

LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES : John Grümph
Merci à Islayre d'Argohl et François Lalande

Au programme de ce douzième numéro :

LE PETIT LIVRE DES 7HEX

A-t-on besoin de tout rédiger pour mener un 7hex ? Quelques idées rapidement listées ne sont-elles pas suffisantes pour lancer une aventure, en s'appuyant sur l'improvisation, le lâcher-prise et la bonne volonté des joueuses à participer à la construction de l'histoire ? C'est tout le pari de ce petit livret qui t'offre des aventures complètes dans un format réduit. Il te suffit de te reporter aux conseils du **BOUQUIN DE BASE** de **CŒURS VAILLANTS** pour y trouver quelques techniques utiles et, surtout, n'oublie pas de toujours te faire confiance.

Par ailleurs, ces quelques contextes peuvent paraître beaucoup trop larges pour des parties courtes ou quelques séances bien comptées, mais, comme indiqué dans le Bouquin de base, il suffit bien souvent de décider où placer le début des aventures : avant que tout commence (pour une campagne longue) ? Sur l'une des branches de l'histoire, alors que tout est presque joué (pour un one-shot énervé) ? Tout ce matériel, c'est seulement des idées et du potentiel qu'il te revient d'utiliser à ta guise.



LA VALLÉE DES CHAGRINS

L'ARGUMENT

Les aléas du climat, le changement des routes et des habitudes, les catastrophes naturelles, ont eu raison de la prospérité d'une vallée isolée. Il ne reste guère qu'un lieu de pèlerinage pour attirer des visiteurs peu nombreux et les efforts de rares personnes qui souhaitent lui rendre sa fierté d'antan. Mais de sombres pouvoirs s'éveillent, des menaces insoupçonnées et des échos inquiétants du monde extérieur.

LES LIEUX

- ⌘ Un village appauvri au fond d'une longue et sinueuse vallée.
- ⌘ Un château incendié et en ruine, avec seulement une vieille tour encore habitée,
- ⌘ Une forêt ancienne et inquiétante, récemment ouverte aux essarts,
- ⌘ Une source miraculeuse qui attire des pèlerins et s'en va couler dans la forêt.
- ⌘ Un monastère isolé de l'autre côté de la forêt,
- ⌘ Un sanctuaire caché dédié à une aberration,
- ⌘ Une mine de mithril perdue et oubliée,

LES FACTIONS

- ⌘ La fille d'un seigneur sénile qui tente de sauvegarder ce qui peut encore l'être,
- ⌘ Des villageois soumis à l'autorité toxique d'un bourgmestre avide,
- ⌘ Un prince en fuite qui se cache au monastère et qui est poursuivi par des assassins.
- ⌘ Une dryade qui vient de s'éveiller au son des haches,
- ⌘ Un sorcier qui cherche à appeler à lui une aberration et à en acquérir les pouvoirs,

LA MISE EN JEU

La vallée est isolée et peu de gens entretiennent encore l'espoir de la voir renaître un jour. Il suffirait d'un rien pour anéantir ces espérances, mais une seule étincelle pourrait tout changer. Que pourrait-il se passer si une bande d'étrangers, des aventuriers au cœur vaillant, venait s'y perdre, au hasard de ses quêtes, peut-être à la recherche de quelques monstres à occire, de vieilles légendes à élucider, d'une mission secrète ou simplement en accompagnant des pèlerins ?

LA TOUCHE DU HASARD

Id8 QUELLE EST DONC L'IDENTITÉ DU SORCIER ?	
1	L'un des assassins venus pour le prince
2	La femme du bourgmestre
3	Le guérisseur du village
4	Le père supérieur du monastère
5	Le vieux seigneur, pas si sénile
6	Un pèlerin discret cherchant à guérir un être cher
7	Un vil marchand venu de loin
8	Une sombre créature de la vieille forêt

LE SECRET DISPARU

L'ARGUMENT

Au-delà des marches du royaume s'étendent les frontières du monde civilisé, où seuls vivent ceux qui rêvent d'indépendance ou fuient les autorités, aux côtés des monstres et des humanoïdes monstrueux. C'est un lieu mystérieux, qui excite les imaginaires et les ambitions, un lieu de passage vers d'autres royaumes, un lieu dangereux mais riche de ressources qu'exploitent d'après frontaliers et qu'aujourd'hui convoite un seigneur désireux d'étendre son domaine. Les légendes racontent qu'un secret y fut découvert et perdu avant même la création du royaume, mais qui s'en rappelle encore ? Qui pourrait vouloir le retrouver ? Que pourrait-il en faire ?

LES LIEUX

- ⌘ Un grand village de mineurs indépendants et farouches qui exploitent de profonds filons d'argent et de cuivre.
- ⌘ Une taberge fortifiée, sur la vieille route commerciale, où passent toutes sortes de gens étranges.
- ⌘ Une rivière entourée de marécages, où poussent des plantes rares et vivent des monstres terrifiants.
- ⌘ Un gouffre profond au pied d'une grande mesa calcaire, creusée par les eaux, dont le sommet servit jadis de colline fortifiée.
- ⌘ Une église en bois, sanctuaire de la déesse du sauvage, où pèlerins humains et monstrueux se croisent et commercent.
- ⌘ Un champ de golems brisés, érodés par le temps, anciens gardiens d'un secret volé.
- ⌘ Un camp militaire hâtivement dressé et fortifié, dans une zone corrompue par des maléfices qui troublent l'esprit et nourrissent de sombres pulsions.

LES FACTIONS

- ⌘ Un forgeron-enchanteur de grande réputation, qui perd la mémoire de son art au profit de savoirs pernicieux et délétères.
- ⌘ Un groupe de chasseurs de monstres démoralisés par la mort de leur chef et hantés par ses derniers mots, une prophétie effrayante qu'il leur revient d'empêcher.
- ⌘ Un clan de gobelins ordinairement placides, mais qui traverse de graves troubles logistiques autant que mystiques.
- ⌘ Un sphynx entraîné loin de chez lui et des siens par des rêves troublants, à la recherche d'un secret disparu.
- ⌘ De trop jeunes soldats, formant le corps expéditionnaire d'un seigneur souhaitant annexer la région.

LA MISE EN JEU

Que peut-on opposer aux revendications d'un seigneur avide de conquête et dont les troupes deviennent, chaque jour, plus violentes et plus cruelles, sinon la volonté immarcescible de n'en point se laisser rabattre ? Est-ce suffisant quand des forces occultes se mêlent au conflit ? Peut-on trouver des alliés ? Se faire de nouveaux ennemis ? De quel côté les aventuriers vont-ils se ranger ? Et qu'en est-il de ce secret qui semble encore intéresser quelques personnes ?

LA TOUCHE DU HASARD

Id8 QUELLE EST LA NATURE DU SECRET ?	
1	Il n'y a jamais eu de secret.
2	Le savoir d'une technique oubliée, d'un métier rare ou d'un sort unique.
3	Un secret beau et inutile, capable de plaire aux poètes, aux mystiques et aux philosophes.
4	Un secret bénéfique, dont la connaissance pourrait changer la vie des gens.
5	Un secret dangereux, dont la connaissance transforme son détenteur en menace pour le monde.
6	Un secret qui fut et qui n'est plus, que l'on recherche en vain car il a été détruit jadis par les fondateurs du royaume.
7	Un secret vivant, doué de sa propre volonté et qui choisit librement ses détenteurs.
8	Une force occulte, inconsciente et cruelle, qui possède les gens et joue avec le destin.

UN ROYAUME À SAUVER

L'ARGUMENT

Loin dans le sauvage, au bout d'une longue route, cerné de forêts impénétrables, existe un tout petit royaume fondé par quelques aventuriers il y a bien longtemps. Mais si ce qui est a toujours été, il n'est pas dit qu'il sera à jamais. Le royaume va disparaître, inéluctablement, assiégé par les ennemis, affaibli par ses carences, oublié des dieux et des hommes, n'ayant plus la force, ou les capacités, de se battre pour sa survie.

LES LIEUX

- ⌘ Une route commerciale qui traverse le Sauvage, seule lien d'un petit royaume isolé avec de lointains voisins.
- ⌘ Un fortin abandonné qui protégeait les marches du royaume et n'est plus qu'une ruine qu'un feu éclaire pourtant la nuit.
- ⌘ Une large rivière, qui pourrait être source de prospérité, mais que tout le monde dédaigne en raison de vieilles légendes et de peurs viscérales.
- ⌘ Une immense forêt qui s'étend aux confins du pays mais semble, chaque année, gagner du terrain sur les champs et étouffer le royaume. Ses lisières ne sont plus qu'à quelques heures de la capitale.
- ⌘ Un donjon ancien que personne ne peut trouver, d'où jaillissent des monstres toujours plus terrifiants.
- ⌘ Un cercle de pierre au sommet d'une colline où les bêtes magiques semblent se rassembler parfois.
- ⌘ Une taberge, au pied du château royal, qui est le dernier lieu vraiment sûr du royaume, où aucun maléfice ne peut pénétrer.

LES FACTIONS

- ⌘ Le jeune souverain du minuscule royaume, faible et indéterminé, mal entouré, qui doit composer avec tous ceux qui peuvent en assurer la survie.
- ⌘ Des rebelles, dirigés par un chevalier disgracieux et malcontent, qui luttent contre ce qu'ils perçoivent comme d'indignes injustices et une incompetence flagrante.
- ⌘ Une guilde de transporteurs contrôlant la route commerciale, mais qui doit bientôt s'acquitter du pacte qui lui a permis de s'en assurer la maîtrise.
- ⌘ Les élèves et les professeurs d'un séminaire de la déesse de la vie frappés par une malédiction qui les empêche d'accomplir leur mission et les rend hostiles et méchants.
- ⌘ Une créature étrange qui assurait la sécurité du royaume, dont les pouvoirs sont aujourd'hui presque épuisés et qui se meurt dans l'indifférence générale.

LA MISE EN JEU

Quelle motif pourrait convaincre des aventuriers de se perdre dans une région lointaine et isolée et de tout tenter pour en sauver les habitants ? Une légende, une prophétie, un appel à l'aide ? Ou, simplement, l'un d'entre eux est né là. Il est parti jadis, mais il revient pour dire au revoir à un ami, le cœur touché par la misère qu'il fuyait et qu'il retrouve. Toutefois, il n'est plus le même qu'en sa jeunesse. Il n'est plus effrayé, faible, impuissant... C'est un cœur vaillant.

LA TOUCHE DU HASARD

Id8 QUELLE EST LA CRÉATURE PROTECTRICE DU ROYAUME ?	
1	L'esprit d'un druide, compagnon du premier roi, enseveli sous le cercle de pierre, qui s'efface lentement.
2	L'esprit de la grande route, abusé et rompu, que personne ne salut plus depuis trop longtemps.
3	La statue d'une sainte, conservée au séminaire, et touchée par la malédiction.
4	Le gardien du donjon ancien, épuisé et blessé, qui ne peut plus empêcher ses portes de s'ouvrir.
5	Un démon dont le pacte de protection arrive à terme et qu'on ne sait plus reconduire.
6	Un dragon féérique des eaux, habitant de la rivière, qui dépérit en ses profondeurs.
7	Un non-mort, premier chevalier du royaume, aujourd'hui le patron de la taberge.
8	Une dryade moribonde qui ne peut plus contrôler l'appétit de la grande forêt.

À L'OMBRE DU PONT

L'ARGUMENT

Des routes commerciales filent à travers le sauvage et relient plusieurs royaumes. Elles se rejoignent au mitan de hautes collines, dans un noyau de civilisation sans seigneur ni autorités sinon celles, nombreuses et largement impuissantes, que ses habitants se donnent. Ce lieu, constamment au bord des abîmes et du néant, reste pourtant porteur de nombreux espoirs pour des âmes perdues, désespérées, indifférentes et parfois méchantes. C'est un lieu où tout est possible, du plus lumineux au plus sordide, loin du regard de l'humanité bienveillante.

LES LIEUX

- ⌘ Un majestueux pont nain jeté en travers d'une vallée et hérissé de bâtiments magnifiques, dont l'un accueille une école de magie.
- ⌘ Une ville de taudis et de fragiles masures, au pied du pont nain, où s'amassent des populations de criminels exilés, de fauteurs de troubles, de voleurs en rupture de ban et de pauvres hères marqués par le destin, qui offrent toutes sortes de loisirs aux voyageurs et caravaniers.
- ⌘ Une maison de route, quelque part dans la vallée, flanquant un vieux sanctuaire qui attire encore quelques rares pèlerins d'origines diverses qui s'en disputent l'exclusivité.
- ⌘ Une vieille forteresse sur les hauteurs, qui tomba jadis par trahison et qui abrite désormais d'innombrables monstres et bêtes magiques.
- ⌘ Le tertre d'un roi elfique, clef d'un dispositif magique conçu pour empêcher une menace légendaire de revenir à la vie, qui fait naître de bien inquiétantes rumeurs.
- ⌘ Un moulin abandonné, sur un bras mort de la rivière au fond de la vallée, difficile à trouver, passage vers des lieux étranges, où des se réunissent ceux qui se délectent du secret et des ombres.
- ⌘ Un lazaret où de mystérieux guérisseurs traitent tous ceux qui viennent y quérir la paix, la santé et le pardon.

LES FACTIONS

- ⌘ Un prince-marchand sur son lit de mort, sans héritiers, et qui voit son empire menacé par les disputes et la convoitise de ses serviteurs.
- ⌘ Un mystérieux seigneur des monstres, capable de les contrôler et de les diriger à sa guise, parfois bienveillant, parfois cruel.
- ⌘ Des contrebandiers bien organisés qui défient les frontières et les douanes de plusieurs royaumes au nom d'une entité masquée qu'ils nomment « Le Renard ».
- ⌘ Plusieurs clans d'humanoïdes monstrueux, envieux des richesses de la route, mais attiré par les fastes de la civilisation et de son bien apparente douceur de vivre.
- ⌘ Un couple de jeunes géants communs, bannis de leur clan, qui errent en semant la dévastation, à la recherche d'un rêve inaccessible.

LA MISE EN JEU

Escale au long de longues routes commerciales très fréquentées, le Pont est un lieu qu'on ne choisit pas d'habiter, mais qui saisit le cœur tout à la fois des esprits tendres et des âmes cruelles, comme un creuset où chacun se cherche un miroir et une raison d'exister. Des aventuriers peuvent s'y perdre en poursuivant un criminel, en soupirant après un peu de repos, en attendant un nouvel emploi, et y sentir quelque chose, une énergie, une force, un désir, qui ne demande qu'à naître, pour le meilleur et pour le pire. Faut-il l'accompagner dans son ascension ou l'étouffer dans l'œuf.

LA TOUCHE DU HASARD

Id8 QUELLE EST CETTE ATTENTE SUBJACENTE QUI CHANGERA LE DESTIN DE LA VALLÉE ?	
1	L'anarchie concurrentielle d'un empire commercial fragmenté.
2	L'empire des monstres qui terrifient et inhibent toute volonté.
3	L'établissement d'une commune libre sous l'influence des guérisseurs du lazaret.
4	L'invasion de la vallée par un royaume voisin qui chasse les habitants dessous le Pont.
5	L'invasion des clans monstrueux qui réduisent la vallée en esclavage.
6	L'unification des groupes criminels sous l'autorité d'un seul chef.
7	La dictature de l'école de magie qui remet au pas la racaille sous le pont.
8	Un accident magique majeur qui rend la vie impossible, ou seulement difficile, dans la vallée.

LES LARMES DES PAS PERDUS

L'ARGUMENT

Un vaste domaine aux marches du royaume, coïncé entre l'influence lointaine de la capitale et les menaces qui jaillissent parfois des frontières, semble perdu entre tristesse et folie, entre incertitude et anticipation craintive. Rien n'y semble plus à sa place, comme sous l'influence d'une présence invisible et corruptrice. Ses habitants y vivent sans rien en laisser paraître, mais les chagrins sont nombreux et les angoisses perceptibles.

LES LIEUX

- ⌘ Une large rivière, souvent rapide mais équipée d'écluses nombreuses qui permettent le commerce fluvial et attirent de nombreux équipages trop souvent concurrents et querelleurs.
- ⌘ Un immense piton de roche volcanique, dont les environs sont infestés de bêtes magiques et près duquel éclatent de fréquents orages du Typhon.
- ⌘ Des terres agricoles vastes et fertiles, parsemées de petits villages pittoresques, mais hantées par toutes sortes de spectres et de fantômes, vestiges de batailles oubliées.
- ⌘ Les ruines du premier château du pays, abandonné quand les routes et les carrefours changèrent à la création du royaume, objet de litiges entre plusieurs branches de la petite noblesse.
- ⌘ Au milieu des marais, difficiles d'accès et mal fréquentés, un plan d'eaux claires aux propriétés miraculeuses autour duquel poussent d'innombrables plantes magiques.
- ⌘ Les landes perdues, anomalies magiques et terres légendaires dont on ne retrouve pas les accès, mais qui sont au cœur de tous les contes de la région.
- ⌘ La prison des paladins, une commanderie bien dissimulée où, dit-on, sont enfermés les pires ennemis de l'humanité, ceux qu'on n'ose même pas exiler dans le Typhon.

LES FACTIONS

- ⌘ Un groupe de chevaliers qui pleurent le décès de leur seigneur et de sa dame et doivent maintenant s'occuper du destin d'un bébé qui est leur nouveau maître.
- ⌘ Une cabale de villageois déterminés à détruire toutes traces anciennes de l'existence des fées, en abattant les cercles de pierre, les mégalithes et les arbres trop vieux et trop étranges.
- ⌘ Une guilde de voleur chassée de la cité où elle exerçait et qui se cherche un nouveau territoire où s'installer discrètement et sans faire de vague, espérant échapper ainsi à un ennemi puissant.
- ⌘ Une secte de magiciens itinérants, pauvres pèlerins menés par un vieux fou aveugle doué de visions prophétiques et qui semblent chercher quelque chose dont ils ignorent la nature.
- ⌘ Un prêtre du dieu du meurtre, mauvais et anonyme, qui dirige un temple secret dont les adeptes sèment le chaos, les maléfices et le deuil, aussi discrètement et efficacement que possible.

LA MISE EN JEU

« Un si joli petit domaine » pourrait se dire le voyageur qui se contenterait de le traverser sans s'attarder. Pourtant, trop de choses semblent déplacées, étranges et malaisantes pour qui en sonde les profondeurs. Un groupe d'aventuriers pourrait s'y perdre au prétexte d'une mission, à la recherche de réponses ou de fugitifs, ou simplement en quête des richesses dont on murmure l'existence. Ces aventuriers pourraient-ils être gagnés par un sentiment trouble qui les pousserait à enquêter et à agir, sans vraiment savoir ce dont il en retourne ?

LA TOUCHE DU HASARD

Id8 QUELLE EST CETTE INFLUENCE NÉFASTE QUI CORROMPT L'ESPRIT DU DOMAINE ?	
1	De bien sombres entités ont infiltré le royaume en son cœur et étendent désormais leur influence à ses domaines périphériques.
2	De minuscules parasites du cerveau affectent désormais une grande partie de la population, car les eaux du fleuve sont polluées. Qui sait comment tout cela pourrait encore évoluer ?
3	L'esprit du domaine est mourant et son influence moribonde touche les habitants, les créatures et les lieux qu'il protégeait naguère.
4	Le bétyle dédié au dieu du meurtre exhale une influence considérable, bien au-delà des servants de la divinité, à travers tout le domaine.
5	Le domaine n'est plus entier et de vastes pans de son territoire vagabondent aux frontières d'autres dimensions magiques, créant des champs d'instabilité majeurs.
6	Le royaume n'est pas né de la paix et de l'entente, mais d'une guerre affreuse dont la mémoire habite toujours le domaine, au-delà de la mort et de l'oubli.
7	Un nexus magique, au croisement de trois lignes géomantiques, amplifie les émotions négatives qui agitent le domaine depuis bien longtemps.
8	Une fée noire en son tombeau s'agite et ses rêves s'échappent des ténèbres qui l'enveloppent.

PERDRE SES ENFANTS

L'ARGUMENT

Le royaume est vaste et bien peuplé, mais les terres sauvages autour abritent aussi d'immenses populations d'humanoïdes monstrueux aux conditions de vie bien plus précaires. L'invasion est imminente, les premières escarmouches, les premiers raids de pillage, ont commencé. Le roi appelle ses sujets à s'enrôler, à donner pour l'effort de guerre, à soutenir les troupes de toutes les manières possibles. Mais ce n'est pas encore assez et il en demande toujours plus, par la force si nécessaire.

LES LIEUX

- ⌘ La capitale du royaume, solidement défendue par de hautes murailles, siège du pouvoir et des casernes de l'armée royale qui se mobilise, dont les habitants soutiennent le roi sans barguiner.
- ⌘ Une forteresse sur un col entre le royaume et le sauvage, seul passage large et aisé, où se concentrent toujours les combats les plus intenses.
- ⌘ Une forêt épaisse et profonde par laquelle les orques s'infiltrant en petits groupes pour prendre le royaume à revers, seulement défendue par des groupes de hardis rôdeurs.
- ⌘ Un village au cœur du royaume, siège d'une basilique dédiée à Sainte-Everild, magicienne héroïque qui repoussa une autre invasion il y a plus de cent ans.
- ⌘ De hautes collines, difficile d'accès, qui connaissent un regain de passage et de fréquentation depuis qu'une guilde de la capitale y a ouvert des essarts, mais qui abrite aussi de vieux secrets dans les profondeurs des donjons anciens qui y sont dissimulés.
- ⌘ Un tertre oublié, où jadis un roi orque et un roi humain furent enterrés côte à côte après avoir combattu ensemble les géants et les titans.
- ⌘ Une source miraculeuse, quelque part dans le royaume, perdue par la tradition, apparu dans les songes d'un kaj orque et qui pourrait être aussi bien son triomphe que sa perte.

LES FACTIONS

- ⌘ Le roi d'un domaine assiégé par les monstres et les créatures monstrueuses, prêt à tout pour les repousser, y compris à se comporter comme un tyran.
- ⌘ Un kaj orque surpuissant, tyran de son propre peuple, qui est décidé à conquérir le royaume et à réduire ses habitants à esclavage.
- ⌘ Des rebelles, de toutes origines sociales, décidés à ne pas suivre le roi dans sa folie guerrière et homicide, mais confrontés aux mêmes dangers que le royaume tout entier.
- ⌘ Des criminels orques, en danger de chômage, qui hésitent entre exil, résistance et soumission alors que leur monde simple et tranquille change brutalement.
- ⌘ Une guilde d'alchimistes qui, dans le secret de collines reculées, construit des mantels, mais hésite à les remettre au roi.

LA MISE EN JEU

Les aventuriers, comme de nombreux autres, ont reçu l'appel aux armes des autorités du royaume, pour faire face aux armées orques. Ils trouvent royaume mobilisé, tout entier tourné vers l'effort de guerre, dont la population souffre déjà, pressée par son souverain qui devient chaque jour un peu plus tyrannique. L'alternative, ne pas s'opposer aux orques, n'est pas non plus envisageable. Comment trouver sa place dans ce dispositif conçu pour broyer les existences et sacrifier des enfants ?

LA TOUCHE DU HASARD

Id8 QUELS SONT LES REBONDISSEMENTS POSSIBLES ?	
1	La source miraculeuse se tarit soudainement et les monstres se multiplient dans la région.
2	Le kaj orque est assassiné par un rival mais, plus terrifiant, c'est une sorcière de la déesse de la nuit qui prend sa place et guide désormais les armées.
3	Le roi découvre le secret des alchimistes et s'en empare. À moins que des espions orques ne s'en occupe – volant les mantels et détruisant le laboratoire.
4	Les chevaliers du royaume déposent le roi et choisissent un autre baron pour lui succéder, mais que peut-il vraiment ?
5	Les rebelles sont écrasés par le roi, provoquant la stupeur et la démobilisation des habitants du royaume qui perdent tous leurs repères.
6	Les spectres de deux rois apparaissent au roi des hommes et au kaj des orques pour les enjoindre d'arrêter cette folie. Si cela n'aboutit pas, ils viennent alors aux aventuriers et les investissent de la légitimité de leurs anciens trônes.
7	Un enfant est né, destiné par les étoiles à vaincre le kaj orque. Toutefois, pour le moment, il n'a que neuf ans et il vit dans un village reculé.
8	Un traître ouvre les portes de la forteresse sur le col, laissant les hordes envahir le royaume qui doit se défendre village par village.

DES NOCES À LA CAMPAGNE

L'ARGUMENT

Un petit village bien tranquille, dans les régions centrales du royaume, s'apprête à célébrer les noces de deux de ses enfants. Tout le monde s'affaire pour que la fête soit belle et les futurs époux comblés de cadeaux et de bénédictions. Malheureusement, la vie en Argosia n'est pas toujours aussi simple qu'on la voudrait et des complications naissent dont on n'a pas toujours conscience.

LES LIEUX

- ⌘ Un petit village tranquille, au milieu de ses champs et pâtures, bien protégé par quelques remparts solides, qui produit de belles étoffes recherchées à la capitale du royaume.
- ⌘ De grands arbres en galerie le long des routes qui quittent le village et qui semblent posséder une nature magique mal comprise.
- ⌘ Les ateliers du village, propriété d'un alchimiste de la capitale, qui traitent et transforment certaines plantes rares produites sur le domaine et donnent aux ouvriers les mains rouges.
- ⌘ Une abbaye rattachée à la déesse de la mort, qui abrite le grand orphelinat où a grandi Virelo et une aile réservée au soin des fous et des triste-mines.
- ⌘ Des collines escarpées qui abritent quelques humanoïdes monstrueux, des bêtes magiques et un petit clan de brigands qui lancent, depuis cette base, des raids vers le cœur du royaume.
- ⌘ Une bastide oubliée dans les collines, un bel endroit jadis abandonné à cause de phénomènes magiques étranges et jamais résolus.
- ⌘ De très vieilles ruines au-dessus d'un donjon ancien, peut-être une prison ou une nécropole, qui servent de croquemitaine pour faire manger les enfants et animer les longues soirées d'hiver.

LES FACTIONS

- ⌘ Virelo et Tina, jeune couple d'artisans-paysans très amoureux qui va bientôt se marier, alors que Tina se prépare à passer sa maîtrise de tisserande.
- ⌘ Les villageois qui cherchent un beau cadeau de mariage, pourquoi pas une bête magique apprivoisée... mais à qui l'acheter ? Où la trouver ?
- ⌘ Le seigneur du domaine, qui n'a jamais avoué à sa femme et à sa famille que Virelo était son fils caché, mais qui est bien triste de ne pouvoir fêter son union.
- ⌘ Une petite famille de trolls, déboussolés et en deuil depuis que leur man-troll a été tuée par des chasseurs de monstres.
- ⌘ Un sorcier qui, justement, cherche un sacrifice intéressant pour son prochain rituel – pourquoi pas un couple d'amoureux dont les émotions seront décuplées lorsqu'ils mourront ensemble.

LA MISE EN JEU

Les aventuriers sont invités à une prochaine noce, peut-être dans le village natal de l'un d'entre eux ou simplement parce qu'ils sont de passage. On n'oublie pas de leur demander discrètement certains services (comme de capturer une bête magique ou d'aller chasser des créatures sauvages pour le festin). Et, bien sûr, quelques phénomènes étranges attirent leur attention, des vieilles légendes locales les mettent sur la piste d'anciens mystères et de trésors fabuleux, et il reste encore des menaces discrètes ou non qui pèsent sur la noce.

LA TOUCHE DU HASARD

1d8 QUEL EST LE SECRET DU VILLAGE ET DE SES ENVIRONS ?	
1	Le donjon ancien regorge de pièges et de créatures artificielles, mais aussi de trésors magiques.
2	Le village est protégé par un spectre un peu terrifiant qui ne manque jamais de s'inviter aux noces et aux funérailles, bien dissimulé sous l'identité d'un étrange voyageur.
3	Les bandits des collines sont secrètement dirigés par l'un des villageois, gentil et attentionné pourtant, mais qui a d'anciennes dettes à payer.
4	Les paysages et les habitants sont encore très marqués par l'histoire féérique de la région et la magie des fées affecte les végétaux et les animaux autant que les villageois.
5	Les plantes cultivées par le village, utiles aussi bien à la production d'étoffes qu'à celle de composantes alchimiques, ont des effets secondaires sur ceux qui les utilisent – est-ce une maladie, une accoutumance, des pouvoirs magiques aléatoires qui naissent et que personne ne sait contrôler ?
6	Les trolls sont essentiels à l'équilibre écologique des collines en empêchant la prolifération des monstres et en équilibrant les émanations magiques qui proviennent des mines de ksium que personne n'a jamais découvertes.
7	Les villageois tiennent secrète l'existence de quelques cercles de téléportation disséminés dans la région et qu'ils ne manquent jamais d'utiliser à leur avantage.
8	Une idole monstrueuse cachée dans les collines donne vigueur et fertilité aux monstres et aux bêtes magiques.