Un homme d'arme, coiffé d'une salade (le casque pas le légume), tenant une grande lance et emmitouflé dans une couverture, est posté au dessus de l'entrée. Il inspecte de la tête aux pieds nos fiers PJ à l'allure défraîchie.

Un refuge:

Ce Château est constitué de deux tours et d'un donjon, formant un triangle de pierre. Cette bâtisse semble ancienne mais encore solide.

Après les présentations d'usage et quelques négociations, le garde accepte de les laisser pénétrer dans le château. Une poterne située à quelques mètres de l'entrée principale s'ouvre dans un grincement déchirant le silence hivernal. Un garde, mal rasé et au sourire édentée, les accueille dans la cour du château. Son haleine mélangeant l'oignon, la vinasse et son odeur plus proche du bouc que du savon, ne découragent pas les valeureux aventuriers.

L'allure des quelques hommes d'arme, qui les observent, montre que le seigneur des lieux n'est point fortuné. Les montures sont conduites dans une écurie où se trouvent un vieux destrier, quelques chevaux de monte, trois vaches et deux cochons.

Le garde conduit rapidement les voyageurs dans une salle d'arme. La chaleur du brasero, présent dans ce lieu, détend l'atmosphère.

Un fier gaillard, répondant au nom d'Enguerrand, se présente comme étant le Sergent des gardes. Il mesure au moins 1m90 avec une stature de bûcheron, une barbe fournie poivre et sel, des mains d'ours et la peau tannée par les vents du nord. Il est vêtu d'une armure de cuir et de fourrure recouverte d'un plastron d'acier. Posée près de lui, se trouve une lourde hache de guerre. -« Bien le bonsoir nobles voyageurs! Bienvenue en la demeure du Baron d'Osdern! Quels sont vos noms et qualités? »

A moins d'un groupe de barbares, l'élocution et l'aspect de nos PJ feront qu'ils seront invités à la table du seigneur. Le Baron aime à converser avec les lointains voyageurs, noble guerrier, mage érudit ou prêtre fervent. Les pj ne devront cependant pas oublier qu'ils sont au milieu de nulle part. Ils devront restés mesurés dans leurs propos et leur comportement. Les lois de l'hospitalité dans ces régions hostiles sont sacrées mais elles peuvent vite se retourner contre quelques personnes esseulées.

Enguerrand leur demande de le suivre jusqu'à un dortoir. Après avoir monter un petit escalier, ils pénètrent dans une grande salle où se trouvent plusieurs lits fait de paille. L'hygiène n'a pas l'air formidable mais au moins un brasero s'y consume doucement, amenant une chaleur bien agréable. Dans un renforcement de cette pièce, se trouve une cuve d'eau, une gamelle et un petit bout de savon pour qui voudrait faire quelques ablutions avant de passer à table...

Le réconfort:

Le sergent d'arme revient chercher nos voyageurs trois quart d'heures après.

Il les conduit jusqu'à la salle à manger du Baron située au deuxième étage du donjon. Cette grande salle cossue, aux poutres apparentes, est meublée sommairement: Une grande table, quelques sièges, quelques tentures aux murs. Dans une grande cheminée, réchauffant la pièce, un cochon sauvage cuit à la broche, exaltant les papilles de nos aventuriers.

« entrez voyageurs! Soyez les bienvenus à ma table! » lance un homme à la voie caverneuse. Cette personne n'est autre que le maître des lieux, le Baron d'Osdern. Il se lève difficilement de son siège pour saluer les nouveaux venus. Sa démarche semble difficile, il se tient régulièrement la hanche: « une vieille chute de cheval! » dit il en souriant.

Le Baron D'Osdern: Il s'agit d'un homme âgé d'une quarantaine d'année. Malgré sa vieille blessure qui le fait souffrir, il garde un port noble. Il mesure environ 1m80 et a une corpulence moyenne. Son visage est couvert de rides faisant ressortir un regard noir perçant. Une longue chevelure grise lui donne une allure sage.

Il est vêtu simplement, portant à son côté une épée longue.

Histoire du fief:

Le baron a été dans sa jeunesse, un fier serviteur de son seigneur lige, le puissant Duc de Nho, gagnant bataille et tournoi en son nom. Mais l'amour qu'il partageait avec son seigneur pour Dame Esdregonde, a rompu cette amitié lorsque celle ci décida d'épouser Osdern. Le baron fut délaissé dans ses terres du nord. Lorsque le ban était convoqué, on l'oubliait souvent. Une chute de cheval et la perte de son fils aîné de maladie cloîtrèrent cet homme dans son château.

Il gère son fief correctement et est aimé de son peuple et d'une dizaine de chevaliers dispersés sur ses terres. En cette saison, ses vassaux ne sont pas présents au château.

Pour l'instant, il n'accepte pas le développement minier sur ses terres. Il ne veut pas défigurer son fief et être envahi par les prospecteurs et les marchands. Il aime sa terre.

Une fois les présentations faites, il invite les étrangers à sa table s'attachant près de lui le plus érudit ou le plus élevé socialement.

D'autres personnes sont présentes:

Dame Esdregonde, femme du Baron: Une femme charmante, fidèle épouse du baron. Ils semblent s'aimer comme au premier jour, il y a 22ans. Elle est âgée de 39ans. Son regard trahit cependant une tristesse enfouie, la perte de son fils, Derien, trois ans auparavant.(un accident banal, une chute de cheval, pas de complot ni de magie ou de démon).

Elle reste très timide et s'intéresse surtout à ses enfants.

Damoiselle Elphine d'Arsker: Dame de compagnie de la Baronne, fille d'un chevalier locale, vassal du baron. Elle est âgée de 21ans. C'est une jeune fille au physique banal mais qui, par sa douceur et ses goûts artistiques, dégage une aura rassurante. Elle est très curieuse et cherche en permanence à s'instruire. Elle aime converser avec les voyageurs, les questionnant sur les us et coutumes des nations qu'ils ont traversés. C'est une jeune femme prude.

Edouard D'Osdern: Jeune fils arrogant du Baron. Il est âgé de 18 ans et prompt à l'emportement et à la provocation. Il n'aime pas ses parents, leur reprochant d'avoir préféré son aîné à lui, de l'avoir délaissé. Ce fait n'est pas totalement faux mais sa haine est disproportionnée. Il ne rêve que de quitter la région, mais son père s'y oppose, arguant qu'il devra le remplacer à sa mort. Edouard ne supporte plus la région. Il projette de prendre le fief plus tôt que prévu, en assassinant son père et d'exploiter ses ressources (mines et autres). Il compte bien en profiter en allant vivre à Nho. Il a des contacts avec des guildes marchandes et minières. Il compte sur eux pour trouver un tueur.

Galdec Obarn: Intendant du fief. C'est l'homme de confiance du Baron. Il a en charge la gestion du fief. Il est âgé d'une cinquantaine d'années et sert la famille du baron depuis quarante ans au moins. Il est fidèle à cette famille. Galdec est aussi passionné par la magie et l'occultisme. Il a développé quelques talents. Il sait utilisé quelques sorts simples et fabriqué quelques onguents et filtres basiques. Galdec ne s'entend pas très bien avec Sall-Tarr, le prêtre. Plusieurs fois, ils se sont accrochés en publique. Galdec est plutôt un adepte du dieu Marchand

Oranor. Il prône l'ouverture du fief au commerce et au développement économique. Il sait que le fief possède des ressources minières qui ne sont pas exploitées. Galdec est célibataire.

Sall-Tarr: Prêtre locale du dieu Sourenn. La position de son église dans la région est très conservatrice. Elle a une grande influence sur ce peuple rural. Sourenn, dieu de la terre et de l'agriculture, protecteur des récoltes, est le plus vénéré de la région. Son église voit d'un très mauvais œil, le développement du commerce et de l'industrie (mines et forges). Sall-Tarr et certains de ses fidèles font tout dans la limite du raisonnable (pas d'assassinat ou d'actes très violents) pour faire fuir les prospecteurs et les négociants trop entreprenants. Il sait que plusieurs gisements existent dans le fief. Ces lieux, il en a fait des territoires sacrés ou tabou de son dieu en accord avec le baron.

Il s'est disputé plus d'une fois avec Galdec. Il n'apprécie pas non plus Edouard, ce jeune arrogant qui méprise cette vie rurale. Sall-Tarr sera assez froid avec ces nouveaux voyageurs sauf si l'un d'entre eux est un druide ou un serviteur d'un dieu de la terre ou de la nature.

Sall-Tarr est marié à deux femmes qu'il aime et protège presque autant que son dieu. Elles vivent au temple près du village d'Osdern

Si les PJ découvrent les sombres projets d'Edouard ou d'Oflirr et décident de les combattre, le prêtre pourrait leur être d'une aide précieuse : soutien auprès du Baron, sorts de soins ou de protections.

Oflirr Rogane: Capitaine des gardes du Château, chargé de la police du fief et chevalier vassal du Baron. Il est à la tête, en temps de paix, des quinze hommes d'arme du château et de la vingtaine de miliciens dispersée dans les villages de la région.

En cas de guerre ou de crise grave, et si le temps le permet, le Baron peut réunir une douzaine de chevaliers, quarante hommes d'armes et une centaine de miliciens.

C'est un homme rude et un bon combattant. Il possède une haute stature et une puissante musculature. Il est âgé de 38 ans. Il manie avec habileté un lourd fléau d'arme au combat. Il excelle à la lance de cavalerie mais dans le château, il porte une épée longue au côté.

Dans le passé, il a gagné de nombreux tournois dans la région.

Depuis quelques temps il a mis en place un trafic de peau avec des braconniers (les garlins) qu'il a installé. Les peaux sont vendues dans le sud. Il est en train d'accumuler une petite fortune. Avec cet argent, il compte s'attacher les faveurs de l'entourage du Duc de Nho. Il connaît le projet d'Edouard par le biais d'une fille de joie. Il espère qu'à la mort du Baron, il obtiendra ce fief. Il compte bien accélérer les choses en montant Edouard contre son père.

Oflirr est marié à la fille d'un riche bourgeois de Nho. Elle se nomme **Gwendoline**.

C'est une jeune fille charmante, âgée de 21 ans, un peu volage et qui s'ennuie à mourir dans cette région. Elle connaît les projets de son mari et c'est pour cela qu'elle accepte de rester ici.

Aucune preuve, cependant, ne permet de l'impliquer dans les affaires de son mari.

Elle aurait eu une aventure avec Jehan Dellon, le responsable locale de la guilde des secrets, une petite organisation de mages. La rumeur dit qu'elle aimerait aussi la compagnie des voyageurs.

Ces rumeurs sont propagées par les gardes et les serviteurs.

Elle est présente au dîner.....

Elle pourrait devenir la maîtresse d'un des joueurs par jeu, pas par amour.

A moins qu'elle se sente perdue, elle fera tout pour soutenir son mari.

Faëlle Laonie: Cette femme est la préceptrice de la jeune fille du Baron, damoiselle Mydiline. Elle est âgée de 38 ans et est la veuve d'un ancien Capitaine du Duc de Nho. Son mari était un grand ami du Baron. A la mort de son mari, au combat, le Baron l'a recueillie. Elle n'a jamais eu d'enfant et vit seule depuis dix ans, n'arrivant pas à oublier son mari. C'est une femme charmante et très instruite. Elle a consacré ses dix dernières années à former les enfants du Baron. Elle aussi, a très mal vécu la mort du fils aîné du Baron.

Les convives prennent place à table. Les PJ remarquent qu'une place est libre juste à côté de Dame Esdregonde. Ils pourront facilement savoir qu'il s'agit du couvert de Damoiselle Mydiline qui n'est toujours pas rentrée. Interrogés, plusieurs convives pourront dire qu'elle traîne souvent dans les recoins du château, oubliant souvent l'heure du repas.

Edouard ira de son commentaire piquant envers sa sœur.

Sall-Tarr montrera sa réprobation envers le comportement de la jeune fille.

Le repas, très réconfortant pour nos aventuriers, se passe autour d'eux.

Plusieurs des convives leur posent des questions sur leur contrée d'origine, leurs croyances et leurs voyages.

Faites les débattre avec les pnj en fonction de leurs propos, installez une certaine animosité entre eux: Sall-Tarr peut critiquer vivement ces grandes métropoles! Edouard peut s'emporter et quitter la table en parlant de la région, des traditions...Faëlle peut prendre à partie le guerrier du groupe en dénonçant la violence des hommes...

Le drame:

Vers 22H00, un garde transi fait irruption dans la salle.

« Mr le Baron, vite, il est arrivé quelque chose à damoiselle Mydiline! Enguerrand l'a déposé dans sa chambre! »

D'un trait le Baron et sa femme se lèvent et partent vers les appartements de la jeune fille, suivis des gens du Château. Seule, Dame Rogane reste à table avec les pj. Toute aide est déclinée dans un premier temps.

Quelques instants plus tard, Olflirr et Enguerrand regagnent la grande salle.

Ils restent discrets préférant attendre le retour du Baron.

Par une meurtrière, nos invités patients remarqueront que la neige tombe à gros flocons.

Vers minuit, le Baron accompagné de Galdec, Sall-Tarr et Edouard rejoignent la salle.

Le Baron rassure tout le monde sur l'état de santé de sa fille mais semble très inquiet. Il demande aux Pj de rejoindre leur appartement. Un conseil privé doit se tenir.

En regagnant leur logement, les aventuriers croisent des gardes. Ils peuvent discuter avec eux pour chercher à en savoir plus.

Ils apprennent que la jeune fille est arrivée de l'extérieur du château par la poterne. Elle ne portait qu'une robe déchirée et semblait blessée. Elle n'a pas dit un mot. Immédiatement Enguerrand a été prévenu.

Ensuite chaque garde y va de sa version:

Mydiline connaissait le Château par cœur, elle pouvait sortir et entrer sans qu'ils s'en aperçoivent.

Un garde parle de Zorloc, le bandit de grand chemin qui aura tenté d'abuser d'elle!

Un autre parlera d'un de ses paysans, Garlin, qui pour se venger d'avoir perdu ses terres, aura essayé de tuer la jeune fille...

Un sorcier de la guilde des secrets a voulu faire une expérience sur elle! J'ai vu des blessures en forme de signes magiques...

Une malédiction de la famille d'Osdern qui fait que tous ses enfants doivent périr un par un. C'est le Duc qui veut se venger de l'affront subi dans le passé. Il a du engager un sorcier pour lancé un esprit vengeur contre eux...

Le maître peut, à son inspiration, créer d'autres rumeurs.

La vérité:

Mydiline est follement amoureuse de Jehan, le demi-elfe, chef local de la guilde des secrets. Ils se voient régulièrement en cachette.

Hier, Jehan lui a envoyé un message par le biais d'un oiseau lui proposant de se retrouver dans les anciennes écuries. Des bâtiments situés à 200m du château, qui servent surtout à la belle saison comme annexe au potager du château.

C'est là que Mydiline a inventé l'histoire de la fleur.

Les deux amants se sont retrouvés vers 18H.

Elle a quitté les lieux vers 20H30. En rentrant, elle a failli être surprise par un des gardes faisant une ronde extérieur.

Pour se cacher, elle a sauté dans un grand massif de ronces et d'aubépines.

Elle a perdu dans sa chute, un pendentif, ayant appartenu à ses ancêtres, qu'elle portait pour ce rendez vous galant.

A ce moment là, elle s'est mise à paniquer et a inventé une histoire rocambolesque pour justifier l'état de ses vêtements et la perte du pendentif.

Son manteau , elle l'a déchirée et dispersée dans la nature.

Elle s'enferme dans ce mensonge. Jehan la conforte par amour.

Seule, la perspicacité des PJ pourra démêler cette affaire.

Le début de l'enquête:

A l'aube, le Baron fait convoqué les voyageurs dans ses appartements.

Enguerrand les réveille en leur demandant de le suivre discrètement et de ne parler à personne de cet entretien.

Ils arrivent dans l'appartement personnel du Baron qui les salue gravement:

« Bonjour à tous. Je vous demanderai de m'écouter sans m'interrompre dans un premier temps! J'ai fait appel à vous car je désire que vous découvriez ce qui est arrivé à ma fille. Hier soir, j'ai réuni un conseil pour tenter d'organiser les recherches et l'enquête. Mais il existe tellement d'animosité entre certains de mes gens que j'ai peur que cela nuise à la vérité.

Pour ce faire, je vais vous délivrer un sauf-conduit vous donnant les pouvoirs de police sur mon fief.

Vous ne devrez rendre compte de vos découvertes qu'à moi! Enguerrand pourra vous donner une aide technique, vous affranchir sur la région et ses habitants.

Essayez de ne pas le mettre en porte à faux par rapport à Olflirr! Restez discret dans vos rapports avec lui.

Ma fille est donc rentrée au château, hier soir vers 22H00! Depuis elle est prostrée dans son lit et ne parle que très peu. Elle serait sortie hier soir vers 20h00 pour aller cueillir une fleur des neiges qu'elle avait aperçu la veille! Elle a du faire le mur avec une corde que l'on retrouvé derrière l'écurie. Certains murs, ils sont vieux, sont propices à l'escalade et ma fille est une vraie araignée » Le Baron sourit et continue: « Elle dit s'être faite attaquer par une forme noire plus grande qu'elle. Elle s'est débattue mais la forme l'a violentée. Cette chose encapuchonnée n'a pas dit un mot mais ses yeux étaient injectées de sang. A un moment, elle a réussi à fuir et a couru dans la neige jusqu'au domaine. Lors de cette agression, elle a perdu son pendentif en or en forme de licorne ré haussé de deux petits rubis.

Elle a couru dans la neige pour s'échapper jusqu'à être recueillie par les gardes de la grande porte.

Dans sa chambre nous n'avons pas retrouvé son manteau de fourrure.

Sa robe était déchirée en plusieurs endroits. Plusieurs cicatrices couvraient son corps, certaines aux formes étranges. J'ai peur que son agresseur s'en soit pris à sa virginité... » Les yeux du Baron s'emplissent de larmes. Il se retourne quelques instants en s'excusant.

Retrouvant sa contenance, il fait face aux pjs attendant leurs questions:

Sa fille avait tendance à se promener régulièrement dans la campagne, mais en cette saison, c'était plutôt rare. Souvent, elle revenait avec d'abondants bouquets de fleurs. Elle est passionnée par la nature. Elle s'est constituée un impressionnant herbier. La campagne alentour est sure. De nombreuses fermes sont présentes et ses gens connaissent tous la jeune fille. Elle est aimée du peuple. Elle n'a jamais nui à personne.

Elle est âgée de 16 ans.

Elle avait quelques amis parmi les enfants de mes gens:

Elle fréquentait plus régulièrement la jeune Alva DILIEN, la fille du maréchal ferrant du Château. Elles ont le même âge.

Les deux frères HERLIN, fils d'un fermier proche: Gard et Eton.

Stelen, la fille d'un marchand d'Osdern.

Le Baron ne lui connaît pas de flirt ou d'amourette. Elle ne voyait que par les fleurs et les plantes.

Vu que les PJ sont souvent très vénaux, oui le Baron prendra en charge d'éventuelles grosses dépenses justifiées par l'enquête et il pourra accorder une petite récompense monétaire. (à déterminer)

Le Baron répondra aux rumeurs des soldats :

-Zorloc: Une légende mais ce bandit a disparu depuis longtemps.

Ps: Il s'est exilé dans le sud mais si le MJ veut mettre en scène son retour...

-Garlin: Il a perdu sa ferme car il volait et trafiquait. Il coupait son lait. Il a été pris à plusieurs reprises mais cela n'y a rien fait. Lui et ses trois fils ont été bannis du fief. Personne ne les a revus !

Ps: Garlin et ses fils sont devenus braconniers et travaillent pour Olfirr. Ils vivent dans un campement au cœur des bois d'Eldos avec 4 autres hommes et deux femmes.

-La Guilde des secrets n'a jamais causé de souci à notre communauté. Ce sont des mages pacifiques. Évidemment, ils effraient le petit peuple mais vous pourrez prendre contact avec Jehan DELLON, le responsable local de cette guilde, il nous aidera sûrement. Il devrait être là vers midi.

-Une vengeance du DUC: Il n'y croit pas. Le Duc m'a oublié depuis longtemps. Les prêtres de Sall-Tarr aurait déjà senti l'esprit vengeur, s'il avait existé mais bon...

-Les monstres et autres créatures féroces ne sont pas légion dans la région. Mais il se peut qu'une de ces créatures soient descendues du Nord par ce froid terrible. Cette créature ne peut être un animal. Cette chose doit servir le démon.

-Si les aventuriers demandent à voir sa fille, il leur demandera d'attendre que Mtre DELLON soit arrivé. Ils pourront cependant inspectés les affaires qu'elle portait cette nuit.

Les affaires: Sa robe est tachée de sang, elle ne semble pas en avoir perdu tant que cela. Elle est déchirée en plusieurs endroits. Les déchirures ne sont pas toutes de taille similaire.

En fait après la chute, Mydiline, avant d'arriver au château, les a accentuées avec le petit couteau qu'elle possédait.

Donc, le fait qu'elles aient été provoqué par des griffes est plausible mais un œil expert et intelligent n'écartera pas l'utilisation d'une arme (ou de griffes métalliques!!!).

Pour les plus petites déchirures, elles ont pu être provoquées par la lutte au sol. Ses bas de laine sont dans le même état.

Ses chausses sont recouvertes de boue mais aussi de paille collée.

La paille vient de la petite grange où elle retrouvait Jehan. Avoir de la paille collée sous les chausses, alors qu'il y a vingt centimètres de neige au dehors est plutôt étrange.

Si les Pj visitent la grange, ils ne trouvent que quelques bottes de paille et des outils de jardin. Ils constatent que des personnes se sont allongées dans le foin sans plus de précision.

En fouinant un peu, ils trouvent un morceau de fourrure venant d'un vêtement. (Un morceau du manteau oublié par Mydiline). Il supporte quelques traces de sang et est plein de saleté(il était sous la paille).

Le reste du manteau reste introuvable.

Au quatrième ou cinquième jour d'enquête, il sera possible de découvrir le pendentif perdu accroché à des ronces, près de la poterne du château, suite à la fonte partielle de la neige(cf météo plus bas). Mais il faudra avoir l'idée d'aller fouiner ces jours précis aux abords du château.

Nos joueurs trouveront sûrement d'autres pistes auxquelles vous n'auriez même pas pensé! Ils sont tordus parfois. A vous d'improviser et de les égarer encore plus si vous le désirez...

Les Signes Magiques:

Vers 11H00, Jehan Dellon arrive au château. C'est un Demi-Elfe aux cheveux longs blonds, 1m75 et un physique avantageux. Il est vêtu d'un lourd manteau de laine blanche, de hautes chausses de cuir noir et s'appuie sur un bâton pour marcher. (C'est un bâton normal mais qui est très pratique pour marcher dans la neige. Laissez les Pj croire ce qu'ils veulent).

Il semble très inquiet.

Il salue le Baron et sa famille. Il est conduit rapidement au chevet de la jeune fille. L'aventurier le plus érudit et/ou initié aux arcanes magiques pourra accompagner le mage.

La jeune fille est couchée et semble dormir. Sa mère est assise à son chevet, ses traits sont cernés, elle a veillé toute la nuit.

Jehan s'approche tout doucement de la jeune fille. Le Baron et le pj sont à sa suite en retrait. Sall-Tarr et Galdec attendent à l'extérieur.

Jehan réveille doucement Mydiline qui en ouvrant les yeux, esquisse un sourire qui ne dure pas (en fait, elle a cru être seule avec Jehan).

Un Pj observateur pourrait le remarquer assez difficilement.

Jehan lui parle doucement en la rassurant et commence à l'ausculter. Au bout de quelques instants, il confirme que certaines cicatrices semblent être d'origine magique. Il explique qu'elles ressemblent à des scarifications rituelles de vieilles sectes occultes ou encore à des runes. Il ne peut en dire plus car il doit faire des recherches à la guilde.

Le pj présent restera sûrement perplexe quant à la signification ésotérique de ces cicatrices. Elles ne sont pas faites avec art et habileté. Elles sont toutes ambiguës et on pourrait leur faire dire beaucoup de choses.

Pour faire « mariner » les PJ, donner quelques significations à certaines cicatrices :

Une rune de feu sur le bras.

Un symbole inachevé du démon Braazul sur l'omoplate gauche. Etc...

Le Baron fait confiance à Jehan et veut qu'il pousse plus loin ses recherches. Il fera la sourde oreille à d'autres conclusions venant des aventuriers. Il leur demande de trouver le coupable, et alors il les croira.

Poursuivant l'enquête :

1/La chambre de la victime :

La chambre de Mydiline n'est pas accessible à une fouille quelconque.

Dame Esdregonde ne quitte pas le chevet de sa fille sauf pour quelques instants lorsque le Baron est présent.

2/Les amis de Mydiline :

Alva.

C'est un très joli brin de fille âgée de 17ans.

Quand elle pouvait éviter les corvées, elle courait la campagne avec Mydiline.

Elle ne lui connaît pas d'ennemis.

Elle était chez ses parents hier soir. Elle n'a rien vu d'anormal chez Mydiline. Elles ont passé l'après midi ensemble dans un grenier en parlant de tout et de rien. Elles se sont amusées à parler aux oiseaux et c'est là que Mydiline a aperçu la fleur des neiges.

Alva explique ne pas l'avoir vu avec les chutes de neige.

Mydiline a dit qu'elle irait la chercher dès qu'elle le pourrait.

Elle se sont quittées vers 17h00.

Si on l'interroge sur un éventuel flirt :

Elle est très rêveuse et elle s'imagine souvent des contes où elle retrouve un magicien qui illuminerait sa vie.

Toutes les deux en riaient souvent.

Elle sait que Mydiline fréquente les fermes et la campagne avoisinante mais en cette saison, elles se retrouvent plutôt dans les greniers du château.

Les frères Herlin.

Il faut deux heures environ, dans la neige pour rejoindre cette ferme.

Les deux fils d'un gros fermier, Gard et Eton.

Deux bons gars de la campagne.

Gard reprendra la ferme, Eton ne rêve que d'aventures. Si les aventuriers cherchent un guide dans la région, il s'empressera de les servir.

Il ferait un excellent apprenti ou page....

Les jeunes gens confirment la nature « champêtre » de Mydiline.

Ils racontent quand même qu'ils l'ont déjà vu, cet été, deux ou trois fois marcher aux côtés d'une personne vêtue d'une capeline sombre. Un des frères dit que cette personne a des yeux brillants.

Mais il n'est pas sur et il n'a pas vu son visage.

L'autre contredit ce fait. Une dispute s'en suit. Ils en arrivent presque aux mains.

Ils s'entendent juste sur : une personne d'environ 1m70 1m80 vêtue d'une capeline noire de laine.

Stelern

Elle passe l'hiver chez sa tante dans la capitale à trois semaines de voyage....

3/ Le village d'Osdern

Il est établi à 4heures de marche, à l'ouest du château.

Il compte 250 habitants environ. Vu la saison, il est très très calme.

On y trouve une taverne :

« Le Haricot Glacé »

Dans une salle de terre battue, se retrouve les gens du coin, des ruraux.

Les PJ pourront interroger les villageois à la taverne mais aussi dans la rue ou dans les quelques échoppes (boulangier, maréchal ferrant, droguiste....)

Sur le Baron et sa famille:

-C'est un homme bon qui reste près de son peuple et qui ne l'emmène pas guerroyer.

-Sa femme est très triste. Elle ne se remet pas de la mort de son fils.

-Son fils, Derien, il est mort bizarre ! Il était très bon cavalier ! On aurait vu des ombres noires autour de lui!(*faux*)

-Sa fille, c'est une vraie campagnarde ! Elle traîne trop avec les fermiers et les forestiers. Il va lui arriver des malheurs.

-Et son autre fils, c'est un salaud ! Il a besogné la Rita ! Ça serait bien le grand Palar, son frère qui se serait vengé sur la fille du Baron !(*vrai pour la Rita mais Palar a trop peur de faire quoi que ce soit*).

Sur Jehan et la guilde des secrets :

La guilde occupe une maison cossue du village.

Jehan y officie aidé de deux autres mages et de huit apprentis.

- On l'a vu avec une jeune femme ! C'est sûrement la femme Rogane ! C'est une fille facile de la ville ! Une fille de la haute société ne vient pas s'enterrer ici ! C'est pas logique.

C'était à la fin de l'automne, deux jours après la lune, pas loin de la rivière ! Il lui tenait la main !
(En fait ce jour là, c'était Mydiline mais personne ne l'a reconnu.)

- Sur les mages, il n'y a rien à dire. Ils aident beaucoup les plus pauvres et ne nous embêtent jamais.
Et en plus on n'ose rien dire sur eux ! Il y en a peut être un, invisible, dans la taverne !!

Sur les gens du Baron :

-Olflirr Rogane, il a beaucoup changé depuis qu'il a épousé la jeunette !!

- Il paraît qu'il trafique mais on ne sait pas quoi et ou! Si on s'en mêle, on risque de disparaître !
Comme le gars Gervais. Un paysan qui a disparu à l'automne. Il avait une ferme au sud ouest du village. Il vivait seul. Il s'était accroché verbalement, sans autres précisions, avec Olflirr quelques jours avant de disparaître.

Un simple hasard. Gervais buvait et un soir, il a voulu aller à la pêche et est tombé dans la rivière. Son corps doit être bloqué sous l'eau par des branchages.

Par contre les autres trafiquants, il ne leur fait pas de cadeaux ! Garlin et ses gars, ils ont été bannis !
On ne les a jamais revu !

Sa femme serait un peu Olé ! Olé ! De jeunes palefreniers de service au château auraient eu à subir ses avances ! (Tim Baldin et Raf Du Pont.)

Les femmes du village se déchaîneront en rumeurs les plus folles sur l'épouse d'Olflirr.(A vous de voir...)

-Galdec ! Ah oui, l'eunuque !!! (rires gras)

Il est étrange parfois ! Il ramène souvent de la ville, des coffres ou des sacs qui sentent bizarre !

Comme un truc pas frais mais qui pique pas ! (sans plus de précision)

Ce sont des produits pour ses expériences ésotériques.

C'est un « vieux gars »

-Damoiselle d'Asker, c'est une brave dame ! Elle est gentille ! On espère qu'elle aura une bonne vie !

-Sall-Tarr, c'est un prêtre très à cheval sur la religion !!! Il rigole pas avec ça !!

Lui il aime la terre et les cultures ! Il nous aide bien pour nos récoltes !

C'est un bon prêtre même s'il ne veut pas trop que la mine, elle ouvre !

On gagnerait plus de sous !

Il vit avec ses femmes dans le temple.

-Faëlle Laonie, on ne la voit pas souvent. Elle est stricte avec les enfants du Baron mais c'est pour leur bonne éducation !

Toutes ces informations coûteront plusieurs tournées au PJ ou des achats dans les échoppes.

Les gars du coin ne lâcheront les informations qu'aux coups par coups, au sens propre du terme !

Faites participer les joueurs au développement économique du village !

Rajoutez des rumeurs si vous le voulez !

4/La guilde des secrets :

C'est une guilde reconnue dans tout le royaume.

Son but est l'étude magique et l'accumulation du savoir ésotérique.

Elle aide souvent les puissants contre les forces maléfiques ou sauvages.

Elle ne participe pas à la politique intérieure du pays ou des fiefs.

Les mages font aussi commerce de leur magie ou de leur savoir.

Ils ne vendent que des sorts défensifs ou curatifs.

Ils ne vendent pas leur service ou leur savoir au premier venu. Ils cherchent à connaître l'acheteur et ses buts avant tout offre.

A Osdern, c'est Jehan qui dirige la Guilde.

Il est respecté de tous.

Jehan reçoit les enquêteurs au besoin.

Il leur demande d'être patient, cela lui prendra plusieurs jours pour comprendre la nature de ces écrits.

Il en fait une affaire personnelle.

Sur le fait qu'il se serait promené main dans la main, à l'automne(voir ci dessus). Il ne s'en souvient pas mais c'est possible qu'il ait discuté avec une paysanne lui demandant conseil : « je lui ai peut-être pris la main pour la rassurer ! Nombre d'entre elles veulent se confier à moi au sujet de leurs maris bourrus. Je fais au mieux. Je n'ai eu d'histoires déplacées avec qui que ce soit et encore moins avec Mme Rogane »

Les PJ pourront, s'ils insistent lourdement rencontrer les autres membres de la guilde qui ne leur apprendront strictement rien.

5/ : Les Fermes alentours

Une vingtaine de ferme assez similaire se situe dans les alentours du village et du château.

Les infos qui suivent peuvent être « diluées » dans les différentes fermes du coin suivant votre humeur et la ténacité des joueurs,

Il faut une journée pour faire le tour des fermes.

Tim et Raf

-Une rencontre avec Tim baldin et /ou Raf du Pont, les jeunes palefreniers du château qui auraient eu à faire avec Mme Rogane.

Tim reconnaît avec du mal et de la honte, avoir fini dans la paille avec elle ! Une seule fois ! Ou deux peut-être.

Il est terrorisé à l'idée qu'Olfliir l'apprenne....

-Raf nie en bloc ! Il n'a jamais fait cela ! (NB : il est vraiment pas beau.... Melle Rogane est peut-être énervée mais tant que cela...)

-Si les PJ piétinent dans leur enquête, il pourra leur expliquer les faits suivants :

Il préfère Mydilline. Mais elle, elle est inaccessible et en plus elle fréquente un homme. Un grand blond, ils se rencontrent parfois dans une grange près du Château.

J'ai tenté de les observer mais un molosse m'a fait peur. Je suis parti.

(Il s'agit d'une illusion d'un molosse qui avait pour tache d'écarter les indécents lors des rencontres entre Jehan et Mydilline.)

Pour lui, ce serait bien un des fils Garlin ! Ils sont tous blonds dans la famille !! Et ils avaient des molosses pour faire leur trafics et menacer les autres !

La procession :

-Dans une ferme, chez les Verdiens, les PJ apprennent qu'une troupe de gens bizarres vient de passer. Ils évitaient la grande route et portaient vers le nord.

En fait, il s'agit de deux apprentis prêtres de la Mort et quatre gardes qui rallient le Grand Temple de Murgarr.

Ils n'ont absolument rien à voir dans tout cela.

Il s'agit des deux fils, très arrogants, de seigneurs de l'est qui font route vers le temple pour finaliser leur prêtrise.

Ils n'ont pas encore beaucoup de pouvoir mais ils seront dédaigneux avec les PJ. Les gardes, bien que courageux, les défendront au mieux de leur possibilité mais sans sacrifice....

Dans les bagages, on trouve quelques valeurs dont des bijoux aux armoiries familiales ou quelques vêtements de luxe.

Un des deux possède un talisman de protection (Une tête de mort enchantée ou magique améliorant la résistance à la magie)

L'autre possède une dague de Cérémonie de Murgarr (bonus en attaque mais facilement identifiable)

Une bonne occasion pour les PJ de se faire de futurs ennemis

La ferme de Souenn.

Il leur explique qu'il voit souvent Olflirr Rogane, seul, à cheval, se diriger vers les bois d'Eldos. Il n'a jamais osé le suivre. Il ne sait pas où il va.

C'est une fois par semaine, et logiquement, cela serait demain, vers 14h00.

(Ou un autre jour, suivant l'avancement de l'enquête).

La ferme de Varin

Les PJ peuvent surprendre Varin rentrant chez lui, chargé de peaux de lapins et de quelques peaux de zibelines.

C'est un braconnier à la petite semaine.

En le menaçant un petit peu, il avoue très vite et explique son petit trafic.

Il pose des pièges dans la campagne avoisinante.

Ses peaux, un fois prêtes, il retrouve tous les quinze jours, un des fils garlin au carrefour du roc. Ce dernier les lui rachète pour quelques sous qui lui permettent de mettre du lard dans la soupe Familiale.

Il a fait affaire, il y a une dix jours. La prochaine fois c'est dans cinq jours vers midi.

Mais il ajoutera qu'il soupçonne les Garlins d'être établis dans les bois d'Eldos. Il a vu de la fumée du côté du bois près de la « lande pierreuse ». C'est toujours vers cette colline que les fils Garlin repartent après l'échange.

Edouard

Plusieurs paysans confirment voir régulièrement, à la belle saison, Edouard, le fils du Baron, rencontrer une sorte de marchand au carrefour de l'aube. (c'est ici que passe la grande route)

Ils semblent s'échanger des choses (petites paquets contre des parchemins)

En fait ce sont les tractations et les pots de vin pour la future exploitation des ressources minières du fief.

Nombre de ces documents sont cachés dans la chambre d'Edouard.

Certains paysans ajoutent qu'ils ont vu Edouard se recueillir à de nombreuses reprises près d'un tumulus dédié à un dieu chasseur(il se situe à trois heures de marche à l'est du château). Il est connu pour aimer la chasse....

En fait il a dissimulé une réserve d'or et les documents les plus compromettants comme ceux annonçant la mort prochaine de son père et son accession au titre de Baron...

Le lieu est recouvert de neige. Cela prendra une demie journée pour tout dégager.

Plusieurs dalles gravées à l'effigie du dieu chasseur Oushour sont dispersées.

La découverte de ce trésor obligera les PJ à effectuer une recherche minutieuse accompagnée d'un peu de chance. Le coffre contenant les documents est piégé par un dard empoisonné.

Mydiline

Sur Mydiline, les paysans n'ont pas grand chose à dire sauf que c'est une jeune fille charmante. Ils la voient souvent au printemps ou en été courir les champs à la recherche de nouvelles fleurs ou plantes.

Elle est souvent accompagnée par d'autres jeunes (voir ci dessus « les amis de mydiline »)

Deux ou trois fermiers ou leurs épouses expliquent qu'ils l'ont bien vu une fois ou deux dans différents endroits en compagnie :

-D'un grand homme, il marchait main dans la main. L'homme avait une capuche dissimulant son

visage, juste quelques longs cheveux blonds en dépassaient. Il avait un cheval noir portant une tache blanche sur la croupe. Sa capeline était grise.

Le cheval appartenait à la guilde des secrets mais il a été vendu à l'automne. Le maréchal ferrant ou un palefrenier pourra renseigner les pj. Si on interroge Jehan, il confirmera qu'il est possible qu'il ait marché au côté de Dame Mydiline au hasard d'une rencontre dans la campagne. Par contre, il ne se serait jamais permis de lui tenir la main. C'est une extrapolation de mégère paysanne !

-D'un homme habillé entièrement de vert. Ils étaient près des bois d'Eldos. On avait même du mal à le voir alors qu'il était assis dans les futaies avec Mydiline. Un molosse était assis à proximité, montant la garde.

-D'un homme portant une capeline de laine grise, qui avançaient dans la pénombre en direction du château. La nuit arrivait. Une lueur est apparue et a semblé flotter avec eux en éclairant leur chemin. Dans tous les cas, les paysans n'ont pas osé déranger Dame Mydiline. Elle est si gentille.

Pour les deux derniers faits, si on interroge Jehan, il niera tout en bloc même si c'était bien lui.

6/ :Le camp des Braconniers

Les bois d'Eldos se situe au sud du fief dans une région vallonnée, à quatre heures de marche du château..

Le camp des Braconniers est dissimulé sur la colline de la lande pierreuse. C'est une colline boisée où sont dissimulées deux maisons et une grotte servant de repaire à la bande.

La bande vit dans une des maisons. La deuxième sert de tannerie et la grotte d'entrepôt et d'écurie.

La bande est composée de cinq membres :

Edon Garlin, le père.

C'est un vétéran des guerres passées. Il en porte encore les cicatrices et l'amertume.

Il sait encore très bien se battre. C'est lui qui gère le trafic.

En journée, il porte une chemise de maille, une épée courte et une dague. En cas de combat, s'il a le temps, il se battra à l'aide d'un lourd marteau de guerre nommé « chasse-merde ». C'est une arme de très bonne qualité mais elle n'est pas magique. Elle supporte trente deux encoches sur la poignée....

Pour sauver sa vie, il est prêt à révéler un terrible secret :

Edouard est son fils.

En effet, alors que le Baron était parti à la guerre, il servait au château aux écuries. Il épiait Dame Esdregonde à longueur de journée et était fasciné par sa beauté. Un jour, la menaçant d'un couteau, il abusa d'elle.

Terrorisée, elle ne révéla rien à personne. Edon menaçant de tuer son fils, réitéra les faits jusqu'au retour du Baron.

Le secret perdura malgré la ressemblance entre Edouard et les Garlins.

Edon a gardé de cette époque, un foulard ouvragé de Dame Esdregonde ainsi qu'une paire de bas. Il possède aussi une lettre d'amour rédigée sous la contrainte. Ils sont cachés dans une pochette en cuir dans un arbre creux près du camp.

Les fils :

Barl.

L'aîné, un grand gaillard pas très futé.

Il est un manœuvre parfait et il connaît le maniement de la masse.

Il porte une armure de cuir.

Il est puissant mais pas habile.

Veroule

Le cerveau. Il prendra la succession de son père. Il est intelligent et en plus il n'a aucun état d'âme. C'est un vicieux. Parfois, il fait peur au reste de sa famille.

C'est un psychopathe. Il a déjà assassiné deux filles dans la capitale lors d'une visite. Il y a deux

ans, il a tué un couple de fermiers du coin avec leurs enfants. La scène était terrible et l'auteur n'a jamais été trouvé. Tout le monde a cru à l'attaque d'une créature maléfique.

Il s'échappera rapidement si cela tourne mal et deviendra un adversaire implacable pour l'avenir. Il se fera un plaisir d'attaquer d'abord les proches des pjs.....

A vous de voir....

Il combat à l'arc ou à la hache. C'est un bon archer.

Il porte une armure de cuir renforcé et un casque de métal.

Bollon

Il admire son père mais sans être aimé de lui, ni de ses frères d'ailleurs.

Il fait au mieux, c'est un suiveur.

Il porte une veste de cuir et combat à la lance à distance ou au corps à corps.(il en a trois).

Il est le maître des deux dogues bull mastiff.

Les quatre sbires :

Ce sont quatre braconniers, spadassins qui viennent de régions différentes.

Ils portent des armures de cuir.

Deux combattent à l'arc et à l'épée courte, un à la hache à deux mains et le dernier à l'épée longue.

Les deux drôlesses :

Ema, la maîtresse d'Edon joue du couteau pour aider les braconniers. Elle se fait passer pour une pauvre femme auprès des pj pour mieux les poignarder dans le dos.

Talla, une fille de joie qui se complet avec la bande. Elle ne participe pas aux combats.

Si la bande voit arriver les pj, elle n'hésite pas à lui tendre une embuscade.

Garlin envoie les archers et les dogues contre les intrus. Suivant la tournure des événements, la bande attaque au corps à corps. (avec une charge à la lance d'Olfirr sur son destrier, s'il est présent)

Aucun des braconniers n'est suicidaire. S'ils sont blessés ou si l'opposition est trop forte, ils fuient ou se rendent.

Si Olfirr est présent, les braconniers tiendront plus longtemps craignant son courroux.

Suivant la puissance de votre groupe d'aventuriers, vous pouvez faire en sorte qu'il trouve Varin, le paysan braconnier et qu'ils surprennent la troupe de Garlin sans qu'Olfirr soit présent. Ce dernier est un guerrier puissant et compétent. (destrier, armure lourde, lance de cavalerie, fléau, épée longue et bouclier)

Ils pourraient même venir chercher du renfort au château pour attaquer le camp. Olfirr se fera un plaisir d'aider les pj mais il retarde l'attaque au lendemain(le temps de prévenir Garlin).

Sinon, il fera tout pour emmener très peu d'hommes d'armes (les moins bons) et éliminer ces derniers ainsi que les pj.

En fouillant minutieusement les lieux (jet de fouille plus ou moins difficile, à la discrétion du MJ) ils pourront découvrir :

-La maison d'habitation :

Sous les lattes du plancher, on peut trouver un coffret contenant une centaine de pièces d'or.

Dans les différentes paillasses ou sur les hommes, on peut trouver une cinquantaine de pièces de petite monnaie.

Sous le lit de Véroule, on trouve des bas féminins de différentes tailles, un hochet en bois (initiales du bébé des fermiers) et une paire de boucles d'oreilles (celle de la fermière). Ils sont tous tachés de sang.

-Dans la tannerie :

Des peaux en cours de tannage

-Dans la grotte :

Une mule est parquée dans l'écurie.

Dans le reste de la grotte, se trouve une petite fortune, très encombrante de fourrure et autres cuirs....

Caché sous un tas de peau, une trappe donne accès à une petite cave :

Plusieurs coffres :

1/

On y trouve les courriers d'Olflirr avec une guilde minière et aussi des marchands. Ils prévoient l'exploitation des mines dans un an. Olflirr s'y engage à faire changer d'avis le Baron ou à le faire disparaître.

Il ne sait rien du projet d'Edouard.

Il y a aussi le descriptif des exploitations minières possibles dans la région (argent, étain et de fer)

En cas de défaite et de capture, Olflirr pourra toujours proposer une association avec des pj peu scrupuleux. Il y a une fortune à se faire.

2/

Deux fioles de poison « ingestif » (un liquide transparent inodore)

Un pot de poison de contact très virulent (une poudre blanche)

3/

Environ 500 pièces d'or et quelques bijoux pour une valeur équivalente.

4/

Deux tapis de belles factures

deux amphores contenant un grand cru, deux grands chandeliers en argent

et une vingtaine de bouteilles de très bon alcool.

A vous de voir la valeur exacte de tous ces trésors, suivant le niveau et le monde dans lequel vous jouerez ce scénario.....

N'oubliez pas l'encombrement (or, fourrures, tapis, amphores)

Ne pas oublier la charmante météo du moment !!!

0 /Arrivée des pj au château.

1/ Forte Neige, Vent et Brouillard.

2/ Forte Neige et Vent.

3/ Soleil et faible neige. Forte neige la nuit.

4/ Soleil et faible neige.

5/ Soleil.

6/ Soleil et neige.

7/ Forte Neige, Vent et Brouillard

8/ Forte Neige, Vent et Brouillard.

7/ Le dénouement :

Au fil des découvertes de nos joueurs, l'ambiance deviendra de plus en plus lourde au château.

La trahison d'Olflirr :

Si les Garlins sont capturés discrètement, il faut confondre Olflirr au château.

Il fait tout pour s'échapper, blesser, prendre un otage ou même tuer.

A vous d'organiser la scène et la réaction de son épouse.

S'il est capturé, il finit dans un des cachots du château en attendant son procès et sa condamnation (Sûrement à mort... sauf s'il s'échappe).

Le complot d'Edouard :

S'il est révélé, Edouard tente de s'enfuir par tous les moyens avec l'or du château. Il est sans pitié.

A vous de voir s'il réussit....

Sinon, son père le bannit et il doit quitter le château dans l'heure avec son cheval et ses armes, rien d'autres.

Si les pj le font chanter, il est prêt à s'allier avec eux pour prendre le pouvoir dans le fief. Il leur promet récompenses et des terres.

Mais dès qu'il le pourra, après être arrivé à ses fins, il fera éliminer les pj.

Jehan :

Il fait traîner les choses et reste évasif. Il explique que ses recherches sont longues et complexes.

Il évite les aventuriers et impose le fait qu'il n'a de comptes à rendre qu'au baron.

Le secret de Dame Esdregonde :

S'il est rendu publique, cela ne fait que détruire encore plus cette famille.

Esdregonde n'a pas la force de nier.

Le Baron répudie sa femme et son fils qui doivent quitter le château dans la semaine.

Edouard tente de tuer son père et nos personnages.....

Mydiline:

Sa mère s'oppose systématiquement à ce que des étrangers interrogent sa fille. Cependant, au bout du cinquième jour, les Pj peuvent remarquer que Mydiline sort se promener sur les remparts le matin et l'après midi.

Ils ont la possibilité de l'approcher pour lui poser quelques questions.

Il faut être rapide et discret, un garde veille à une vingtaine de mètres. Il sait que les pj enquêtent, il hésite avant d'intervenir ce qui laisse un peu de temps aux pj.

Pour confondre Mydiline, il faut en venir rapidement au fait et la presser de question sur :

« Les différentes fois où elle a été vu avec un autre homme, qui est il ?

Le morceau du manteau venant de la grange ?

Le pendentif ?

Le magicien dont elle a parlé à son amie Alva ?

C'est Jehan ? Que vous a t'il fait..... »

Organisez une petite scène dramatique :

Elle semble désarçonné, elle panique.

Elle se cache le visage dans ses mains puis se met à pleurer.

Elle hurle et s'effondre à genou.

Le garde intervient.

Sa mère arrive en courant suivi du Baron.

Ses parents invectivent immédiatement les aventuriers ! Les menacent !

Mais Mydiline crie à tous de se taire !

Elle semble en crise de nerfs ! Elle se met à raconter toute la vérité !

Puis elle reproche mille et une chose à ses parents (une grosse crise d'ado en quelques mots) et part vers sa chambre.

Une des fins possibles :

Si Edouard a été confondu avant et que le secret de Dame Esdregonde a été révélé. Elle se jette alors du haut des remparts et meurt en heurtant le sol pavé de la cour du château.

Trop c'est trop....

Le baron reste hagard, les yeux dans le vide.

Enguerrand le ramène à sa chambre.

Il lui faut deux jours pour récupérer.

Puis les pj sont remerciés rapidement. Il leur fait donner la récompense prévue ou à défaut un peu d'or.

En quittant le château, ils voient sortir par la poterne la jeune Mydiline avec un sac. Elle monte rapidement sur un cheval et rejoint Jehan qui l'attend. Ils disparaissent vite dans la brume.....

Une autre :

La Baronne court dans les pas de sa fille pour la consoler.

Le Baron reste pantois et au bout de quelques minutes, ils se tournent vers les aventuriers en présentant ses plus plates excuses.

Ils les félicitent pour leur pugnacité.

Ils expliquent que sa famille va tenter de se reconstruire et qu'il va devoir s'entretenir longuement avec Mydiline et surtout Jehan. (avec, ou pas, Edouard et/ou Oflirr dans l'ombre).

Les joueurs auront un nouvel allié et ils pourront passer l'hiver au chaud, au château.

Ils pourront, aussi, percer certains secrets pas encore découverts.

Si Oflirr a été confondu, ses terres se retrouvent sans maître. Cela pourrait être une récompense pour un des pj. L'anoblissement et quelques terres (Une ferme fortifiée, environ 150 âmes dispersées dans la campagne et quelques hectares de terre)

A la fin de l'hiver, des marchands et des représentants de guildes minières, pourraient s'installer à Osdern et tenter de déséquilibrer le fief avec l'aide de spadassins....

Mais quelle est la nature réelle des ressources minières du fief ? Que peuvent cacher les grottes tabous ou sacrées de Sall-Tarr ?

La Carte :

Je n'ai pas fait de carte parce que je rame avec le pc et que je dessine comme un troll manchot !

Le château au milieu avec la grange à 200m.

Le village d'Osdern à 4heures de marche à l'ouest.

Les bois d'Eldos à 4heures de marche au sud. Deux maisons et une grotte.

Des fermes dispersées autour du château.

Le tumulus d'Edouard à 3heures de marche à l'est.

La « grande route » qui traverse le fief en passant par Osdern.

ASGARETH.