

La Dame aux chats

NOTE PRÉALABLE

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : Bestiaire Monstrueux d'AD&D - Advanced Dungeons and Dragons 1993, TSR ainsi que du DRS AD&D2 du DDD. Cette aventure se déroule dans les terres de Leyt, et plus précisément à Eternème, port de commerce et ancienne capitale d'Eterny.

Le cadre de cette aventure peut très bien être déplacé dans un monde ou un autre avec un minimum de modifications : à la place d'une mission de milice, les personnages pourront tout simplement être engagés contre quelques piécettes par un des enfants de la vieille dame ou mieux que celle-ci soit une de leurs connaissances communes (institutrice, tante, ...) le but étant que les personnages se sentent redevables envers la vieille femme.

Dans le reste du texte, nous partirons du principe que l'action se place dans la ville d'Eternème, pendant la conscription (service militaire obligatoire) des personnages.

C'est un scénario d'initiation parfait pour les débutants pour démarrer une campagne ou lier des personnages entre eux.

Cette aventure pour AD&D 2e Ed est recommandée à un groupe de 1 à 6 PJs de niveau 1 à 2.

SYNOPSIS

Les aventuriers sont jeunes. Ils font leur service militaire obligatoire dans la ville d'Eternème et vont devenir du fait de leurs aptitudes reconnues pendant leurs classes, membres de la seconde escouade de la section Enquête ; une section dévolue à enquêter et résoudre les crimes en tout genre.

Comme première mission, afin de faire leurs preuves et comme bizutage d'usage, on leur confiera l'escorte d'une vieille dame, bien sous tout rapport, que certains personnages connaissent de vue ou de réputation.

Cette dame qui n'a plus trop sa tête demande l'aide des personnages pour retrouver ses chats perdus aux alentours de sa ferme à l'extérieur de la ville.

Les personnages n'ont bien sûr pas d'autres choix que d'accepter puisque c'est un ordre direct de leur hiérarchie.

CADRE

Eternème, fière ville et ancienne capitale du Royaume ou devrait-on dire plus exactement de l'État Eternien.

Les frimas de l'Hiver se sont imposés depuis quelques jours maintenant. Au loin plus au nord, l'on voit les premiers icebergs sur la mer. D'ici quelques semaines celle-ci risque d'être gelée par endroit, bien que le port et la rade reste en eaux libres.

Dehors, et malgré le froid, un grand soleil pâle darde ses rayons faiblards mais bienvenus dans les rues en pente de la ville.

De loin on entend la Criée, ce marché quotidien où chacun va faire ses emplettes, trouver du travail à la journée et bien d'autres choses encore. Dans le brouhaha on entend presque distinctement la voix puissante de Grey BriseCaillasse, dit « le Crieur ». Ce nain est responsable de la Criée et des Chasseurs de glace.

La rumeur veut qu'il fût un compagnon du capitaine Valdemar de Beaulieu, le chef de la milice d'Eternème, il y a quelques années dans la recherche et la capture de plusieurs mages de la Science devenus renégats (c'est à dire Nécrosés, Mages de Magie Morte).

Mais c'est bien au chaud des murailles de la capitainerie, face au temple de Malouin que le regard des dieux se pose et s'attarde.

Mené par le sergent Guillon GivreFeuille, dit sergent « Gégé », sergent instructeur de la section Surveillance depuis plus de dix ans, un petit groupe de conscrits s'apprête à entrer dans le saint des saints pour devenir membres de la seconde escouade de la section Enquête.

AMORCES

RENCONTRE AVEC SES SUPÉRIEURS HIÉRARCHIQUES

Le sergent instructeur, après avoir toqué à une porte à l'étage et attendu l'ordre d'entrer, introduit les personnages dans un grand bureau.

Bien tenu, aux nombreuses tentures, étagères, bibliothèques, avec derrière le meuble du même nom encombré de parchemins et de livres un homme d'une trentaine d'années bien bâti (on pourrait même dire athlétique) aux cheveux et bouc bruns grisonnants.

Flanqué à ses côtés se tient un orque d'une stature impressionnante bien que pas de la première jeunesse.

Les deux hommes questionneront les personnages sur leurs motivations et sur leurs aptitudes, consultant leurs dossiers pendant l'entretien, afin de se rendre compte par eux même du potentiel de la nouvelle équipe.

L'orque qui semble être sergent, et subalterne du capitaine, se montrera assez sec, toisant de toute sa grandeur, le regard mauvais, ce qui il faut bien l'avouer n'était pas si dur en la circonstance surtout pour un orque de sa stature.

Il va de soi que si un personnage fait le mariolle ou ne joue pas le jeu, il sera sorti de l'aventure ne pouvant rejoindre la section Enquête. Le joueur sera donc quitte pour refaire un personnage. On ne plaisante pas avec la discipline chez les miliciens d'Eternème.

Une fois l'entretien passé et les deux hommes satisfaits, le sergent conduira la section dans ses nouveaux quartiers de travail, deux étages plus bas, juste à côté de son bureau.

NOUVEAU LIEU DE TRAVAIL

Un autre bureau, du même acabit que celui du capitaine, plus grand néanmoins : six bureaux, bien rangés, en ordre, au carré, des parchemins en pile, une bibliothèque bien fournie en divers ouvrages de références ainsi que dans un coin un mini laboratoire d'alchimie.

Le sergent expliquera que la section Enquête se décompose en deux escouades dans chaque section. La première est en mission, et les personnages formeront donc l'escouade n°2 qui vient d'être démobilisée.

Il s'avérera ferme mais juste, souhaitant au groupe de faire du bon travail dans les mois à venir et indiquant où se trouve son bureau (en face) en cas de soucis.

Il laissera aux personnages le temps de défaire leur paquetage et prendre place dans leurs nouveaux bureaux.

Plus tard il les accompagnera prendre leur complément de paquetage auprès du fourrier, le caporal Garrett, leur expliquant les derniers dossiers en dates.

EN ROUTE CHEZ LE FOURRIER : UNE PETITE DAME BIEN ESSEULÉE

Une fois revenu le sergent leur fait un topo de la situation et des enquêtes/rumeurs courantes (ce sont les accroches pour de futurs scénarii et elles n'ont que peu de rapport avec la mission qui va être dévolue aux personnages).

Depuis quelques temps déjà des inspecteurs du trésor disparaissent dans la région sitôt leur « récolte » effectuée. Autant vous dire que le maire d'Eternème et les autres bourgmestres des alentours ne sont pas très heureux de la situation. C'est l'enquête en cours de l'escouade n°1 d'où son absence actuellement (cf scénario : **les convoyeurs**).

Autres choses plus préoccupante on a signalé la disparition d'enfants : fugues, fumisteries ou autres ; personne pour le moment n'a trouvé d'explications valables (cf scénario : **enlèvements d'enfants**). Cette enquête devrait être la première des personnages histoire de leur mettre le pied à l'étrier pour commencer : aller voir la famille, prendre les témoignages, etc.

Malheureusement (ou heureusement) un imprévu pointe le bout de son nez... sous la forme d'un planton qui s'adresse en aparté au sergent.

Un jet de *Perception/Observation* avec un malus de 4 ou de *lecture sur les lèvres* réussi retranscrit la conversation suivante :

« -Comment ça ils ne sont pas revenus ?
« -Non sergent, et la Dame aux chats est en bas et demande si elle peut retourner chez elle
« -Hmmm, c'est ennuyeux. Bon dites-lui qu'on va la ramener chez elle, faites la patienter
« -Oui sergent, à vos ordres sergent !



LA MISSION

Le planton, une fois parti, le sergent à l'air contrarié revient vers les personnages et leur tient à peu près ce langage :

« - Bon les p'tits gars changement de programme, les rumeurs peuvent bien attendre un jour de plus.

« -Hier une vieille dame est venue nous trouver pour nous dire que ses chats avaient disparu et qu'elle entendait des bruits bizarres la nuit chez elle.

« -Je vous arrête tout de suite vous allez me dire qu'est-ce que ça peut nous faire. De prime abord pas grand-chose je vous l'accorde c'est pourquoi j'ai dépêché deux miliciens pour aller jeter un coup d'œil pendant que la vieille dame allait voir sa fille pour la journée et passer la nuit à Eternème.

« -Ça ne mange pas de pain, ça fait plaisir aux concitoyens et en prime ce n'est qu'à une heure de route d'ici soit une belle balade, c'était un cadeau pour deux futurs démobilisés cette mission.

« -Mais voilà ils ne sont pas revenus et il est impossible qu'ils aient déserté.

« -Par contre, je ne sais pas qui a été envoyé, il faudra voir avec le Guet à la sortie de la ville je suppose pour savoir qui est passé avec un ordre de mission.

« -Donc vous allez ramener cette p'tite dame chez elle et faire un tour de la propriété par acquis de conscience et si vous voyez nos deux gars vous me les ramenez.

« -Des questions ?

RENCONTRE AVEC LE CAPORAL GARRET, FOURRIER DE SON ÉTAT

Si les personnages demandent de l'équipement, un attelage où autre c'est le caporal Garrett qui sera leur interlocuteur. Mercy (c'est son prénom) est une naine à l'air austère, forte en gouaille et très pointilleuse sur le respect et méticuleuse sur ses inventaires.

La rencontre avec « le » caporal Garrett doit rester dans les mémoires. Surtout sachant que les personnages auront d'autres occasions de la revoir. Car oui « le » caporal Garrett est **UNE** caporale Garrett, du genre naine matrone qui plus est.

Néanmoins chacun des personnages peut s'équiper convenablement et de façon réglementaire voir de prendre l'armure de son choix entre un cuir clouté ou une cotte de mailles, une épée courte, une dague, un bouclier, une lance/épieu, une ration pour la journée et pour ceux qui ont en fait la demande un arc court ou une arbalète avec un carquois complet.

S'y rajoute, mission d'escorte oblige, un paquetage global pour le groupe contenant un nécessaire de premiers secours pour dix soins, deux grands sacs, une couverture, un briquet et son amadou, une lanterne et de trois flasques d'huile le tout dans un sac à dos estampillé aux armoiries de la ville.

Bien entendu, et c'est une habitude toute Eternienne, c'est en trois exemplaires que les personnages vont signer le registre de prises en compte de l'équipement, le compte rendu d'inventaire et le règlement de restitution, point sur lequel le caporal Garrett se montra plus qu'intraitable, à la limite de vous faire peur d'ailleurs sur sa restitution en bon état (les relations avec ce PNJ en dépendront).

QUID D'ULAF ET DE GUNTAR ?

Comme nous le verrons dans le scénario, Ulaf et Gunthar ne sont pas à la ferme, mais ils y sont passés car le « cheval » d'Ulaf et la selle de Gunthar sont encore là.

Que sont-ils devenus ?

C'est la grande inconnue du scénario. Qui ne trouvera sa réponse que dans l'épisode « des convoyeurs », voir à l'appréciation du Maître de Jeu. Disons pour résumer qu'ils se sont trouvés au mauvais endroit au mauvais moment et que leurs ravisseurs ont pris ce qui les intéressait.

PRÉSENTATION DE LA VIEILLE DAME ET DÉBUT DE L'ESCORTE

Dans la cour de la caserne le sergent attend leur retour accompagné d'une vieille femme humaine (madame veuve Laforêt) d'un âge très avancé.

Il fera les présentations en stipulant à la vieille femme que l'équipe lui servira d'escorte pour retourner chez elle et procéder aux vérifications d'usages dans la recherche de ses chats (en appuyant ses derniers mots en regardant les personnages bien en face pour indiquer que non ce n'est pas une blague).

La vieille dame semble ravi d'avoir une escorte rien que pour elle et de ses petits yeux de taupe ira examiner de pied en cap chacun des membres du groupe allant de sa petite phrase pour chacun d'eux.



EN ROUTE



La réquisition d'un attelage est tout à fait possible afin que la vieille dame puisse voyager à son aise.

Si aucun personnage ne sait conduire d'attelage on leur adjointra un conducteur le soldat Quille, un conscrit lui aussi qui finit son service dans quelques jours.

Bien qu'il soit tout juste l'après-midi (la présentation au capitaine ayant eu lieu juste après l'Ordinaire régimentaire), le soleil a du mal à darder ses rayons réconfortants et chaleureux sur la ville. C'est donc emmitoufflés sous les couvertures que la carriole se met en branle et remonte péniblement la Prime avenue vers la porte Sud.

La discussion se poursuivant vous arrivez en vue de la Porte Sud où les gardes de la Milice en faction font les contrôles d'usages comme les personnages en faisaient il y a encore peu.

A leur passage ils sont salués d'un geste de la main sans autre forme de procédure ni contrôles de vos papiers d'identité. Il semblerait que le soldat Quille soit connu et reconnu en la circonstance et que sa simple présence face office de sésame.

Dans le cas contraire la lecture de l'ordre de mission suffit à faire passer le groupe sans heurt.

Si l'on pose la question de savoir qui est parti la veille vers la demeure de la vieille dame, le registre des sorties indique que les soldats Ulaf et Gunthar ont été dévolus à cette mission.

C'est donc en passant la muraille et prenant un coupe file que les personnages arrivent en haut des falaises d'Eternème où le soldat Quille fait bifurquer la carriole vers l'Ouest sur une route pavée bien entretenue. Au lieu, à deux ou trois millepas l'orée d'une forêt vous bloque l'horizon.

Poids et Mesures

Le millepas est une unité de distance qui comme son nom l'indique représente 1 000 pas.

L'après-midi se poursuit... La vieille dame répond à toutes les questions sur la maison, sa vie, son défunt mari (un ancien aventurier connu en ville ce qui explique pourquoi la milice se soucis des requêtes d'une vieille dame qui perd un peu la tête).

La vieille dame visiblement heureuse de la situation se lance dans des diatribes envers les membres du groupe entre la mère poule et la grand-mère gâteau (gâteuse ?).

QUELQUES RÉPLIQUES POSSIBLES :

« - Oh, comme elle est jolie ! » fera-t-elle à une jolie femme ou une elfe

« - Non mais, c'est de la barbe ça, c'est un grand garçon » à un nain « - Ha. Mais il a de beaux yeux de fille cet enfant, on engage des enfants maintenant dans la milice... » à un petit gens ou un gnome

« - Hooo dites-moi jeune fille ce n'est pas commun d'avoir une peau si sombre en pleine hiver, et de sacré beaux yeux aussi, vous devez en faire tourner des têtes. »

« - et vous mon enfant, vous ne devriez pas être à l'école encore plutôt que de raccompagner une vieille femme dans sa bicoque ? Ceci dit c'est très gentil de votre part, vous me rappelez tellement mes petits-enfants. » « - D'ailleurs vous aimez les chats ? »

« - Quant à vous mon garçon je suis certaine que vous aimez les confitures, vous semblez gourmand, pour vous remercier de raccompagner une vieille dame perclus d'arthrite je vais vous en confier quelques-uns. »

« - J'espère que vos amis ont bien nourri mes bêtes pendant que j'étais ici car les pauvres doivent avoir une de ces faim sinon. »

« - En ce qui concerne les chats pourquoi donc vous ne pourriez pas en avoir c'est si mignon un chat et si on vous dit non dites le moi je me ferai un plaisir de venir tirer l'oreille de votre sergent. »

« - Depuis quand j'habite la région ? Depuis toujours jeune homme. Et la maison ? Voyons... depuis mon mariage il y a ... depuis aussi vieille que vous jeune fille je suppose. Enfin si on remet ça en temps humain bien sûr. »

Ses journaliers ne doivent revenir que la décade prochaine et elle se retrouve seule pour gérer les animaux et la ferme. Alors avoir de la compagnie, ne serait-ce qu'une soirée c'est sûrement le plus beau cadeau du Père Porcher qu'on pouvait lui faire en ces temps froids. Pas de chance, le cadeau : ce sont les personnages.

Et voici qu'elle explique que plus personne ne vient la voir depuis que son mari est mort, que leurs enfants ont refait leur vie loin (la plus proche étant à Eternème), et que comble de tout non seulement elle ne trouve plus d'ouvriers pour faire vivre la ferme et qu'elle est obligée de s'occuper du bétail (d'ailleurs en son absence elle espère que les collègues des personnages s'en sont bien occupés), des champs mais pire, ces chats ont commencé à disparaître et ses bêtes à être malades.

Elle expliquera aussi que la dernière fois qu'elle a vu ses chats c'était quand ils cherchaient d'où pouvaient provenir les bruits qu'elle entendait parfois la nuit. Elle suppose qu'il y a des rats dans le grenier à grain au-dessus de la bâtisse.

Des questions sur le corps de ferme apprendront qu'il date de l'époque, à minima, des parents de son époux et qu'il avait procédé à quelques aménagements (cf plus bas) par la suite.

L'EMBUSCADE : LE BIZUTAGE

Dans le cas où vos personnages ne font pas partie de la milice, vous devrez adapter ce passage (des amis des personnages voulant leur faire une blague ou dans un registre plus sinistre des brigands voulant les détrousser).

Pendant un demi-cycle (une demi-heure), la circulation sur la route est sans encombre, sans même avoir croisé d'autres carrioles, voyageurs à pied ou à cheval. La route est habituellement plus fréquentée sans être non plus noire de monde.

Au bout de ce demi-cycle, après avoir passé l'immense pont-passage au-dessus de la Nielme, face à la première écluse, la route pénètre dans la forêt. Au détour d'un virage un peu sec en épingle, les personnages aperçoivent sur la route un cheval et à ses pieds une forme inerte.

Le cheval ne semble ni nerveux ni apeuré, il est plutôt du genre à brouter l'herbe sur le bord de route qu'à vouloir se carapater.

Un humanoïde est étendu face contre terre un bras allongé, au sol, au-dessus de sa tête, l'autre est à moitié coincé sous son abdomen. Aucune flasque de sang n'est visible sur la route, pas plus que de blessure apparente.

Il semble, du moins en taille, que l'individu soit un humain de carrure normale portant des habits de voyage sans arme à la ceinture ni aux alentours.

Une chose néanmoins peut surprendre : c'est le silence. Pas un seul chant d'oiseau dans les environs immédiats.

Si les personnages par prudence ou inquiétude vont vers la forme, à quelques pas de celle-ci, un cri s'élève à leur gauche, dans les fourrées, repris par cinq autres voix qui font écho tout autour.

« **BIZUTS !** »

Au même moment des formes, des « paquets », fendent l'air dans la direction du groupe.

Une fois touchée les paquets éclateront en fine poussière blanche (de la farine). Quelques rires fuseront et les attaques cesseront. Il s'agit d'un bizutage en règle de la première section enquête. Ces derniers, goguenards, surtout s'il n'y a pas eu de blessés acteront la séparation des deux groupes avec la promesse d'une tournée payée par les assaillants...

C'est cahin-caha que la carriole peut reprendre sa route et franchir la forêt avant de bifurquer dans un vallon vers un corps de ferme que l'on distingue au loin.

Le soleil, en cette période hivernale, commence sérieusement à baisser vers l'horizon. A moins de faire un dépôt minute il est clair pour tout le monde que les personnages seront contraint de passer la nuit à la ferme pour repartir au matin au mieux.

Chose qui avait l'air de réjouir particulièrement la vieille dame. Car au final, entre gentillesse de grand-mère et discussion hors normes il apparaît très clairement que cette dame vit dans une très grande solitude morale et rurale et que son seul réconfort ce sont ses chats.



LA FERME

Un corps de ferme au milieu des champs pas loin d'une forêt à vol d'oiseau. C'est la première vision que les personnages verront de leur destination.

C'est une simple bâtisse, avec un grenier à grain en guise de premier étage, faisant une quinzaine de pas sur dix. Une étable associée à un enclos à bestiaux d'une taille double à celle de la maison la borde à sa gauche à une cinquantaine de pas de la maison.

La forêt dont sont sortie les personnages et la grande route ne sont guère plus loin que deux millepas tout au plus, le plus proche voisin, du moins la mesure dont la cheminée fume se trouve être à vue de nez à trois ou quatre millepas plus à l'ouest ce qui fait que la mesure et son enclos sont relativement isolés.

La carriole garée devant des doubles portes, madame Laforêt indique qu'il s'agit là de l'entrée des écuries. La mesure de près donne toute la perspective de la vie rude du coin.

De l'enclos parviennent des meuglements et les bêlements d'animaux. Sans être des spécialistes de la chose animale, les animaux semblent avoir faim, très faim...

C'est l'hiver, malgré une météo plutôt clémente pour la saison les champs n'ont pas encore été semés, ni même labourés.

Extérieurement, du point de vue face à l'écurie, tout semble propre et plutôt bien entretenu. On devine néanmoins que la mesure a fait son temps. Elle est de plein pied, on aurait pu la qualifier de longère si elle n'avait pas été si « carré ».

Les volets sont fermés de l'intérieur et la trappe à foin extérieure semble elle aussi fermée du peu qu'on en voit au niveau du sol.

Après avoir déposé Madame Laforêt au sol et ouvert les portes de l'écurie, les personnages peuvent entreprendre de déharnacher les deux chevaux de la carriole et de les mener dans l'écurie.

VISITE DES LIEUX

TRAVAUX À LA FERME

Madame Laforêt prend par le bras les personnages féminins du groupe et entreprend de faire le tour pour accéder à la porte en annonçant sa volonté de laisser faire les « hommes » pour s'occuper de donner à manger aux bêtes.

Pendant ce temps, elle entraîne les femmes dans la cuisine pour préparer un petit quelque chose pour réchauffer et nourrir le groupe. Elle précise voyant le soleil se coucher qu'il faut aussi penser à préparer un coucher pour le soir.

LES ÉCURIES

Deux box et un peu de foin s'y trouvent, ainsi que quelques outils.

L'un est occupé ; une selle de petite taille aux armes de la ville d'Eternème est accrochée au présentoir. Dans le box, non pas un cheval ou un poney mais un chien, un chien de selle et de monte plus exactement, ce qui n'est pas vraiment rare en Éterny où trouver une monture à sa taille est plutôt bienvenue.

Un autre box a bien sur son présentoir une autre selle de la milice à taille humaine, mais pas de cheval dans le box.

A l'arrivée des personnages dans l'écurie le molosse jappe et semble plus qu'heureux de voir du monde. Sa gamelle est par contre vide.



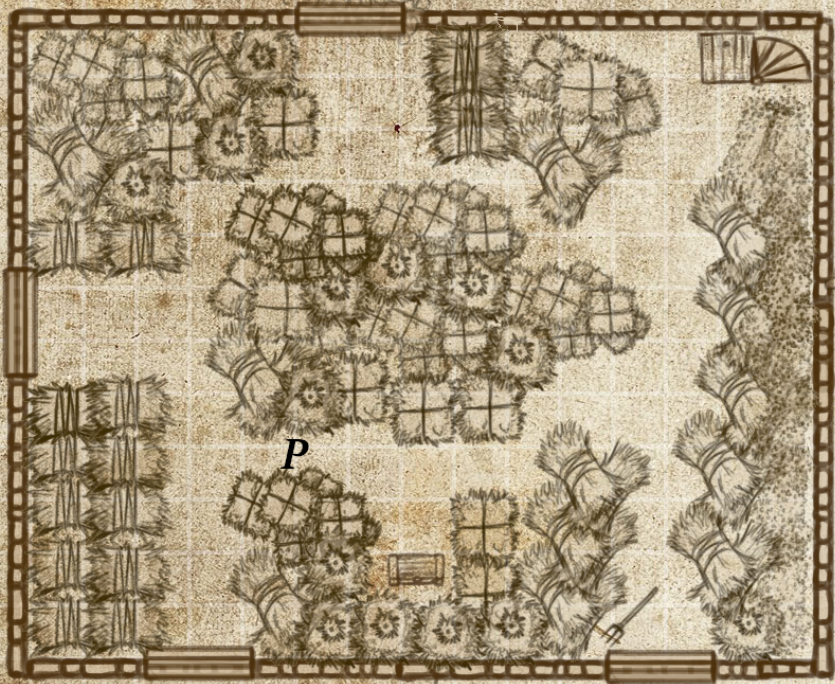
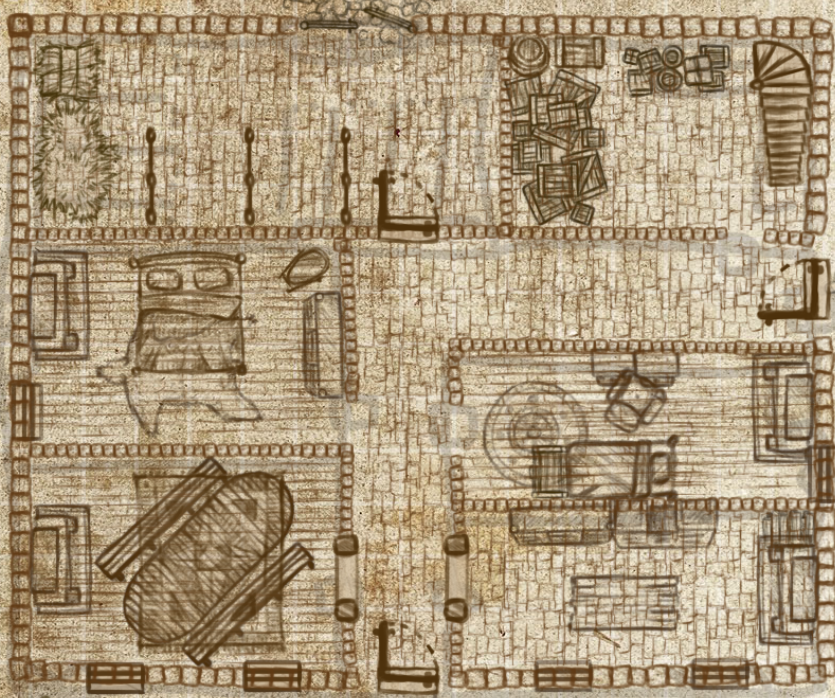
L'examen des selles révéla plusieurs choses :

- elles appartiennent bien à la milice, l'une est bien une selle de cheval l'autre une selle pour chien de monte.
- elles ont été fouillées, certains objets de son contenu usuel comme la nourriture en boîte pour le chien ont été jetés négligemment à terre. D'autres objets du paquetage militaire qui auraient dû s'y trouver sont manquants comme le briquet et l'amadou, les boîtes de rations, le petit maillet et les pointes de fer... entre autres.

A l'approche de l'énorme molosse celui-ci commence par avoir un temps d'arrêt pour observer. Prudemment il s'avance et renifle puis d'un coup d'un seul saute à la gorge du premier portant les armoiries de la milice... Pour le débarbouiller d'une langue bien baveuse.

Visiblement l'odeur du personnage et la vue du tabard de la milice ont fini de convaincre la bête. La vue des boîtes de rations pour chien finit de l'exciter pour de bon. Visiblement plus qu'heureux de retrouver des « maîtres » son estomac lui crie de plus en plus famine.

PLAN DE LA FERME



P



Côté maison, une rapide visite par l'hôte fait entrevoir un rez-de-chaussée loin de toute richesse, mais confortable et bien entretenu. Il n'y a dans aucune des pièces un élément de valeur hors des objets usuels d'une maison. Les deux chambres sont bien entretenues, mais seule celle de la maîtresse de maison semble utilisée, bien que l'autre soit propre et bien rangée.

La chambre d'amis, celle à côté de la cuisine, semble avoir servi de bureau pendant un temps.

Du propre aveu de la vieille dame cela fait des années qu'elle n'était pas montée au grenier au vu de sa santé, de son âge et du fait que c'est souvent les manœuvriers et journaliers qui se chargeaient de ces tâches (monter le grain, le foin, etc.). Sachant pour ses bêtes une partie du grain et du foin était aussi stockée dans l'enclos sous abri.

ENTRÉE EN SCÈNE D'ALFRED

A l'entrée des personnages dans la maison, qui semble légèrement plus grande de l'intérieur, la vieille dame dit d'une voix solennelle « Alfred de la lumière s'il te plaît » Et les différentes lanternes de murs s'illuminent toutes.

C'est que la mesure a un secret. Le mari défunt de la vieille dame, dans sa jeunesse, était un magicien d'un certain talent qui prit sa retraite par amour. Par connaissance autant que par divers services il réussit à rendre permanente un *Logis de Leomund*, expliquant le *Serviteur Invisible* (Alfred) et le fait que la mesure paraisse légèrement plus grande à intérieure.

Alfred s'occupe des réparations d'usage et de l'entretien de la maison. Malheureusement il ne peut pas sortir de celle-ci et ne peut prendre soin de toute la mesure sans matériaux. Ainsi au fils des ans, il a délaissé et phagocyté le grenier pour faire les réparations du rez-de-chaussée, ce qui explique les « trous » dans le grenier ainsi que le « piège » dans celui-ci.

Si les personnages ont la jugeote de ramener des planches dans le grenier ou dans la réserve, ils s'apercevront que celles-ci disparaissent petit à petit et que le grenier se consolide et se répare (cf Bonus Xp).

Si l'on interroge sur le fait des « automatismes » de la maison, la vieille dame sera d'abord surprise par la remarque avant de se ressaisir.

«Et bien je l'ai demandé à Alfred voyons.

Oh suis-je bête je ne vous ai pas présenté Alfred. C'est disons mon majordome, il s'occupe de la maison. Vous savez à mon âge faire la poussière, le rangement et allumer la lumière c'est plus vraiment ça. Il ne lui manque que la parole vous savez.

Alfred ! Tu peux recevoir des ordres domestiques de ces personnes le temps qu'elles séjournent ici. Dites bonjour à Alfred ! »

Un des personnages (s'il y en a un de sexe féminin) est donc dirigé vers la chambre d'ami afin de disposer le couchage des filles (sic), les garçons eux dormiront dans la salle à manger. La chambre était propre, bien tenue, mais certainement pas luxueuse : une grande armoire vide, un bureau, un coffre de lit, un lit simple et une cheminée de coin avec un tapis au niveau du lit. Ça ne sentait en rien la richesse, la simplicité et la vie rude de campagne tout au plus. Pas luxueux donc, mais confortable et douillet.

Visiblement on a essayé de fouiller les deux chambres avant que les personnages ne puissent faire de même. Cela a été bien fait mais pas suffisamment maintenant que les personnages connaissent la vieille dame. Aucune personne de son genre ne plierait les couvertures autrement que couture sur couture, tout autant que le tapis mis de travers, légèrement mais perceptiblement. L'armoire aussi a été fouillée, tout comme le coffre à linge.

DANS LA CUISINE

La vieille dame une fois arrivée se dirige par la suite à la cuisine, elle aussi propre bien que différents pots et jarres soient ouverts au niveau de la table et du plan de travail, les portes du bahut grande ouvertes ce qui fait rouspéter la vieille dame.

Dans la cheminée quelques braises semblent encore chaudes. Il ne faut pas longtemps et un peu de bois/boisseau disposés à côté de la cheminée pour refaire une flambée sans trop de problème. A vrai dire cela semble plutôt une bonne idée car la température de la pièce n'est pas spécifiquement chaude.

Le feu se ravive rapidement avec la nette impression que quelqu'un ou quelque chose l'y avait aidé (Alfred).

Effectivement le bahut, le vaisselier ont été promptement fouillés et il faut un peu de temps pour ranger, pot, jarre, couverts en bois, et autres ustensile de cuisine. La vieille dame se plaint de ne plus retrouver ses « beaux couverts » (sic) en métal argenté cadeau de son époux, tout autant que de la disparition d'un jambon fumé accroché normalement à la cheminée.

Il restait néanmoins de quoi se faire un petit frichti. «S'il manque quelque chose, dans la réserve vous trouverez un tonneau de poires tapées, du vin de la salaison normalement. »

La vieille dame, aux fourneaux, finit de préparer un repas, qui tout aussi frugal semble-t-il au premier abord mais qui est au final plus qu'appétissant et en quantité suffisant pour nourrir au moins une douzaine de personnes.

La visite effectuée, dehors, la nuit est tombée et les ténèbres semblent englober la ferme.

DANS L'ÉTABLE

Les personnages découvrent dans l'étable des vaches (une demi-douzaine), des brebis et des chèvres (une cinquantaine en tout) fort affamées. En leur fournissant foin et grain, les personnages découvrent (surtout sur les vaches) que la plupart si ce n'est la totalité ont du sang qui a suinté de plaies au cou. Certaines récentes d'autres plus anciennes, quelques jours tout au plus.

Autre point notable : il va falloir les traire, ça devient urgent pour elles... Il faut au minimum deux ou trois personnes pour couvrir l'ensemble du cheptel rapidement. Quille s'il est présent à des compétences de fermiers et peut apprendre les rudiments de la traite à ses collègues (jet en soins vétérinaires, agriculture ou dressage pour ne pas faire trop de dégâts, Si quille est là pour superviser à moins d'un 20 naturel, les personnages prennent leurs temps mais y arrivent).

Si sur le coup ça ne semble pas difficile, dans la pratique par contre il faut bien quelques battements pour comprendre le truc. Mais bon an mal an les personnages participants remplissent les seaux et les tonneaux laissant au final les bêtes repues et vidées.

Cela permet aux personnages s'occupant des bêtes de voir de plus près les traces de sang sur quelques bêtes, surtout au niveau des cous des bovins. Visiblement et sans être des spécialistes des animaux, il est très clair qu'on a ponctionné du sang aux bêtes comme l'atteste les perforations plus ou moins cicatrisées.

LE GRENIER : PREMIÈRE VISITE DE NUIT

Tout est noir là dedans. Pas très étonnant vu que la nuit est tombée et bien tombée.

Un personnage qui passerait la tête pas la trappe du plafond pour atteindre le grenier n'y verrait pas grand-chose. Par contre quelque chose le mettrait mal à l'aise. Le bruit tout d'abord, même si feutré, il est évident qu'il y a quelque chose qui se balade dans le grenier ; pas très gros mais suffisamment pour que le bruit soit audible. De gros rats peut être ou des chauves-souris... Un courant d'air froid semble aussi circuler dans le grenier.

Malgré la purée d'encre, on distingue vaguement une masse noire qui se trouve au sol à l'embranchement de deux « chemins » (délimités par les sacs et les bottes de foin). Surement un tas de tissus, mais de là où se trouve le personnage rien n'est moins sûr.

Comme on pourrait le soupçonner ce n'est pas un empilement de tissus, mais bel et bien un corps et à l'odeur cela fait bien quelques jours qu'il est en train de pourrir [Jet de sauvegarde contre le Poison sous peine de vomir].

Le cadavre est tourné vers le personnage comme s'il fuyait vers la trappe que jamais il n'atteignit.

Son accoutrement (tissus léger et cuir sombre) laisse à penser qu'il ne s'agissait ni d'un fermier ni d'un membre de la milice. Il tient encore à la main une dague ensanglantée et une flaque de sang séché est répandue sous lui. Assez bizarrement elle ne semble pas très importante.

Maintenant que la nuit est tombée, les bruits semblent comme amplifiés au point que les personnages entendent des bruissements provenant de plusieurs points du grenier.

Malheureusement le foin et les sacs de grains montant jusqu'au toit empêchent quiconque de passer par-dessus. Ne reste que les « couloirs » tout juste assez large pour une personne pour déambuler dans le grenier.

Sorti du grenier et ramené dans la réserve, le cadavre révèle qu'il a été exsangue, et semble avoir été percé en de multiples endroits comme le suggère les nombreuses traces d'hématomes sur son corps dont la rigidité cadavérique a disparu. Il porte les mêmes marques de piqures que les animaux.

La fouille ne révèle rien d'autre que des outils de voleur, une épée courte, une dague, une flasque en argent, une bourse contenant une barre cuivrée, une barre argentée, une vingtaine d'or et au final un cylindre à parchemins. Assez paradoxalement, dans sa sacoche de ceinture où l'on s'attend à trouver des papiers d'identité : ces papiers ne s'y trouvent pas.

PAPERS D'IDENTITÉ

les papiers d'identité sont obligatoires en Eterny. Ils sont certifiés et scellés magiquement afin d'éviter les fraude et les contrefaçon qui existent néanmoins, la milice n'ayant pas toujours un magicien sous le coude pour attester de la véracité des documents.

L'inspection de l'étui à parchemin révèle un plan de la région, sur lequel la vieille dame peut pointer des lieux connus : la route, la forêt par laquelle les personnages sont sortis à la nuit tombante, la côte et l'océan pas si lointain à vol d'oiseau, le corps de ferme ainsi que deux autres corps de ferme aux alentours à moins de deux millepas de l'endroit où vous vous trouvez.

L'une d'elles comporte une croix rouge en son centre et une croix noire est portée à l'orée d'un bois plus au Nord près de la côte.

Le contenu de la flasque d'argent sent l'amande et au toucher est plutôt gélatineuse (potion de soins des blessures légères, une dose, restaure 1d8+1 pv)

En haut le bruit semble s'interrompre, mais pas les meuglements/bêlements à l'extérieur qui redoublent.



PREMIÈRE ATTAQUE DE NUIT

Tout bruit supérieur à un simple chuchotement dans la nuit dans le grenier fera rapprocher 1d6 créatures du grenier.

En cas de combat c'est 1d6 créatures par round qui rejoignent la troupe. Si les personnages referment la trappe aucune créature ne viendra à leur rencontre, restant dans le grenier ou dehors (par une fenêtre cassée du grenier) allant et venant vers l'étable (et sur tout personnage se trouvant dehors le cas échéant).

Une demi-douzaine se dirigent vers l'étable pour se restaurer sur les animaux qui sont en panique (et cela s'entend de la maisonnée). Sans être des spécialistes de la ferme, très clairement c'est de la terreur. Pas contre aucun bruit en provenance des écuries pourtant mitoyenne de la maison et donc plus proche.

C'est une douzaine de stirges qui se trouvent dans l'étable en train de s'alimenter sur les bêtes terrorisées et une demi-douzaine dans les airs entre le grenier et l'étable faisant les va et vient. Il va de soi qu'elles ne se laisseront pas détacher facilement attaqueront tout « sauveteurs » Il y a une probabilité de 20% de chance qu'une stirge voyageant du grenier vers l'étable s'attaque plutôt à un personnage dans la cour.

Dans l'étable impossible de se parler autrement qu'en hurlant tellement les meuglements et les bêlements des animaux sont assourdissants.

Les étranges créatures du grenier virevoltent pour certaines de façon rapides, d'autres plus lourdement comme repues. D'autres enfin sont en train de se sustenter sur les animaux qui n'apprécient que très moyennement de se faire pomper le sang avec des aiguillons longs comme le bras.

Une fois repues les créatures quittent le combat sans se soucier des autres (créatures, animaux ou personnages). Il semblerait qu'une bestiole agrippant une proie se « l'approprie » les autres se désintéressent de la « victime » pour aller quérir leur nourriture ailleurs, sur les quelques bovins qui ne sont pas encore en sang ou sur un personnage présent.

Il faut l'équivalent de 6 pv en sang pour que la créature soit repue. L'attaque dure environ 1 heure, le reste de la nuit se déroule sans problème.

L'ÉCURIE AU PETIT JOUR

Dans l'écurie le chien de monte déjà présent est toujours heureux de retrouver un « copain » nouveau venu, le cheval de la charrette tout autant. Autres trace d'agression ou de nuisibles ne les dérangent et c'est juste affamé comme il se doit qu'ils accueillent tout milicien.

L'ÉTABLE AU PETIT JOUR

Entre les odeurs, la paille souillée et l'affolement des bêtes à l'entrée des personnages ceux-ci remarquent que les bêtes ne supporteront sûrement pas une autre nuit comme cela, non pas l'exsanguination proprement dit, quoique certaines aient été moult fois piquées, mais bien d'épuisement et de stress.

A trois il faut bien une bonne heure pour changer, laver, brosser et enfin traiter les bêtes, même si du fait du stress la « récolte » n'est guère somptueuse : moins d'une dizaine de litres en tout et pour tout.

LE GRENIER DE JOUR

C'est le meilleur moment pour « cueillir » les créatures du grenier car elles sont en plein sommeil contrairement à la nuit où elles sont actives.

En parlant d'odeur, une certaine fragrance, que ceux qui sont déjà montés reconnaissent, commence à leur parvenir, tout autant et là c'est flagrant (merci l'isolation acoustique) que de faibles miaulements et des grattouilllements eux plus sonores. Même si feutré, il est évident qu'il y a quelque chose qui se balade dans le grenier ; pas très gros mais suffisamment pour que le bruit soit audible.

De la trappe ouverte, rien ne semble avoir changé, le cadavre humain qui était au milieu du « couloir » [Emplacement "1"] et que les personnages ont peut être ramené à la trappe en vue de le descendre (sinon il est toujours présent, et avec lui son odeur insoutenable).

Tout est sombre là-dedans. Pas très étonnant vu l'encombrement du grenier et des murs de foin, de sacs de grains et d'autres pour le peu que vous en voyez, en dessinant des « couloirs ».

Un courant d'air froid semble aussi circulait dans le grenier, ce qui en hiver et sans plus de vêtements donne des frissons.

A la vue des créatures, les personnages constatent que telles les chauves-souris elles sont suspendues aux solives du grenier en pack, et qu'au niveau de cette fenêtre elles sont environ une dizaine.

Leur couleur va de la rouille au brun rougeâtre, leur ventre étant jaune sale. Rose vif à son extrémité, leur trompe devenant de plus en plus terne pour prendre une couleur grise à sa base.

En moyenne la créature fait entre 2 mains et une 1/2 coudée de long (ou un tiers de pas selon), pour une envergure d'une coudée et une main centimètres (ou deux tiers de pas selon aussi). Soit à peu près la taille d'un chat domestique. Elle doit peser à vue de nez un Demi-Cruchon.

Poids et Mesures

la Cruche ou Cruchon représente 2 bouteilles soit environ 1 litre

Vous remarquez à coté de chaque individu une protubérance suspendue aussi à la solive du grenier qui ressemble assez étrangement à ce que des abeilles aurait pu faire, mais de couleur noire/sombre [Jet en Alchimie ou connaissance des animaux : des rayons de miel sombre (cf Annexes)]

Un autre genre de protubérance mais blanchâtre trônent au milieu des groupes de deux à quatre individus : ce sont des grappes d'œufs.

SOL FÉBRILE : PIÈGE [NOTÉ P SUR LA CARTE]

Il y a quelques lattes de bois vermoulues sur ce passage. Alfred ponctionnant le bois où il se trouve pour faire les réparations à commencer à phagocyter le plancher du grenier par endroit. Ce bois craque même sous un faible poids. Un Jet de sauvegarde contre la Paralyse évite la dégringolade au rez-de-chaussée (si le personnage fait moins de 40kg il restera coincé dans le plafond au niveau de la taille.

LA SALLE AU « COFFRE »

Un coffre, deux chats et des chatons un peu étranges : une portée de chatons ailés.

Au niveau du coffre, à l'approche du premier personnage des feulements et des dents et de griffes montrées de façon agressives, des ailes aux multiples couleurs bien dépliées pour faire bouclier de leur corps ; voici ce le premier contact avec les « chats » de la vieille dame.

Ces chats ne sont pas des chats ordinaires, mais des Tressym, un couple de chats ailés et leur portée tout juste sevrée. La portée se compose d'une dizaine de toutes petites têtes félines et aux ailes membraneuses peu recouvertes de poils.

Derrière le coffre les personnages découvriront quelques cadavres de stirges plus ou moins en décomposition, dont deux semblent encore bien fraîches.

Lorsque les personnages apprennent à la vieille dame qu'ils ont retrouvé ses chats, elle semble rajeunir de dix ans à vue d'œil vu sa gaieté à cette nouvelle.

« Si vous les amadouez et vous appeler par leur nom ils vous suivront. Ils se nomment Heureux et Lune. Comment ça des petits ? ».

Le coffre ne semble pas fermé à première vue.

Le coffre ouvert, du haut de la pile, on y trouve trois bourses (deux assez volumineuses qui a vue de nez font tout le poids du coffre, une plus petite), des vêtements de voyages, défraîchis certes, mais semble-t-il encore utilisables, de taille humaine, ainsi qu'un grimoire fermé de taille modeste d'une cinquantaine de pages ainsi qu'un carnet de notes.

LE GRIMOIRE

Le grimoire contient cinq sorts de bas niveau et trois d'un niveau légèrement supérieur en plus des traditionnelles préfaces lecture et détection de la magie.

Une lecture de la magie donne les résultats suivant : *Agrandissement, Compréhension des langues, Disque flottant de Tenser, Identification et Serviteur invisible*, puis dans la seconde partie *Détection du mal, Image miroir et Verrou du magicien*.

LE CARNET DE NOTES

Il s'agit d'un carnet de notes ethnologiques et zoologiques. Certaines parties sont des recopies de fameuses **Ecologies** d'un certain Antonioni Schtargue. D'autres des notes plus personnelles sur plusieurs espèces et peuplades de la région.

EPILOGUE

ADOPTION

Si un des personnages veut adopter un des chatons, c'est possible, mais la vieille dame stipulera qu'il faut le demander aux « parents » c'est-à-dire à Heureux et Lune. Ces derniers jugeront le personnage selon ce qu'il a entrepris et de la façon dont il se comporte. S'il semble « bon » Heureux et Lune se feront face et entameront un conciliabule fait de miaulements, de feulements et de mimiques félines.

Un des deux parents prendra dans sa gueule un des chatons pour le poser dans le giron du personnage scellant ainsi l'adoption, feulant tout un discours que personne ne comprendra bien évidemment, mais dont le sens n'échappera à personne : prenez soin de lui/elle.

FIN DE L'ENQUÊTE À LA FERME

Les pièces à conviction (cadavres, coffres, livre de sort, fibule, ...) seront étiquetées et mises sous scellées puis ramenées à la citadelle de la milice pour étude avant d'être remises à la vieille dame par la suite pour le numéraire et les pièces de valeurs.

Si l'on rapporte des planches de bois dans le grenier, Alfred fera son œuvre. L'inspection des divers éléments structurels (fenêtre, volet, sol, poutre, solives...) paraîtra plus « neufs » par la suite que lors de d'une précédente visite.

Tout semble avoir été réparé et remis à neuf, même si l'on détecte par-ci par-là quelques endroits « non faits », comme si on avait manqué de matériaux pour tout finir correctement et de façon définitif. Mais dans l'ensemble tout semble avoir été remis à neuf et nettoyé. Ramener d'autres planches, clous et autre tenons permettra de finir les diverses réparations.

Ne subsistent que des « nids », et à bien y regarder il s'agit de sacs à œufs à chaque fenêtre, ainsi quelques boursofflures de miel noir.

RETOUR EN VILLE

Arrivés à la caserne, le déchargement du matériel sera effectué et la méticuleuse inspection des diverses affaires seront rendues à une caporale Garrett suspicieuse et tatillonne. Cette dernière au vu des « pièces à conviction » rapportées sort cages, sac, urnes et autres contenant plus adapté aux trouvailles éventuelles.

Les stirges mortes et le cadavre partira à la « Froide » (la morgue). Un chaton ailé adopté attirera le regard aussi.

Ne restera plus qu'à faire le rapport...

BONUS D'EXPÉRIENCE

- Vaincre ou faire fuir les stirges : 175 xp par stirge
- S'occuper du bétail : 100 xp
- S'occuper (bien) de la vieille dame : 500 xp
- Retrouver les chats (vivants) : 500 xp
- Réussir à se faire adopter d'un Tressym : 100 xp
- Comprendre comment fonctionne Alfred et l'aider à réparer la maison : 250 xp

Soit un total (max) de 7750 xp (arrondi à 8000 avec le bonus de Roleplay éventuel).

APPENDIX

FAMILIER : TRESSYM DES TERRES DE LEYT

TRESSYM

Boule de poil, maître du monde, mais pas aujourd'hui j'ai sommeil...

Climat/Terrain	tous
Fréquence	rare
Organisation	solitaire ou familial
Cycle actif	tous
Régime	carnivore
Intelligence	moyenne à grande
Trésor	aucun
Alignement	Chaotique Neutre/Bon
Nombre	1 / 2d4+2
Classe d'armure	6
Déplacement	9m, vol 20m(B)
Dés de Vie	1
Point de vie	7 en moyenne
TACO	19
Nb d'att	1 griffe (+4 à l'att) ou morsure
Dégâts/Attaque	1d2-4 (griffes) 1d2 (crocs)
Attaques spéciales	capacité à lancer des sortilèges don de la parole
Défenses spéciales	sans
Résistance à la magie	30%
Taille	P (1m max de longueur, 1m50 avec les ailes.)
Moral	craintif (8)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (-1d6)	12 (+1D4)	8 (+1d4)	12 (+1d4)	8 (+1d4)	10 (+1d6)

Sens Nyctalopie 20m

Langages Tressym,

Comprend le commun et la langue de son « maître », mais ne la parle pas (mais peut l'apprendre)

Capacités spéciales

Apprentissage livresque Les Tressym de Leyt ont la capacité d'apprendre en dormant sur n'importe quel support livresque.

Lanceur de sort si un Tressym à l'habitude de dormir sur un grimoire, il va acquérir la faculté d'apprendre et de lancer des sortilèges.

Sens aiguisés Curieux de nature, les Tressym perçoivent le monde comme un vaste jeu. Ils ont donc des sens plus aiguisés (détection des elfes pour les passages secrets et portes cachés, bonus de 4 sur leur jet de perception et de fouille)

Don de la parole Si un Tressym se sent en confiance et veut se lier avec une personne il va développer l'usage de la parole à proximité à la manière d'un chuchotement dans l'oreille.

TABLE DE PROGRESSION

Niveau	Bonus PV	Capacités	Sortilèges	1	2	3
1	+2	Sens aiguisés, don de la parole, capacités à lancer des sorts	1	1	—	—
2	-	Familier	2	2	—	—
3	+2	—	3	2	1	—
4	-	—	4	3	1	—
5	+3	—	5	3	2	—
6	-	Résistances à la magie (+10%)	5	3	2	—
7	+3	—	6	3	2	1
8	-	Résistances à la magie (+10%)	6	3	2	1



STIRGE

« Le rêve éveillé d'un moustique, un cauchemar pour tous les autres. » - Antoniono Schtarque, ArchiMage de la Science.

Climat/Terrain	Forêts ou souterrains
Fréquence	Peu commun
Organisation	Grappe
Cycle actif	Nocturne
Régime	Sang
Intelligence	Animale (1)
Trésor	D
Alignement	Neutre
Nombre	3-30
Classe d'armure	8
Déplacement	3, vl 18 (C)
Dés de vie	1+1
Point de vie	7 en moyenne
TACO	17 (voir ci-dessous)
Nb d'attaques	1
Dégâts/attaque	1-3
Attaques spéciales	Absorption de sang
Défenses spéciales	Aucune
Résistance à la magie	Aucune
Taille	P (60 cm d'envergure)
Moral	Moyen (8)
Valeur en PX	175

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4	16	11	2	8	6

Sens Nyctalopie 20m
Langages Aucun

Capacités spéciales

Absorption de sang

Leur long bec tubulaire délivre 1d3 points de dégâts lorsqu'il touche puis pompe le sang de leur proie au rythme de 1d4 points de vie par round. Lorsqu'une stirge a bu pour 12 points de vie, elle se détache et s'en va digérer son copieux repas.

Détection de points faibles les stirges ont la faculté innée de trouver les points faibles de leurs adversaires, ce qui leur permet d'attaquer comme des monstres à 4 dés de vie.

Fixation Elles s'accrochent tellement à leur adversaire qu'il n'est possible de les faire lâcher qu'en les tuant. Lorsque l'on rate une stirge fixée, il faut relancer le dé pour voir si l'on touche la CA du personnage attaqué. La plus grande prudence est donc recommandée quand on cherche à se débarrasser de l'un de ces monstres.

Les stirges sont des monstres que l'on pourrait prendre pour des oiseaux et qui boivent le sang de leurs adversaires. Elles sont dotées de quatre petites pattes qui s'achèvent par des pinces et qui leur permettent de s'accrocher au cou de leur proie. Elles sont couleur rouille ou brun-rouge et leurs yeux comme leurs pattes sont jaunâtres. Leur long appendice suceur de sang est rose à son extrémité et gris à sa base (près de la tête).

HABITAT/SOCIÉTÉ

Les stirges constituent des colonies dans les greniers, bosquets et autres complexes souterrains. Elles ressemblent aux oiseaux mais dorment la tête en bas, ce qui signifie qu'elles sont peut-être plus proches des chauves-souris.

Elles peuvent se reproduire en captivité, mais il faut pour cela qu'elles aient accès à suffisamment de sang. Elles s'en prennent souvent aux animaux, aux enfants et aux humains normaux, ce qui fait que leur arrivée est toujours source d'inquiétude. Heureusement, même un groupe d'aventuriers de bas niveau ou la milice locale peut généralement mettre un terme à cette menace sans trop de pertes.

ÉCOLOGIE

Les stirges ont un odorat très développé. Elles y soient dans le noir et repèrent les sources de chaleur à 60 m de distance. Elles savent toujours lorsque des êtres vivants entrent chez elles. Les créatures ayant une CA naturelle au moins égale à 3 sont généralement immunisées contre les attaques de ces parasites, vu que leur cuir est trop épais pour être percé par leur long dard.

C'est ce qui explique que d'importants groupes de stirges vivent en symbiose avec certains dragons maléfiques. Un individu se protégeant intégralement à l'aide d'une armure conçue dans ce sens (et qui coûte deux à trois fois plus cher que le prix normal) peut approcher une stirge sans danger. Mais il suffit que la carapace montre la moindre faille et le petit monstre la sent immédiatement. S'il réussit son jet d'attaque, cela signifie qu'il a réussi à toucher sa proie juste au niveau du défaut de l'armure.

Lorsqu'une stirge est repue, elle dort pendant 1 jour, plus 1 autre tous les 2 points de sang absorbés (le maximum possible est donc de 7 jours, ce qui correspond à 12 points). Durant cette période, une créature s'approchant silencieusement impose un malus de -2 au jet de surprise de la stirge, et cette dernière a du mal à se réveiller. C'est à cet instant qu'elle est la plus vulnérable. Certaines espèces sont particulièrement friandes de sang humain, mais la plupart considèrent que des animaux tels que les vaches et les daims constituent un gibier tout à fait convenable. Druides et rôdeurs expérimentés sont souvent conscients de la présence d'une colonie des stirges en voyant le nombre d'animaux morts vidés de leur sang à proximité.

Le territoire d'une colonie ne fait que 1,5 km de diamètre, et ces monstres déménagent lorsqu'ils ne trouvent plus suffisamment à manger dans le secteur. Bien souvent, on ne s'aperçoit de leur passage qu'après leur départ, ce qui rend leur traque extrêmement ardue.

COMPORTEMENT

Une colonie de stirges peut communiquer des idées simples - comme le danger et où trouver de la nourriture et des compagnons - à travers le mouvement et une série de vibrations telles les abeilles.

Une stirge peut et alertera le reste de la colonie s'il y a un danger et/ou des aliments potentiels. Souvent plusieurs attaqueront la même cible. Les stirges n'essaient pas de s'entraider comme un loup de manière coordonnée, mais leur odorat supérieur leur permet de reconnaître l'odeur des proies blessées.

Pour Moi, c'est l'odeur du sang et de la peur qui poussent ces monstres à attaquer. Une fois que la stirge est attaché à sa proie, elle ignore tout ce qui se passe autour d'elle sauf le fait de se nourrir et ce jusqu'à satiation.

Les stirges préfèrent le sang plus riche des omnivores, en particulier les humains et les demi-humains. Leur proie typique est un troupeau de bovins ou d'ovins voir de cervidés, mais ils changeront rapidement leurs habitudes alimentaires pour accueillir leurs proies préférées.

Les stirges ont un sens de l'odorat aigu qui leur permet de localiser et de repérer leurs proies. Leur vision et leur infravision/écho location supérieures les aident également à chasser.

Les stirges se déplacent autour d'une bonne piste en suivant leur proie, mais ils retournent souvent sur les mêmes sites après la saison, où ils peuvent rester plus longtemps qu'une saison. Bien qu'ils ne soient pas une espèce migratoire, ils suivront les modèles migratoires de leur proie primaire. Les colonies de stirges défèquent dans leurs zones de repos. Leur guano est rouge-sang et tend à être plus liquide que solide. Le guano riche en protéines, au fil du temps, se durcit dans une substance semblable à celle d'argile qui, en cas de rupture ou Granulé, fait un excellent engrais pour les cultures.

INFORMATIONS COURAMMENT ADMISES GÉNÉRAL

Les blessures laissées par une stirge sont très distinctives, toute personne qui les a rencontrées avant ne manquera pas de les reconnaître à nouveau.

Les stirges sont des vecteurs de maladies.

Les stirges qui « dorment » suite à satiété sont lentes à réagir, et semble « surprises » si elles sont dérangées.

L'application d'une flamme vive sur une stirge accrochée lui fait instantanément libérer sa proie, malheureusement cette méthode a tendance à blesser le porteur par la même occasion, il n'y a pas que le poulet qui est rôti au final.

ALCHIMIE, MÉDECINE CONNAISSANCES DES POTIONS/POISONS

Les stirges construisent des ruchers, où elles stockent le sang. Après le passage du temps, il se coagule en Miel Noir. Trouvé dans les repaires de stirges, souvent dans des coins oubliés et/ou abandonnés, ce miel est confectionné avec la régurgitation de sang des stirges afin de leur servir de nourriture pour leur progéniture et le cas échéant de complément alimentaire.

Sa saveur est comparable à celle d'un spiritueux (vin cuit) avec un arrière-gout de sang et de cendres.

Sa consommation a des propriétés particulières.

CUISINE

La farce rôtie au feu est la meilleure lorsqu'elle est bien gonflée, sinon elle est sèche et moulante.

Les Gobelins apprécient beaucoup d'ajouter de la stirge au ragôut, plus elle est sanglante meilleure elle est. Croyez-moi sur parole être invité pour rester dîner chez les gobelins c'est une aventure (culinaire) en soit.

Les gobelins de la jungle utilisent des os de l'origine dans le gruau des fruits qu'ils nourrissent leurs enfants, pour le craquement et la moelle; Ceci est similaire à la méthode des plaines gobelins nourrir leurs enfants avec les sabots de chèvre pourrie... ragoutant n'est-ce pas ?

Les stirges sont l'ingrédient clé dans le plat de SangSaucisse ou saucisses de sang, un plat d'hiver aimé des nains.

Les œufs de stirges cuits dans de la saumure et du sang de stirges sont connus sous le nom de caviar de montagne pierreuse.

ETHNOLOGIE

Un jeu tendance chez les peuplades primitives et barbares consiste à s'appliquer soi-même une stirge et à la maintenir en place jusqu'à éclatement.

CONNAISSANCES DES ANIMAUX

Une stirge ne continuera pas à se nourrir après satiation. Dans certain cas de frénésie (le fait de les attaquer ou de s'en prendre à leur nid par exemple) cette satiation n'a plus de prise et ils peuvent ingurgiter plus de sang qu'un homme ne peut en avoir, au point de littéralement exploser dans une gerbe de sang.

Le bruit et les odeurs liés à cette déflagration ont pour but de faire fuir les survivants venant sur les lieux par la suite.

Beaucoup de chasseurs de nuisibles sachant cela, prennent en compte cette rupture de leur membrane, en s'équipant de sacs de sang de porcs comme tactique commune avant de les pousser à bout pour que quelques-unes explosent et fassent fuir le reste de la horde.

TABLE DE PROGRESSION

Niveau	Bonus PV	Capacités
1	+1	Absorption de sang, détecton de points faibles, fixation
2	+1	Familier
3	+2	—
4	+2	—
5	+3	—
6	+3	Résistances à la magie (+10%)
7	+3	—
8	+4	Résistances à la magie (+10%)

LE CHIEN DE MONTE

Canis Giangantus Eternum

	Monte	Garde	Spécialiste
Climat/Terrain	tous	tous	tous
Fréquence	peu commun	peu commun	peu commun
Organisation	meute ou solitaire	meute ou solitaire	meute ou solitaire
Cycle actif	diurne	diurne	diurne
Régime	omnivore	omnivore	omnivore
Intelligence	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)
Trésor	aucun	aucun	aucun
Alignement	Loyal Neutre(Bon)	Loyal Neutre(Bon)	Loyal Neutre(Bon)
Nombre	variable	variable	variable
Classe d'armure	7	6	7
Dép.	24	12	18
Dés de vie	2	2+2	2+1
TACO	19	17	18
Nb d'att	1	1	1
Dégâts/Att	1d4	2d4	1d6
Attaques spéciales	sans	sans	sans
Défenses spéciales	sans	sans	sans
Résistance à la magie	sans	sans	sans
Taille	1,20 à 1,80 m au garrot (M/G)	1,20 à 1,50 m au garrot (M)	1 à 1,50 m au garrot (M)
Moral	Stable (11-12)	Élevé(13-14)	Stable (11-12)
Valeur en PX	35	65	65

Ces animaux sont le plus souvent des chiens loups ou des molosses de belle taille, bien que différentes races spécifiques aient été créées au fil du temps. Ils ont un odorat et une ouïe extrêmement développés, ce qui leur permet de détecter toute intrusion.

La plupart de ces chiens ne sont pas fondamentalement méchants et n'attaquent pas sans raison. Ceux qui servent dans la milice des villes sont entraînés à des tâches spécifiques et donc obéissent aux ordres de ceux qu'ils pensent être une autorité.

La manière dont les chiens de monte sont considérés varie au cas par cas hors Éterny. Certains sont des animaux de compagnie loyaux et bien traités, d'autres sont des chiens de garde ou de chasse, et d'autres enfin sont dressés pour la guerre.

Ce genre de canidés, surtout avec les armes de la milice sur le dos, est connu pour être des auxiliaires de la garde (détection, monte, recherche en tout genre pour les chiens spécialisés et, bien sûr, garde).

Tout le monde connaît ce genre de chien en Éterny, ils sont même très courants et selon les races dévolues à un type ou un autre de « services » bien que le principal soit la monte pour les espèces de la taille des nains et plus petits (à défaut de poney qui existent aussi, mais qui n'ont ni le flair, ni les capacités de gardiennage)



LE BAUME D'HERBE AUX CHATS

Si l'aspect un peu visqueux et verdâtre de la substance à l'intérieur n'a pas l'air très engageant, le produit est un baume de soin. Ce genre de jarre étant assez courant en Eterny auprès des apothicaires. Elle coûte dans les 25 Or la dose.

A première vu il y a dedans de quoi fait 1d8 cataplasmes pour 1d4 pv chaque.

Un jet d'alchimie donnera la composition et les ingrédients pour faire le baume soit même, mais détruira l'échantillon.

MIEL SOMBRE

Trouvé dans les repaires de stirges, souvent dans des coins oubliés et/ou abandonnés, ce miel est confectionné avec la régurgitation de sang des stirges afin de servir de nourriture pour leur progéniture et, le cas échéant, de complément alimentaire.

Sa saveur est comparable à celle d'un spiritueux (vin cuit) avec un arrière-gout de sang et de cendres.

Sa consommation a des propriétés particulières :

Consommé directement à même le rayon, il octroie la capacité de voir dans le noir comme un plein jour pour une demi-heure. En contrepartie, la lumière du jour est blessante pour l'utilisateur.

Préparé et mis en pot comme un miel classique, son ingestion permet au consommateur de voyager entre les ombres (équivalent sur *porte végétale* mais à travers les ombres).

Son application sur une plaie (demi pot) équivaut au sort de *clerc soins des blessures modérées*.

L'abus de miel sombre entraîne une dégénérescence de l'individu et un empoisonnement à petit feu : les doigts et les dents deviennent en permanence noirs (plus de 3 utilisations), puis survient des difficultés respiratoires et des crachats de sangs (5 utilisations, -1 à la Constitution par utilisation supplémentaire), à partir de 10 utilisations (si la mort n'est pas survenue avant), un jet de choc métabolique (en plus de la perte de Constitution) est requis.

Son utilisation à moindre degré en fait un objet convoité par les alchimistes de tout poil (comme beaucoup d'autres substances d'ailleurs).

CRÉDITS

Scenario : Olivier "LLyr"

Mise en page : Olivier "LLyr" / The Homebrewery

Relecteurs : Ataricou, FloP

Couverture : "Forest Scene Cornard" - Thomas Gainsborough (1727 † 1788)

Plans : Olivier "LLyr"

Dessins :

- FloP (Tressym)
- Christian Seybold (1695 † 1768) (Portrait einer alten Frau)
- Paizo (Chien de Monte)
- Craig Brasco (Stirge)

Les Terres de Leyt sont une œuvre collaborative. Les textes et dessins appartiennent à leurs créateurs respectifs.

