

DUNGEONS & DRAGONS

La malédiction de Danbury

Traduction de Danbury Curse par Dave Blewer



Cette aventure peut se dérouler dans tout univers médiéval fantastique, un univers hanté par des géants, fées et autres monstres. Quel que soit le nombre de joueurs que vous avez autour de votre table, l'un d'entre eux doit jouer un guerrier d'origine noble, un chevalier. Tous les autres membres du groupe font partie de sa suite, de son entourage. Il ne s'agit pas de serviteurs communs mais des amis et confidents.

Si vous avez l'intention de jouer dans cette aventure, vous devriez arrêter de lire maintenant. Une connaissance avancée du scénario ne fera que gâcher votre plaisir du jeu. Le Mj devrait lire l'aventure en entier deux fois avant le début du jeu. Connaître à l'avance les bases et les détails accélère considérablement le jeu et le rend plus fluide.

L'aventure détaille comment les héros se font embarquer dans le pacte blasphématoire entre le baron de Danbury et les elfes de la cour d'été. Alors qu'ils voyagent à travers les sombres paysages de l'est, un groupe de bandits dégénérés vivant dans les marais qui entourent la région fertile de Danbury leur tend une embuscade. Alors qu'ils signalent l'attaque au seigneur local, ce dernier les implique dans l'escorte de son fils qui se fait capturer par des ennemis inconnus. S'en suit une nouvelle poursuite, qui amène les héros dans des terres inconnues et des rencontres avec des créatures à la fois terrible et belle.

Le Fief de Danbury

Le fief de Danbury est une communauté florissante. Le château et le village sont construits sur la seule colline des alentours. Avec de longs étés et des hivers doux, la terre est fertile et fournit de bonnes récoltes aux habitants. Une forêt luxuriante entoure Danbury fournissant du bois abondant.

Cependant, au-delà du fief, les choses sont très différentes. Danbury est une oasis dans les marais humides. Des hommes et des femmes durs vivent dans ce borbier impitoyable, mangeant un régime de poisson, de champignons et d'herbes. Les nuits froides, ils s'entassent autour de tas de tourbe allumés et vouent un culte aux dieux païens. Ces gens des marais vivent dans des villages insulaires, chacun dominé par un chef - qui règne par la force de son bras, ces villageois effectuent des raids ou deviennent brigand, exploitant les chaussées qui relient Danbury aux villages de l'ouest et du nord.

Les villageois attaquent également Danbury, mais ils ne sont pas à la hauteur face aux forestiers qui patrouillent les frontières. Les pillards affirment également que la forêt s'oppose à leur intrusion les détournant des chemins à travers les bois, jusqu'à ce qu'ils soient désespérément perdus. Les habitants des marais jurent que les dirigeants de Danbury ont conclu un pacte avec les dieux

de la forêt - et ils ont raison.

Les fées :

Au côté du royaume des mortels, s'en trouve un autre ... Le pays des fées. Ce monde ne peut être atteint qu'au travers de quelques rares portails, cependant des événements dans les terres des fées peuvent avoir un effet direct sur le royaume mortel.

Les habitants des terres féeriques sont des créatures surnaturelles. Les fées ou sidhes comme ils s'appellent eux-mêmes - sont divisés en deux camps rivaux, l'été et l'hiver chacun gouverné par une reine. Ces deux cours sont enfermées dans une lutte éternelle, qui se manifeste comme le passage des saisons dans le royaume des mortels.

Un étranger observant les cours pourrait croire que des deux, l'été serait la plus bénigne des deux. Cependant ne soyez pas dupe, tous les sidhes sont capricieux et extrêmement dangereux. Ce qui peut paraître être une belle nymphe d'été qui n'a que votre intérêt au cœur, se révélera probablement être une créature malveillante qui a l'intention de réclamer votre âme. Les sidhes adorent faire des affaires avec les mortels - cependant, les mortels finissent toujours par le regretter, peu importe les avantages que semble procurer l'accord initial.

Le pacte

Le beau temps, qui bénit Danbury, est le résultat d'un pacte conclu avec les fées de la cour d'été par l'arrière grand-père du seigneur actuel, mais pas sans prix. Le deuxième fils né du baron de Danbury est remplacé par un changelin dans les trois jours suivant sa naissance. L'imposteur reste avec la famille humaine jusqu'à ce que le premier fils remplace son père en tant que baron. Le changelin et l'humain sont alors de nouveau échangés. Souvent, l'être humain qui revient est trop confus en découvrant le nouveau monde dans lequel il se trouve et doit être séquestré - son absence soudaine expliquée par la maladie ou un accident.

Les Danbury obtiennent des terres fertiles et toutes les richesses que cela apporte, le changelin devient un noble parmi son peuple, éduqué à la manière des humains. Ces nobles fées servent bien la cour d'été dans leurs luttes avec la cour d'hiver sournoise et mortelle.

Cependant, cette ingérence de la cour d'été sur les conditions météorologiques a eu un effet néfaste sur les terres entourant Danbury. Elles sont enfermées dans une perpétuelle fin d'automne / début d'hiver, créant le lamentable borbier dans lequel les habitants des marais sont obligés de vivre. Ces dures conditions de vie les ont obligés à revenir vers le culte d'anciens et terribles dieux païens.

Pris dans les griffes de l'hiver

Certains membres de la cour d'hiver sont depuis longtemps irrités par leur incapacité à dominer les terres de Danbury et ont élaboré un plan pour inverser la situation.

Le changelin actuel, Hugh Danbury, voyage souvent au-delà des frontières du village, cela fait partie de son éducation. Il ne voyage jamais sans une escorte lourdement armée des meilleurs hommes du baron, généralement plus que suffisant pour vaincre le peuple des marais mal armé.

Cependant l'un des seigneurs de la cour d'hiver - Lord Flux - a décidé de répondre aux prières du peuple des marais. Un de ses serviteurs est apparu à eux sous l'apparence d'un crapaud dégoûtant, et leur a demandé de capturer Hugh Danbury et de l'amener indemne d'un cairn de pierre au fond des marais. Leur Dieu leur a même fourni les outils dont ils avaient besoin pour éliminer ses gardes. Le cairn est un portail vers les terres des fées. Flux prévoit d'emmener le changelin au cœur de l'hiver et de le sacrifier lors d'un rituel conçu pour détruire l'emprise de l'été sur les terres de Danbury. Bien sûr, il ne prévoyait pas la venue des aventuriers....

Embuscade !

Votre passion pour le voyage vous ont amené dans les marais de l'est. Bien que le reste du royaume jouisse d'un début de printemps chaud, la terre autour de vous est humide, froide et misérable. Le vent souffle du nord et les abris sont rares. La pluie est presque constante, se transformant souvent en une grêle glacée.

Vous empruntez une chaussée de pierre que vous prenez bien garde à ne pas quitter car vous avez appris que le marais qui s'étend à l'horizon au sud, au nord et à l'ouest est rempli de dolines et de borbiers qui sonneraient le glas n'importe quel homme en armure.

À l'est, on peut voir la forêt de Danbury, nommée ainsi par le nom du seigneur de ces terres. Son château de l'autre côté de la forêt promet un lit chaud pour la nuit. Soudain la tourbe autour de vous éclate et une horde de sauvages vêtus de fourrure sale et armés de piques vous menacent!

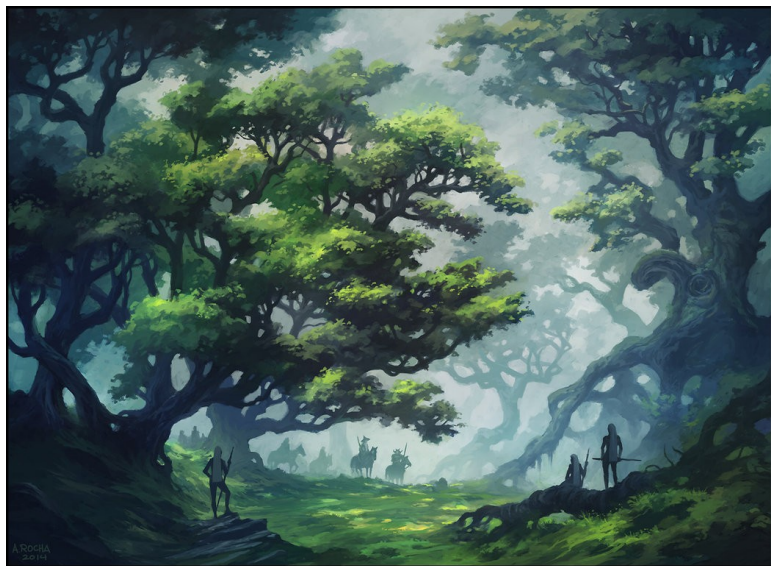
Plus loin sur un pont, d'autres personnages émergent du marais, des femmes consanguines armées de javelots.

Les héros ont été pris en embuscade par l'une des nombreuses familles des marais devenus brigands pour survivre. Il y a un guerrier des marais pour chacun des héros. Ils s'en prennent aux héros (ou à leurs montures) avec leurs piques - profitant de la portée que leurs armes leur donnent. Un nombre égal de femmes guerrières se tiennent un peu en retrait prête à venir en aide à leurs hommes avec leurs javelots et épées. Le chef du clan reste avec les femmes mais charge dès qu'un de ses gens tombe. Les brigands se battent jusqu'à ce que deux des leurs tombent, ou que le chef soit vaincu, à ce point ils fuient dans le marais. Cette attaque devrait être signalée au Baron.

La forêt de Danbury

La chaussée que les héros ont suivie à travers le marais devient un sentier balisé dans la forêt qui entoure les terres de Danbury. Les arbres fournissent un répit bienvenu face au vent mordant, et plus ils avancent plus il fait chaud.

Bientôt, les privations des marais sont oubliées et les héros profitent d'une chaude journée d'été. Les joueurs peuvent se méfier de ce changement soudain de température; mais il n'y a aucun signe de sorcellerie ou autre diablerie à la frontière entre les marais et la forêt.



Après une heure ou deux de voyage, les héros sont abordés par une patrouille de forestiers de Danbury. Les forestiers ne font aucune tentative pour se cacher et peuvent être entendus plusieurs minutes avant leur apparition. Les forestiers sont prudents, mais amicaux, et demandent aux héros quelles affaires les amènent dans les terres de Danbury.

Si les héros rapportent l'attaque dans le marais, ils s'excusent et proposent de les accompagner au château. Des héros curieux interrogeront probablement les forestiers sur la situation dans les marais. Les forestiers n'ont rien de bien à dire sur les gens des marais, les désignant comme des êtres sauvages qui n'ont pas abandonné leurs dieux païens. De toute évidence, ils ne connaissent pas le pacte que leur seigneur a passé avec les fées et s'ils sont interrogés sur le changement climatique ils ont vraiment l'air perplexes.

Le château de Danbury

Au-delà de la forêt se trouvent des parcelles de champs bien délimitées qui nourrissent les gens de Danbury. Le village s'étend sur la pente inférieure d'une colline très raide. Un château est construit sur le sommet de la colline, lui offrant une bonne vue sur les terres tout autour. Sur ses remparts se trouvent des bannières brodées de l'héraldique de Danbury. La bannière est divisée en deux (une ligne diagonale de haut en bas vers la gauche); sur la gauche le champ est vert (vert), et le droit de gueules (rouge). Un soleil symbolique flamboyant recouvre ce motif au centre du bouclier. Une seule piste gravit la colline vers un pont-levis ouvert. Au-delà du château la forêt est encore présente sur plusieurs miles, puis les dunes douces là où la terre rencontre la mer.

Le temps est agréable et chaud, une brise légère venue de la mer apporte un peu de fraîcheur. Les paysans travaillant dans les champs ont l'air heureux et bien nourri. Certains d'entre eux jettent un œil curieux vers les nouveaux arrivants, arrivés curieusement, mais ils retournent au travail quelques instants plus tard. Les visiteurs à Danbury sont en effet assez communs. Les forestiers conduisent les héros à l'entrée du château où ils sont reçus par le sénéchal, un vieil homme - Robert - qui écoute leur histoire avec intérêt. Malheureusement, il leur dit qu'ils ne sont pas les premiers à être attaqués dans le marais, les brigands devenant audacieux.

Robert dit aux héros que le Lord Danbury est actuellement indisposé, mais devrait pouvoir les recevoir bientôt. Ils sont conduits dans une chambre où ils peuvent se détendre et se restaurer de viandes douces et de bière. Danbury est un homme arrogant. L'homme souhaite se faire mousser face à ses visiteurs, en particulier ceux qui ne sont que des chevaliers errants. Ce faisant, il leur prouve combien il est plus important qu'eux.

Les héros pourraient utiliser ce temps pour interroger l'une des jeunes femmes qui servent, Mary. Elles ne sont pas autorisées à parler à quiconque est de haute naissance mais le fera certainement à quelqu'un de leur rang, surtout s'il est charismatique ou attrayant. Vous trouverez ci-dessous des questions, que les héros voudront probablement demander. Il est plus naturel de paraphraser les réponses plutôt que de les lire textuellement. Si les héros posent une question non répertoriée ici le Mj devra improviser.

Pourquoi le baron Danbury est-il indisposé?

Il est en conseil avec son sénéchal et son héritier. Je ne suis pas autorisé à entrer dans la chambre du conseil quand ils discutent de sujets importants - le baron me fait peur à moi surtout depuis que je lui ai renversé une cruche de vin lors du dernier banquet.

Que peux-tu me dire sur la famille Danbury?

La famille Danbury a obtenu ces terres depuis qu'un écuyer Danbury a sauvé l'un des neveux préférés du roi d'un sanglier. Je ne sais plus de quel roi il s'agit, c'était même avant la naissance de ma grand-mère.

Quoi qu'il en soit, il n'y a que trois Danbury, le Baron et ses fils Simon et Hugh. Le baron me fait peur, il a un tel tempérament, et le Lord Simon n'est pas beaucoup mieux. Cependant, Lord Hugh est un garçon doux, plus comme sa chère mère décédée, je dirais. Lord Hugh est tellement sympathique. Il a soif de connaissance.

Lady Danbury?

Elle est morte pendant la naissance de Hugh, dieu veille sur son âme. Je n'étais qu'une fillette à l'époque et je ne l'ai jamais connue.

Que peux-tu me dire sur les brigands? sur le marais?

Ces sauvages païens! J'en ai vu une fois de près après qu'il ai été capturé par des forestiers et ramené pour son procès. Il était couvert de fourrure avec des plumes de canard dans les cheveux. Je me rappelle qu'il nous regardait et murmurait, mais je ne comprenais pas les mots. Il essayait peut être de nous jeter un sort. Heureusement il fut exécuté avant que ses méchants dieux n'entendent ses prières. D'après ce que je sais, ils vivent dans d'horribles petits villages sur les marais. Ces villages sont construits autour de sanctuaires imbibés de sang pour leurs dieux. Ils sacrifient des voyageurs qu'ils kidnappent durant leurs raids devant ces autels. J'entends leurs dieux explorer le sang des femmes et des enfants.

Qui est leur dieu?

La rumeur dit qu'ils adorent un dieu crapaud dégoûtant. Un des cuisiniers, Tom, a dit qu'il avait trouvé un 'charme' dans la forêt, qui était sculpté de la forme de leur dieu. Je n'étais pas aussi sûr que lui - ça avait juste l'air d'une pierre de forme étrange pour moi. En tout cas, le Sénéchal le trouva en train de la regarder et la lui pris. Pauvre Tom, le Sénéchal l'a fait fouetté pour être tombé sous influence païenne, ses blessures se sont infectées et il est décédé. Je l'aimais... Certains pensent que le peuple des marais a maudit la famille Danbury, mais je ne tiens pas à parler de ce genre de chose.

Quelle malédiction?

Ici, la voix de la servante devient un chuchotement, et elle se penche en avant d'un air conspirateur. Le deuxième fils des Danbury a toujours rencontré une fin terrible, peu après la mort de son père. Le dernier se trouvait dans les jardins

une semaine après que son frère soit devenu baron. Il a fait une chute en bas des escaliers et est resté faible pour le reste de sa vie, quittant rarement ses chambres. Ils disent que c'est comme ça depuis des générations, le deuxième fils subit toujours une tragédie - mais, comme je l'ai dit je ne veux pas en parler. Quoi qu'il en soit, Lord Hugh, le second fils actuel, ne semble pas inquiet par la malédiction. C'est un beau garçon.

Le temps est-il toujours aussi beau ici?

Oui, parce que nous habitons dans la chaleur de l'amour de notre dieu. Notre foi nous a récompensés par des hivers courts et de longs étés. Ces païens dans le marais ont tourné le dos au Seigneur et ont été payés pour leur trahison avec une météo qui reflète le triste état de leurs âmes – sombre et désolé. Ma grand mère disait que quand elle était enfant, la météo à Danbury n'était pas meilleure que dans le marais, mais ensuite le seigneur de l'époque a entamé un pèlerinage et a consacré sa vie à dieu. A son retour, il apporta le beau temps avec lui.

Une audience avec le baron

Finalement, les héros sont convoqués auprès du baron Danbury, dans sa salle du conseil. Sont également présents son fils Simon et son sénéchal, Robert Malden. Le Baron est vraiment désolé d'apprendre leur altercation avec les brigands des marais. Il a peu à offrir en guise de récompense, mais peut leur fournir des provisions et une escorte armée, qui les mènera aux confins du marais. Il leur propose également un hébergement pour la nuit.

Simon, d'autre part, veut tout savoir sur les voyages et aventures du groupe. Bien que les terres des Danbury sont provinciales et difficiles à atteindre, les histoires des héros et leurs aventures les ont précédés. Le fils du baron souhaite découvrir ce qui est vrai et ce qui a 'grandi' avec les légendes.

Le Sénéchal ne parle pas aux héros, il ne bouge que lorsque le baron mentionne le réapprovisionnement des héros, et il hoche la tête. À la fin de la réunion les portes sont ouvertes et deux hommes d'armes entrent en en portant un troisième gravement blessé. Le blessé tremble et bien qu'aucune blessure ne soit évidente, ses mains et son visage sont noirs d'engelures.

Simon Danbury récupère le premier de cette intrusion grossière, s'exclamant "Par le très haut, où est mon frère!"

La parole d'un soldat à l'agonie

Le soldat est gravement malade et proche de la mort, mais il survit assez longtemps pour prononcer quelques mots.

Ils sont sortis des arbres, les gens des marais... Leurs armes étaient si froides. Sir Southmore m'a ordonné de protéger Lord Hugh. Nous nous sommes battus bravement, mais une lance m'a frappé...

Je me suis dégagé. J'étais sûr que le seigneur était juste derrière moi, mais j'ai vu qu'il avait été pris au piège dans un filet de glace. Tous les autres étaient morts, alors je suis revenu ici... Je suis désolé mes seigneurs, je vous ai manqué ...

Les deux Danbury sont visiblement choqués par cette histoire et décident immédiatement d'organiser la recherche du plus jeune de la famille. Les héros devraient offrir leurs services, mais s'ils ne le font pas, Simon les supplie de les aider. Après tout ce sont des héros et ils ont déjà traité avec le mal auparavant. Dieu les a sûrement envoyés ici pour aider son frère.

Si les héros demandent pourquoi Hugh était dans la forêt, on leur dit qu'il a un amour particulier pour la nature et fait souvent des promenades dans la forêt, soit pour chasser ou simplement arpenter la terre. Il est toujours bien protégé et rien de tel n'a jamais eu lieu auparavant.

Si les héros sont terriblement impolis, ils peuvent demander au baron et à son fils les raisons de la malédiction de Danbury ou des causes du beau temps perpétuel. Un silence glacial tombera alors tandis que le châtelain refusera de répondre à ces questions, né de potins dira t'il et exigera de savoir lequel de leurs serviteurs a colporté des histoires sur sa famille. Danbury est très mal à l'aise.

À partir de ce moment, le baron et Simon seront tous deux très réservés face aux héros. Simon, sera particulièrement déçu de leur comportement.

La clairière de glace

Le Baron envoie plusieurs groupes à la recherche de son fils. Il est plus

qu'heureux que les héros forment leur propre groupe et leur fournira des guides forestiers.

On leur dit que Sir Hugh avait l'habitude de parcourir la forêt, il est donc très difficile de dire où il pourrait avoir été attaqué. Il n'a cependant jamais quitté la sécurité de la forêt et est rarement allé sur ses frontières. Il sait à quel point les sauvages des marais sont dangereux et les respecte pour cela, de plus il sortait toujours avec une suite d'hommes d'arme, écuyers et forestiers.

Des équipes de recherche sont envoyées dans toute la région et dans toutes les directions. Le baron, son fils et le sénéchal prennent chacun la tête d'un de ces groupes. Les héros sont libres de décider où ils veulent commencer à chercher, peu importe la direction qu'ils choisissent, ils seront ceux qui découvriront le site de l'attaque. Idéalement, ce sera près du marais de la forêt, mais cela n'a pas vraiment d'importance. Si le site de l'attaque se trouve près de la côte, alors il montre juste à quel point les assaillants étaient déterminés.

Alors que les héros se frayent un chemin dans la forêt, un test de Survie ou de Nature (DD15) réussi permet de prendre conscience que les sons normaux qui remplissent la forêt ont disparu. À mesure qu'ils progressent, elle devient distinctement plus froide, jusqu'à ce que de la glace soit visible sous leurs pieds et que les arbres soient recouverts de givre et de glace. Peu après, ils trouvent un écureuil, qui semble avoir été congelé sur sa branche.

Finalement, ils se retrouvent dans la clairière où l'attaque a eu lieu. Les hommes d'armes et les forestiers peuvent être découverts figés sur place, tués par le terrible froid. Évidemment comme ils ont été victimes d'une embuscade beaucoup d'entre eux non pas eux le temps d'atteindre leurs armes avant de mourir. Un cheval a été gelé sur place alors qu'il se cabrait et son cavalier a glissé de la selle pour se briser en morceaux quand il a frappé le sol. Son cadavre macabre reste heureusement gelé car la vue en serait atroce même pour le plus robuste vétéran des champs de bataille. En l'état, leurs guides sont beaucoup trop perturbés pour entrer sur le site de l'embuscade et laissent les Pjs enquêter.

Un examen des corps révèle que chacun porte une seule blessure probablement un coup de lance. Cependant les victimes ont gelé avant d'être frappées. Les lances ne peuvent être trouvées, et il faut en déduire qu'elles ont été récupérées par les attaquants.

Un test de Perception DD16 permet de découvrir l'endroit où Hugh et un garde ont essayé de se libérer. Le garde a visiblement échoué. Son cheval a été tué d'un seul coup à la gorge et quelque chose a été traîné au sud évidemment dans un sac ou un filet.

Le cheval de Hugh n'était pas mort de froid - bien qu'il soit très froid c'est la seule créature de la clairière à ne pas avoir gelé à mort. Un héros prudent pourrait en déduire que Hugh a également été épargné par les agresseurs. Les héros sont confrontés à un choix relativement simple. Les vrais héros suivront les assaillants jusqu'à leur repaire dans l'espoir de les surprendre. Ceux plus prudents (n'utilisons pas le mot lâche) pourraient souhaiter revenir au château pour informer le baron sur le sort de son fils et rassembler des renforts.

Le village des marais

Suivre les traces à travers la forêt est étonnamment facile - les assaillants sont à pied et traînent Hugh dans un filet. En fait, ils sont si faciles à suivre que les héros n'ont pas besoin de faire de tests pour trouver leurs traces. Cependant, une fois que la piste quitte la forêt, elle devient plus difficile à trouver. Les guerriers des marais sont de retour dans un pays qu'ils connaissent bien et le marais lui-même conspire avec eux pour cacher leurs traces.

Les héros doivent faire un jet de survie DD20 pour retrouver la piste et ce test doit être effectué toutes les vingt minutes environ. En réalité, le temps qu'il faut aux héros pour trouver la piste n'a aucun effet sur l'aventure telle qu'elle est écrite, mais les joueurs n'ont pas besoin de le savoir, et ils peuvent être pressés par le temps qui file. Suivre les traces mène le héros à l'un des villages des marais.

Le mot village est probablement un mot trop fort pour cette collection de taudis. Le marais est trop instable pour supporter un mur ou une palissade, mais le village est entouré d'un fossé peu profond au dessus duquel un pont de tourbe donne accès.

Le village lui-même n'est guère plus qu'une collection de bâtiments bas entourant un espace ouvert au centre. Le marais est plat et les héros qui s'en approchent souffrent d'un malus de -2 à leur test de Discrétion pour éviter d'être repéré. Une fois en position demander au héros de faire un jet de perception DD14 et en fonction du résultat racontez leur ce qui suit.

Échec: vous avez mal choisi votre position. Entre la boue, les insectes et la bruine constante, vous ne pouvez pas voir grand chose. Vous devriez trouver une meilleure position.

Succès: vous ne repérez aucun homme, il semble y avoir une douzaine de femmes dans le village. Elles ont l'air dures, et compétentes, portant des épées et des javelots. Quelques enfants maigres se précipitent les uns sur les autres pour jouer à la guerre.

Demandez ensuite un second test de Perception aux joueurs,

Première réussite: Enfin, vous repérez un homme au centre du village. Ses cheveux sont décorés avec plume de canards et autres oiseaux des marais. Il porte un bâton décoré de la même façon.

Deuxième réussite: à côté de l'homme peut être vue une idole faite d'argile ou de boue cuite, elle semble avoir la forme d'une créature fétide ressemblant à un crapaud humanoïde. A la façon dont l'homme gesticule devant, il est évident qu'il la tient en haute estime.

Attaquer le village

S'approcher du village sans être détecté est pratiquement impossible surtout si les héros ont un grand groupe d'hommes d'armes avec eux. Cependant, le peuple des marais supposera le pire et prendra des mesures défensives. Les caractéristiques individuelles des villageois sont détaillés ci-dessous, mais nous décrirons rapidement ce qu'ils font durant l'assaut :

Au premier signe d'intrusion, le pont est enflammé, le rendant impraticable puis les enfants sont parqués dans l'un des bâtiments pour leur sécurité. Les femmes des marais commencent alors à jeter des javelines sur les intrus une fois qu'ils sont à portée. Si quelqu'un traverse le fossé, les femmes brandissant des épées viennent à leur rencontre.

Le chaman utilise ses sorts païens pour repousser les intrus, ciblant ceux vêtus d'armure métallique qui tentent de traverser le fossé, si l'un des intrus entre dans le village, il invoque le crapaud gardien qui attaque aussitôt les envahisseurs.

La chaussée: 6m de long et 1m de large, et faite de tourbe inflammable. Les habitants y mettent le feu dès que les aventuriers sont repérés. Plutôt que de créer un mur de flamme elle flamboie d'une flamme bleue. Toute personne essayant de traverser la chaussée prend D10+2 dégâts de feu chaque tour. Les chevaux refusent de traverser les flammes, mais un cheval de guerre peut être convaincu de le faire avec un test de Persuasion réussi.

Le fossé : 4m de large et rempli de l'eau des marais, compte comme un terrain difficile pour les déplacements. Toute personne qui ne sait pas nager et tombe dans cette eau commence à se noyer. Un aventurier assommé se noie également.

L'Idole: Comme mentionné ci-dessus, le chaman peut faire appel à un gardien crapaud, ce qui lui prend un tour complet au cours duquel il ne peut rien faire d'autre. Une fois que le chaman a fini son invocation, la boue cuite craque puis explose révélant le séide dégoûtant de la cour d'hiver.



Une fois que le chaman et le crapaud gardien ont été vaincus, les guerrières se rendent. Elles pensent que leur dieu a été abattu devant eux et les survivantes sont plus que prêtes à parler, lisez le texte ci-dessous. Si certains des héros sont si peu chevaleresques qu'ils s'en prennent aux enfants, les femmes se battent de nouveau pour les protéger, la première à tomber maudit les aventuriers: Vous avez tué Gharaghick! Son rejeton vous pourchassera, vous êtes condamnés!

Gharaghick, nous a dit comment remettre les saisons en ordre. Les hommes sur la colline avaient volé nos étés, pour remettre les choses en place, nous avons dû capturer un de leur membre et le sacrifier au Cairn de celui qui a commencé tout cela. Il a sacrifié une partie de sa force pour nous donner des armes et vaincre les hommes de la colline. C'est là que sont nos hommes maintenant. Vous arrivez trop tard. Il est perdu pour vous! Bientôt le soleil reviendra!

Chaman: Sorcier niv 2 pacte de la chaîne

Gardien grenouille : troll sans régénération

Guerrières des marais (4 par héros): comme des bandits

Retour chez le Baron

Malheureusement, les héros sont les premiers à revenir ... aucun des autres groupes de recherche n'a rien trouvé. Des éclaireurs doivent être envoyés pour trouver le baron, son fils, et le sénéchal ce qui prend plusieurs heures. Les héros se rendront compte qu'ils perdent un temps précieux et devraient revenir à la clairière rapidement. Cependant, s'ils attendent le baron de l'aventure sera affecté de la manière suivante. Les héros seront en mesure de vaincre les gens du village des marais avec très peu d'effort, mais malheureusement, les événements survenus dans la terre des fae auront avancé significativement. Le chaman leur dira à contrecœur où Hugh a été emmené. Cependant, dès qu'il en aura l'occasion, il invoquera le gardien crapaud, qui les suivra dans les terres des fae. Le monstre les attaquera au pire moment possible pour les héros, de préférence quand ils seront déjà en combat avec des sbires de la cour d'hiver.

Retour à Danbury

Les femmes des marais se réfèrent au Cairn de l'arrière grand-père de Danbury, qui a exigé dans son dernier souffle de se faire enterrer dans le marais qu'il avait créé avec son pacte. Les forestiers qui accompagnent les héros savent que le cairn existe mais ne connaissent pas son emplacement exact car ils ne s'aventurent presque jamais dans le marais. Le baron actuel connaît cependant l'emplacement.

Le voyage de retour au château Danbury se passe sans incident (sauf si le MJ a d'autres projets). Au moment où les héros rentrent tous les autres groupes de recherche sont déjà sur place. Si les aventuriers ont eu la présence d'esprit de renvoyer l'un des forestiers à informer le baron de leurs conclusions, ce dernier les rejoint dans la forêt à la tête de près de 50 hommes. Les événements décrits ci-dessous peuvent avoir lieu pendant le voyage, de la même manière, si le baron et ses hommes les ont accompagnés au village des marais ces événements ont lieu sur la route - modifiez les événements en fonction de la situation.

Une fois que le baron est mis au courant de leur arrivée, il les rencontre aux portes du château, avide d'entendre des nouvelles de son fils perdu. Les héros sont introduits dans la chambre du conseil avec Sir Robert et Simon. Au fur et à mesure que les héros racontent leur histoire, le baron devient de plus en plus pâle et Simon de plus en plus confus. Le sénéchal parle très peu, il a juste l'air tristement résigné.

La malédiction révélée

Quand les héros ont fini leur histoire, le baron réfléchit quelques secondes puis commence à parler, paraphraser tout en répondant aux questions des joueurs:

Je sais que vous avez remarqué la grosse différence de temps entre Danbury et le marais. Ceci n'est pas naturel, c'est le résultat d'un pacte que mon arrière grand-père fait avec un autre monde et des êtres qui se font partie de la Court d'été.

En échange du deuxième fils des Danbury nous sommes bénis de longs étés et de courts hivers doux. Je sais Simon, tu es confus, mais laisse-moi

t'expliquer. Le second fils né est échangé le jour de sa naissance et remplacé par un changelin - une créature qui a l'air humaine et dans une certaine mesure, se comporte comme l'enfant qu'il a remplacé, mais ce n'est pas le cas. Ce n'est même pas Humain! Quand son père meurt, le changelin est repris et le second fils – désormais adulte – nous est rendu.

De ce que j'ai pu en comprendre, la cour d'été y gagne un noble instruit dans les manières des humains ce qui semble important pour eux. Malheureusement, la tension du retour est souvent trop forte pour l'humain qui nous revient, mon propre frère, Guy, s'est pendu, et l'esprit de mon oncle se brisa sous la pression. Il vécut le reste de sa vie dans la folie. Mais nous avons du beau temps en permanence.

Je maudis le marché que mon ancêtre a fait, et je voudrais aussi maudire sa mémoire, mais il a réalisé sa folie, et avant qu'il ne décède, il déclara qu'il ne méritait pas un repos éternel avec sa famille, et a exigé qu'il soit enterré sous un cairn de pierre dans le marais.

Je t'aurais transmis le secret du pacte sur mon lit de mort, et si je devais mourir au combat, Sir Robert devait veiller à ce que tu apprennes tout. Jusque-là, le secret devait être gardé. J'ai essayé de cacher Hugh, je l'ai fait éloigner de la région dès qu'il est né, mais une sombre sorcellerie était à l'œuvre et il est toujours revenu au château.

Je n'avais pas d'autre choix que de garder le changelin en sécurité, car le bien-être de mon propre fils en dépendait. J'aurais pu emprisonner la créature, mais il a exigé le droit de se déplacer. Je n'ose pas le nier j'avais peur du destin du vrai Hugh. De toute évidence, une tierce partie utilise le marais car le changelin a été capturé. Peut être que la cour d'été a des ennemis elle aussi ?

Je ne veux pas perdre mon fils ! Je vais les chasser et récupérer la créature, puis je vais trouver un moyen de récupérer mon enfant perdu! Je ne peux que faire appel à votre nature chevaleresque et vous demander de nous aider. La folie de ma famille nous a menés à cette situation, mais maintenant nous devons prendre position et dire cela suffit !

En supposant que les héros soient d'accord le baron ouvrira un coffre à proximité et en sortira trois épées. Elles sont brutes et mates et les lames ont l'air cassantes et mal forgées. Il en donne une à celui qui semble le meilleur guerrier.

Les créatures de la Cour d'été ont une peur maladive du fer froid. J'ai fait forger ces trois grandes épées en secret. Elles sont ternes et mal formées, mais peuvent s'avérer être notre plus grande arme. Avec la permission de Sir Robert je voudrais que vous en portiez une. Mon fils et moi porterons les autres.

Le baron ne peut pas être sûr que l'enlèvement ne fait pas partie d'une ruse conçue pour laisser le château sans défense, et ne peut donc pas prendre tous ses hommes avec lui. Le baron et Simon partent à la tête de 50 hommes triés sur le volet. Le château est laissé entre les mains compétentes de son Sénéchal, sir Robert Malden. Les héros sont invités à suivre le baron. Les choses ont changé pour toujours entre le baron et son premier fils. Simon ne pourra jamais pardonner à son père les secrets qu'il a gardés. Cependant, il aime la créature qu'il croyait être son frère - qu'il soit humain ou non - et est déterminé à le récupérer. Père et fils montent ensemble une dernière fois. Un combat pour son fils perdu depuis longtemps, l'autre pour son frère.

Le Cairn

Le voyage à travers la forêt et dans les marais se déroule sans incident. Le groupe est assez nombreux pour être visible à plusieurs miles, permettant aux hommes des marais de les éviter. Le baron Danbury sait très bien où son ancêtre a été enterré et les conduit directement là-bas.

Le cairn lui-même est abandonné, il n'y a aucun signe des guerriers des marais. La porte en pierre, qui en protégeait le contenu, a été poussée de côté, et un passage étroit bordé de pierres peut être vu menant dans les ténèbres. Ceux qui réussissent un test d'Arcane DD18 se rendent compte que le passage semble être plus long que le cairn ne devrait le permettre. Il disparaît dans les ténèbres alors qu'il aurait dû émerger de l'autre côté. Quiconque se promène de l'autre côté du cairn ne trouve pas d'autres ouvertures.

Rien n'empêche l'accès au cairn, bien que le passage soit juste assez large pour que les héros entrent en file indienne. Au fur et à mesure que les héros progressent, il fait nettement plus froid, jusqu'à ce que le gel apparaisse sur le sol en terre, le plafond et la pierre qui tapisse les murs. Une faible lueur froide peut être vue vers l'avant. Elle s'avère être une barrière d'énergie crépitante et enduite de givre et de glace, cachant tout ce qui se trouve au-delà.

Seuls ceux qui possèdent une grande confiance en eux peuvent percer cette barrière et en sortir relativement indemne. Son feu froid consomme la plupart de ceux qui essaient de la traverser. Ceci est en fait une ruse pour éliminer la plupart des hommes d'arme qui traversent la barrière. Les troupes du baron devront attendre à l'extérieur du Cairn.

Si les aventuriers sont si peu héroïques qu'ils envoient l'un des hommes du Baron au travers de la barrière ils sont les premiers à découvrir la situation et viennent de condamner un homme à mort. Après quelques moments de silence, ils entendent un cri soudain. S'ils avaient attaché une corde autour du pauvre homme, il devient soudainement mou et quand il le ramène vers eux il est couvert de morsures et complètement gelé. Au-delà de la barrière se trouve une grande chambre froide, plus grande que le cairn lui-même. À l'extrémité de la chambre, on peut voir une passerelle formée à partir de plantes vivantes et de racines qui ont grandi à travers le toit de terre au-dessus.

Au bout de la passerelle se trouve un portail tourbillonnant rempli de lumière. Devant la passerelle se trouve plusieurs gros chiens. Leurs yeux brûlent d'un froid artificiel et leur fourrure est recouverte de glace. Le plus alarmant est la taille de leurs crocs, qui semblent être des glaçons. Ces chiens féériques étaient autrefois des hommes qui ont vendu leurs âmes à la cour d'hiver pour un plaisir mortel éphémère, et passe maintenant l'éternité au service de leur maître et maîtresses. Ils ont été placés ici pour empêcher toute personne qui survit à la barrière d'entrer sur les terres des fées.

Les chiens ne sont pas intelligents mais sont rusés, ils se battent jusqu'à la mort.

Chien d'hiver : Voir loup arctique P 311 du bestiaire H&D, un par Pj

Sur la terre des fées

Une fois les chiens d'hiver expédiés dans l'au delà, les héros peuvent tourner leur attention sur la porte des fées. Tous les héros devraient entrer dans les lumières tourbillonnantes et être transportés vers les Terres des Fées. Passer la porte est très étrange et les héros arrivent de l'autre côté automatiquement secoués. Ils se retrouvent dans un bosquet boisé sous un temps automnal - le sol est tapissé de feuilles mortes.

Les cadavres des hommes du marais sont éparpillés autour du bosquet, couverts de feuilles. Au-dessus des nuages gris passent rapidement dans le ciel, soufflées par un fort vent qui ne dérange pas les feuilles tombées. Très loin à l'est, on peut voir le ciel d'un bleu profond d'été et loin à l'ouest peuvent être vus en train de couvrir de sombres nuages chargés de neige. Si les héros examinent les corps - ils découvrent qu'ils sont tous morts en combattant — d'autres guerriers arrivent soudainement sur les lieux.

Ces guerriers sont les éclaireurs d'une force plus importante envoyée par la Cour d'été pour enquêter sur l'activité de la porte vers les terres mortelles. Malheureusement pour les héros ils supposent qu'ils sont des agents mortels de la cour d'hiver et en tant que tel, non protégé par les pactes qui empêchent le conflit ouvert entre les deux cours. Ils les attaquent donc aussitôt.

Il est possible, mais improbable, que les héros se retrouvent immédiatement maîtrisés. Le Baron Danbury tente alors le tout pour le tout car il a reconnu des guerriers en tant que membres de la Cour d'été. Ses derniers acceptent leur reddition, mais restent méfiants. Cinq tours plus tard, la force principale arrivera, un grand contingent de guerriers d'été dirigés par un noble appelé Seigneur Zephyr. Zephyr reconnaît l'héraldique des Danbury comme celui d'un mortel qui (inconsciemment) se fait le champion de l'été. Il interroge les héros quant à leurs raisons d'être dans les Terres des Fées. Dès que les héros mentionnent l'enlèvement du changelin, il arrête la discussion.

Seigneur Sumerisle doit entendre parler de cela! Vous m'accompagnerez jusqu'à sa cour, et lui répéterez votre histoire.

Le noble ne veut rien entendre et entraîne les héros enchaînés si nécessaire. Si les héros utilisent leurs armes de fer froid lors de la bataille avec ses troupes il exige qu'elles soient attachées dans leur fourreau, mais ne leur prend pas tellement il en a peur.

**Guerriers d'été (3 par héros): éclaireur P333 H&D
Seigneur Zephyr: Noble P337 H&D**



Les terres de l'été éternel

Tandis que les héros sont escortés à l'est, le temps devient sensiblement plus chaud, et les arbres commencent à perdre leurs couleurs d'automne et commencent à fleurir et à bourgeonner. Bientôt les héros se retrouvent sous une chaude journée d'été. L'air est rempli du chant des oiseaux et des collines boisées s'étendent jusqu'à l'horizon. Niché dans l'une des vallées, on peut voir un camp, la cour de Lord Sumerisle. Les lieux semblent paisibles, protégés par une palissade, dans laquelle on peut voir un camp de nobles ambulants comprenant une tente de commandement, des rangées de tentes de caserne, des piquets à chevaux et un terrain de tournois de fortune. En se rapprochant, ils peuvent voir que la tente de commandement est ouverte sur le côté et que des nobles faes sont assis en train de manger, bavarder ou regarder des danseurs. Le Baron Danbury se rapproche des héros et leur murmure de toute urgence.

Vos âmes sont en danger de mort ici. Ces créatures sembleront amicales et agréables, mais vous ne ferez pas de bonnes affaires ici, et réfléchissez y à deux fois avant d'accepter des cadeaux. Souvent ces cadeaux s'avèrent être une rose aux épines douloureuses. Restez en alerte!

La cour de Sumerisle

Alors les héros sont conduits à travers le camp, toutes les activités s'arrêtent lentement tandis que les faes viennent regarder leur visiteurs mortels. Si les héros sont enchaînés, ils récoltent des regards impitoyables, mais s'ils voyagent libres, les faes sont plus curieuses. La cour de Sumerisle ne ressemble à rien de ce que les héros ont jamais pu rencontré auparavant. Les nobles qui se prélassent sont à la fois des hommes et des femmes vêtus de vêtements qui laissent très peu de place à l'imagination - un spectacle choquant pour la plupart des personnages. De longues tables sont couvertes de friandises et de bouteilles et les assiettes et coupes ne sont jamais vides. Les nobles sont divertis par une troupe de musiciens. Ceux qui réussissent un test de Perception DD10 réalisent que la musique qu'ils jouent est de plus en plus mauvaise. Les musiciens sont des mortels. La sueur coule de leurs fronts et ils sont clairement épuisés, mais semblent incapable de s'arrêter de jouer.

Lord Sumerisle est assis sur un grand trône au fond de la tente. C'est un grand homme musclé avec d'étranges yeux orange il accueille les héros avec un sourire agréable et chaleureux (même s'ils sont enchaînés) et signale aux musiciens de cesser. La musique s'arrête et les musiciens chutent au sol, trop épuisés pour bouger. Sumerisle leur offre des rafraîchissements et ordonne qu'ils soient libérés. Si l'un des héros hésite à accepter la nourriture, Sumerisle sourit et assure que la nourriture est offerte volontairement, sans rien attendre en retour en dehors de leur histoire.

Dès que les héros ont mentionné le changelin, Sumerisle change de comportement. Il ordonne que la tente soit nettoyée et remballée. Le reste des fae part sans un mot et les joueurs mortels épuisés traînent à se remettre debout et partir. Les domestiques délient les côtés de la tente et laissent retomber la toile, les bruits du camp à l'extérieur diminuent jusqu'à finalement disparaître complètement. Sumerisle demande aux héros de continuer leur récit, écoute attentivement et les interrompt uniquement pour poser quelques questions.

Quand ils finissent, il se tait pendant plusieurs minutes, plongé dans ses pensées. Enfin il dit:

Je crains connaître celui qui se cache derrière ce complot. Le Seigneur Flux est un seigneur de guerre de la Cour d'hiver. Une rumeur m'était parvenue selon laquelle il rassemblait ses troupes près du chêne de l'automne, alors je suis venu jusqu'ici pour voir ce qu'il se passait. Il semble que mes pires craintes se soient réalisées. Vous connaissez les deux cours des faes n'est ce

pas? L'été et l'hiver? Il y en a un troisième: la Cour d'ombre, qui cherche à mettre fin à la paix qui existe entre les deux autres. Si l'été et l'hiver devaient reprendre la guerre, le massacre serait terrible, et votre monde - le monde des mortels - entrerait aussi en guerre.

Flux, comme je le soupçonnais depuis longtemps, est un membre de la cour d'ombre qui compte parmi ses membres à la fois ceux qui servent l'hiver et l'été. Il a l'intention de sacrifier mon fils à l'arbre d'automne, créant un déséquilibre entre les cours.

Cependant votre présence ici nous donne de l'espoir, je ne peux frapper directement le Seigneur de l'hiver, cependant, il n'en est pas de même pour vous. Devenez des champions de l'été et vous pourrez combattre Flux sans crainte de représailles.

Les héros devraient avoir beaucoup de questions, vous trouverez ci-dessous les questions les plus probables et les réponses de Sumerisle.

Pourquoi cette cour d'ombre veut-il causer un tel conflit?

Comme dans le royaume des mortels, il y en a ici qui ne vivent que pour la guerre. Étant éternels, nous devons contrôler car nos conflits sont bien plus longs que vous ne le faites chez vous et ils durent des siècles. Ceux de la cour d'ombre se méfient de ces règles et de ces limites et cherchent à détruire l'ancien ordre.

Pouvez-vous nous en dire plus sur ce Lord Flux?

"Non seulement Flux est un guerrier puissant et habile, mais sa présence même effraie le fil de la réalité. Soyez prêt à tout quand vous lui ferez face. Au-delà de ça, je peux ajouter que j'en ai peur.

Comment pouvons-nous le trouver?

Il est accompagné non seulement de sa propre force, mais nous devons supposer que d'autres troupes lui ont été prêtées par d'autres membres de la cour d'ombre. Mes propres troupes vont les attaquer ce qui les distraira. Techniquement ce sera une rupture du pacte de notre peuple, mais aussi longtemps que je ne suis pas directement impliqué dans la mort de Flux, je devrais échapper à la punition. Vous allez voyager à part de notre force principale. De peur que vous ne soyez détectés par ses oracles. Utilisez la confusion de la bataille et rejoignez le chêne d'automne pour empêcher la mort de mon fils.

Si nous faisons ce que vous demandez, qu'est ce que cela nous coûtera?

Rien, vous aurez rendu un grand service à l'été. Il n'y aura aucun coût au-delà de ce que Lord Flux pourra vous infliger.

Qu'est-ce que le chêne d'automne?

Entre les terres d'été et d'hiver se trouve les terres de l'automne. Un seul arbre contient toute la puissance de cette terre - le Chêne d'automne. Si le changelin est tué sur l'arbre son pouvoir sera transféré à l'hiver car il est une créature d'été.

Quels pouvoirs le changelin possède t'il?

Le changelin est notre moyen de comprendre les fascinantes, déroutantes et exaspérantes créatures qui habitent le royaume des mortels. Une telle connaissance n'est pas sans coût. Chaque changelin contient une graine d'été. C'est sa seule présence, ce qui donne à Danbury sa météo.

Où est le vrai Hugh Danbury?

Je suis au regret de vous dire qu'il ne m'a pas accompagné, il est dans mon château, où il est bien gardé. C'est un gentil garçon. Je le trouve... divertissant.

Qu'est ce que nous y gagnons ?

"Qu'est-ce que vous désirez?"

Lord Sumerisle sourit de manière chaleureuse et dangereuse, ses yeux pétillant joyeusement.

Un groupe altruiste utilisera cette offre comme une occasion de mettre fin à la situation à Danbury (aussi bien pour les Danbury que pour le peuple des marais). Cependant, un groupe plus matérialiste ou égoïste peut demander quelque chose qui les aide directement, mais ils devraient en payer le prix plus tard. Une fois la réunion terminée, Zephyr ordonne que le camp soit levé et les

troupes misent en marche.

Tentations

Mettre en marche un ost de cette taille en ordre de bataille n'est pas tâche facile et prend plusieurs heures. Pendant ce temps, les héros auront en fait très peu à faire et pourraient même s'ennuyer. Une situation dont les nobles de l'été seront plus qu'heureux de profiter. Pour beaucoup de fae, un mortel n'est qu'un jouet à jeter quand on en est fatigué. Les héros sont une nouvelle distraction, et ils seront le centre d'attention pendant un moment. Certaines des fae y voient la possibilité de gagner un champion et représentant sur la terre des mortels.

D'autres ne font que jouer avec les héros comme un chat joue avec une souris. Alors que le camp se prépare à marcher à la guerre, chaque héros sera approché et tenté par au moins un noble. Vous trouverez ci-dessous des suggestions sur la forme que ces tentations peuvent prendre.

Guérison: un noble approchera un héros blessé et lui dit qu'il va guérir toutes ses blessures s'il boit un liquide au goût sucré.

Inconvénient: le projet de guérison souille le sang du buveur le rendant résistant à toute guérison naturelle. Dans l'avenir, les fae apparaîtront au héros (à un moment où il est à l'agonie) et proposeront de retirer la souillure, mais au prix de son âme. Un an plus tard, le héros disparaît pour devenir l'un des chiens de l'été.

Séduction: une des fae s'approche d'un héros avec l'intention de le séduire. La beauté du noble est indéniable, et quand il tourne son attention sur un mortel, le pauvre imbécile peut être figé comme un lapin en pleine lumière, incapable de résister. Au début la fae approchera du héros en blaguant légèrement, semblant être très amical et intéressé par ce que le héros a à dire. Si le héros semble réceptif à ses avances, la fae suggérera de s'éloigner dans un coin tranquille loin de tout le brouhaha et du bruit du camp, où ils peuvent parler au calme. Une fois seuls, elle utilisera vraiment son charme. Réalisez un test de Persuasion opposée à la Perspicacité du héros. Si le héros échoue, il est emmené par la fae et revient un peu plus tard complètement épuisé. Un compagnon peut le sauver de ce terrible destin en intercédant avant qu'il ne soit emmené. Une fois qu'il part avec la fae, on ne le trouvera pas avant son retour. Négociez avec la fae avant que le personnage ne soit emmené donne un bonus de +2 au test de Persuasion de l'intercesseur. Arrêter un héros qui est déjà enchanté nécessite de faire usage de la force.

Inconvénient: le héros devient accro aux faes et aux elfes, il ne peut rien leur refuser.

Puissance : Une fae noble s'approche d'un héros et lui propose ouvertement une bonne affaire. Les faes élèveront en permanence l'une de ses caractéristiques s'il accepte de servir le noble. Le noble lui dit qu'après un an et un jour le héros sera emmené sur les terres de l'été pour le servir. La fae lui assure que la vie dans les terres des faes est agréable, et il n'aura jamais besoin de nourriture ou boisson. Le héros peut tenter de marchander, mais il n'obtiendra au mieux qu'une durée de 5 ans dans le royaume des mortels avant paiement. Une fois que l'accord est conclu, il est scellé par un baiser sur le front ou une poignée de main selon la fae. Le trait du héros est immédiatement amélioré.

Inconvénient: une fois le délai convenu écoulé, le héros est emmené sur les terres d'été et transformé en chien de l'été.

Tous les héros assez stupides pour faire un pacte avec les Sidhes le regretteront presque certainement à une date ultérieure. Quand la folie de leurs actions leur apparaîtra, ils peuvent souhaiter rompre leur pacte ou leurs amis et compagnons peuvent chercher un moyen de les sortir de cette situation. Cela ne sera pas une tâche facile et nécessitera une aventure épique à part entière. L'astuce consiste à offrir aux faes quelque chose qui vaut plus qu'une âme mortelle. Cela peut impliquer la traque d'un Sidhe renégat ou d'une bête de la cour d'hiver. Cela ne sera certainement pas facile et coûtera probablement des vies.

Trouver Hugh

Les héros peuvent tenter d'échapper aux tentations en ne se séparant pas et en examinant le camp. Envoyez les près du chenil où les chiens de chasse d'été sont enfermés. Les chiens de chasse d'été ont une taille semblable à celle de ceux de l'hiver rencontrés dans le cairn plutôt dans l'aventure. Cependant, les chiens d'été ont une peau rouge qui semble fumer. Leurs dents semblent être formées de suie et de charbon de bois. Ces chiens sont amicaux, se comportent presque comme des chiots et ont soif des caresses des héros. Tandis que les héros regardent les chiens une forme élancée traverse la foule. C'est un humain, il est bien habillé, et évidemment bien soigné, mais il se comporte aussi comme un chien, et les animaux qui l'entourent acceptent sa présence sans se plaindre. Il s'accroupit à quatre pattes et sourit au héros. Les traits de son visage sont sans aucun doute similaires à ceux de son père et de son frère. C'est Hugh Danbury!

Nul doute que les héros seront en colère et en parleront au Lord Sumerisle. Le seigneur des faes s'excuse pour la supercherie en affirmant qu'il n'a pas voulu distraire quiconque de la tâche qui l'attend. Il explique ainsi la situation de Hugh:

Hugh a eu une enfance troublée, il a rapidement senti à quel point il était différent de nous, et malheureusement il n'y avait pas d'enfant avec lesquels jouer. Il a grandi près de nos chiens, qui étaient autrefois des mortels eux-mêmes; peut-être qu'il sentait sa parenté avec eux. Finalement, le garçon a refusé de se séparer d'eux, et ils l'ont accepté dans leur meute. Il est heureux avec eux, et nous nous assurons qu'il est propre et en bonne santé. Il mange bien et nous le traitons comme un de nos chiens.

Si les héros exigent la libération de Hugh, Sumerisle souligne la folie de cette action.

Le garçon est content avec les chiens. Si on l'enlève à la meute, il va chercher après eux et eux après lui. Son esprit peut lui être rendu, mais pour ce faire, nous aurons besoin du changelin. Je promets que si vous me ramenez mon propre fils je lui rendrai son esprit. Il sera le même garçon qu'avant mais il sera à vous. Je jure de le faire pour vous!

Espérons que les héros se rendent compte de la gravité d'un tel serment de la part d'un des seigneurs Sidhe. Ils peuvent essayer de s'échapper avec Hugh, mais s'échapper d'un camp se prépare à la guerre, avec un garçon qui pense qu'il est un chien en hurlant après sa meute serait un exploit au-delà même des talents des plus grand héros.



Marcher à la guerre

Finalement, l'armée d'été est prête à marcher. Lord Sumerisle rappelle aux héros qu'ils ne doivent pas voyager avec la force principale, mais deux kilomètres environ au nord de la colonne. Cela les mettra dans la meilleure position pour contourner les forces de Flux et atteindre le Chêne d'automne.

Ceux qui en ont besoin reçoivent des montures de guerre féeriques. N'oubliez pas que ces montures sont entraînées pour le combat... Les chevaux féeriques savent où ils vont donc les héros n'ont pas à s'inquiéter de la route à suivre. L'armée des faes compte plus de 200 hommes et fait moins de bruit qu'une force mortelle de 50 hommes.

Rapidement les héros quittent l'agréable forêt d'été et entrent dans la forêt automnale. Ceux qui réussissent un test de Perception DD20 détectent un sifflement et ne sont pas surpris quand ils sont subitement attaqués par ce qui au premier regard semble être des essaims d'insectes, mais s'avère en réalité être un nuage de minuscules guerriers ailés, chacun armé d'une petite épée.

Les sprites d'hiver font de superbes éclaireurs, ils sont capables de voyager rapidement, et peuvent passer inaperçus lorsque cela est nécessaire. Ils sont aussi plus que capables de se défendre si le besoin s'en fait sentir.

Heureusement pour les héros, leur faible nombre couplé avec le fait qu'ils font face à des mortels enhardis les fera fuir pour rendre compte à leur maître.

Essaims de sprites d'hiver: Comme des guêpes géantes



Les cours Féeriques

Les faes ou sidhe, comme ils s'appellent eux-mêmes - sont principalement divisés en deux camps concurrents - ceux qui servent l'été et ceux qui servent l'hiver. Ces deux cours mènent une lutte éternelle et ritualisée qui se manifeste au fil des saisons dans le monde des mortels. Dans le passé, cette lutte s'est transformée en conflit ouvert et en une guerre à grande échelle, qui laissa les deux camps temporairement décimés.

Pendant ces temps terribles, le monde des mortels fut affligé par des périodes glaciaires ou de longues vagues de chaleur qui laissèrent des terres jadis fertiles transformées en déserts. Pour éviter qu'un tel massacre ne se reproduise, les reines des cours conclurent secrètement un accord. Pour éviter à nouveau un tel conflit ouvert, les deux cours agiraient à travers des agents mortels et des champions.

Elles acceptèrent également de permettre à chaque cour d'être dominante pour une période spécifique dans l'année. Ainsi chaque cour pouvait goûter la victoire et la défaite, mais sans les coûts importants que de telles défaites infligeraient à leur peuple. La majorité des fae ignorent ce marché, et sont trompées en pensant qu'elles sont enfermées dans une guerre perpétuelle.

Désormais, les reines mesurent leurs victoires et leurs défaites par leur influence sur les habitants du monde mortel qu'ils tentent et maudissent avec leurs promesses. Danbury est une de ces victoires pour la Cour d'été. D'autres domaines sont sous l'emprise de la cour d'hiver, tels que les îles loin au nord.

Cependant, certaines faes sont au courant du pacte, tels que le Lord Flux, cet individu désire s'engager dans un vrai combat une fois de plus. Les membres de son groupe tentent de rompre le pacte entre les reines et de relancer les guerres anciennes. En vérité ils ne se soucient pas de savoir quelle cour est dominante, mais que les guerres recommencent.

Le reste du voyage à travers le bois d'automne se passe bien. Finalement, les héros gravissent une colline et tombent sur un spectacle impressionnant. Un énorme chêne domine la région. Ses racines ont craqué et rompu la terre tout autour en empêchant tout arbre de se développer sur plus de 3 kilomètres, créant une série de ravines serpentine toutes vers l'arbre gigantesque.

Devant l'arbre et à l'est se trouve une grande force d'au moins mille hommes. La cavalerie lourde est déployée à côté des soldats à pied, dont certains tiennent en laisse de féroces chiens d'hiver. Les forces de Lord Flux sont évidemment conscients de l'approche des troupes de l'été. La seule façon d'approcher de l'arbre est de suivre l'une des ravines créées par les racines. Ces mini canyons ont des 'murs' plus hauts qu'un homme à cheval, mais sont seulement assez larges pour laisser passer un cavalier de front. Les aventuriers peuvent tenter de foncer sur le terrain dégagé entre les ravines, mais ils se feront immédiatement repérés par les troupes du Flux et auront à traverser plusieurs ravines.

Alors que les héros progressent vers l'arbre les troupes de Lord Sumerisle émergent à l'air libre et marchent vers leurs ennemis, puis accélèrent dans ce qui devient bientôt une charge. Avec un rugissement féroce les deux forces se brisent l'une sur l'autre et même à cette distance, il est évident qu'aucune pitié n'est accordée ni demandée, le massacre est horrible même pour ceux qui sont habitués à la vue brutale d'un combat au corps à corps. Lentement, la supériorité numérique du défenseur commence à jouer et les assaillants sont encerclés. Sumerisle et ses hommes sont condamnés à moins que les héros rejoignent le chêne d'automne et arrêtent Lord Flux.

Un sacrifice héroïque

Si pour une raison quelconque les Danbury n'accompagnent pas les héros vous pouvez omettre cette partie de l'aventure. Elle vise juste à s'assurer qu'un Pnj ne vole pas la gloire d'un personnage joueur par accident. Les héros sont capables de descendre dans les ravines sans trop de difficulté et de le faire sans attirer l'attention de quiconque sur le champ de bataille. Une fois qu'ils entrent dans un de ces ravins une catastrophe frappe.

Un détachement de guerriers d'hiver arrivant en retard pour la bataille repère les héros alors qu'ils se dirigent vers le chêne. Avec un cri, les guerriers chargent vers les héros se jetant dans le ravin pour les poursuivre. Ils sont trop nombreux pour être vaincus par les aventuriers au combat - ils sont au moins cinquante - et leur seul espoir est de les distancer à la course. À un point où le ravin s'élargit assez pour permettre à deux guerriers de se battre côte à côte, le Baron Danbury et son fils s'arrêtent et se tournent pour faire face à la horde.

Vous continuez, mon fils et moi les arrêterons tant que nous le pouvons, c'est un point d'étranglement naturel qui nous donne l'avantage. Allez sauver mon fils!

Il est possible que les héros exigent de prendre les armes de fer froid des Danbury, affirmant à juste titre qu'elles leur donneront un avantage face au démoniaque Seigneur Flux. Cependant, s'ils prennent les épées, ils prennent le seul avantage dont bénéficie vraiment les Danbury qui seront bientôt submergés par les guerriers fae.

Le seigneur du chaos

Laisant les Danbury à leur destin effroyable, les héros se précipitent vers le chêne. On peut entendre un inconnu chanter dans une langue lyrique. Le chant est si fort qu'il peut être entendu au-dessus des sons de la bataille. Le ravin tourne brusquement à l'ouest puis s'ouvre soudainement dans une grande clairière. A environ 6 mètres des héros se tient l'énorme chêne d'automne. Cloué à l'arbre par des clous de fer dans chaque main et pied se trouve le changelin danbury. Même à cette distance il est évident que sa chair se dissout lentement. La pauvre créature se tord d'agonie.

Devant le captif, l'observant bizarrement, se tient un géant, plus grand que même le plus grand des aventuriers. Deux grands bois poussent de sa tête, il porte une armure fabriquée dans du bois et porte un grand trident. Dispersés dans toute la clairière se tiennent un certain nombre de guerriers faes vêtus de fourrure. Nombres d'entre eux retiennent des chiens d'hiver avec des laisses en cuir.

Lord Flux ne participe pas au combat avant que la moitié de ses gardes du corps ne soient tombés. C'est un ennemi extrêmement dangereux et il ne doit pas être sous-estimé.



Le Seigneur Fae les remercie tous encore une fois, en les serrant dans ses bras. Il se tient silencieux et les regarde entrer dans le portail et quitter les terres des faes.

Conséquences :

Avec la graine d'été retirée de la terre des Danbury la météo et ses environs retrouve un cycle des saisons naturel et lentement les marais se drainent, laissant des terres fertiles derrière eux. Les habitants de Danbury et de l'ancien marais commencent lentement à se mélanger. Peu à peu les deux peuples surmontent leur méfiance mutuelle et découvrent qu'ils ont beaucoup en commun. Cinq ans plus tard est célébré le premier mariage entre un humble berger et une jeune fille des marais. En trois générations, les deux peuples se sont si bien mélangés que toute l'inimitié précédente est oubliée.

Le Baron Danbury redécouvre une nouvelle soif de vie et retrouve sa bonne humeur. Il se remarie et sa jeune mariée lui donne deux autres enfants un garçon et une fille qui sont nommés d'après les héros qui ont sauvé son fils. Le baron vit encore vingt-trois ans et meurt paisiblement dans son lit, entouré de sa famille.

Simon Danbury prouve qu'il est capable de diriger après sa mort et fait beaucoup pour réparer les relations avec le peuple des marais. Il finance la construction d'un nouveau village sur le site de l'ancien cairn, et appelle ce village Pont des Fées.

Hugh Danbury souffre pendant quelques mois de cauchemars sans forme, mais ils passent vite. Il se tourne vers l'église et mène une vie longue et pieuse.

Qu'advient-il des héros de ce conte? Et bien il est beaucoup trop tôt pour terminer leur récit. Certains d'entre eux peuvent être revenus avec des cicatrices à la fois physiques et spirituelles de leur séjour dans les Terres des Fées, et celles-ci doivent être surmontées. Cependant, une chose est sûre, les cours d'été et d'hiver n'en ont pas fini avec eux. La Cour des Ombres non plus...

La victoire

Lorsque Lord Flux est finalement tué, il explose en une cascade chaotique de lumière, de son et de matière protoplasmique bouillonnante. La force de cette explosion est telle qu'elle jette tout le monde au sol dans un rayon de plusieurs kilomètres mettant un arrêt brutal à la bataille. Les forces de l'hiver sont désorganisées par la mort spectaculaire de leur chef et fuient le champ de bataille se dirigeant vers l'ouest vers les terres d'hiver. La force de Sumerisle est beaucoup trop épuisée pour les poursuivre.

Lord Flux: Comme une guenaude nocturne avec 150Pv, P180 H&D
Guerriers d'hiver (1 par héros): éclaireur P333 H&D
Chiens d'hiver : Voir loup arctique P 311 du bestiaire H&D, un par Pj

La mort des Danbury

Si les héros prennent les armes de fer froid des Danbury, alors le père et le fils sont condamnés. Ils sont rapidement submergés et tués. Six rounds après que le combat contre Lord Flux a commencé, les guerriers survivants commencent à arriver. Heureusement l'étroitesse du ravin les empêche d'arriver en masse. Chaque tour après le sixième deux autres guerriers de l'hiver entrent dans la mêlée.

La malédiction brisée

Sumerisle a survécu à la bataille, tout comme les Danbury s'ils les Pjs ne leur ont pas pris leurs épées. Ils entrent rapidement dans la clairière, suivis du vrai Hugh Danbury qui file à côté d'eux à quatre pattes. Sumerisle s'approche du changelin, toujours en train de se tordre sur l'arbre. Hugh Danbury remarque son double et approche gémissant de confusion et de peur.

Sumerisle pose doucement sa main sur la tête de Hugh, calmant le mortel. Puis il saisit les clous qui percent les pieds du changelin. Sifflant de douleur, il le libère et les jette au sol rapidement. Il tire ensuite sur les clous des mains grimaçant comme si ses mains commencent à fumer comme si elles étaient immergées dans l'acide. Le Changelin tombe de l'arbre et Hugh l'attrape avant qu'il ne touche le sol. Il tient le Doppelgänger mutilé, fixant son visage. Ensuite, le changelin commence à se désintégrer dans les bras de Hugh comme s'il était fait de feuilles. La confusion dans le regard de Hugh change, en quelque sorte il devient plus conscient. Lentement il se lève, grimaçant et regarde tout le monde autour de lui.

"Où suis-je? Comment suis-je arrivé ici?"

En interrogeant Hugh, il devient vite évident qu'il a tous les souvenirs de son changelin. Sumerisle assure les héros que son esprit est intact, et bien que les souvenirs du changelin soient passés en lui, la graine d'été n'y est pas. Le pacte conclut entre les Danbury et les faes de la cour d'été est rompu. La malédiction de Danbury est levée. Il les remercie tous personnellement pour le service qu'ils lui ont rendu ce jour, et les escorte au portail du cairn. Mystérieusement le portail semble les attendre.