

QUELQUE CHOSE DE PERDU

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 0



Scénario original : Travis Woodall

Traduction : blueace

Adaptation : blueace

Relecture : Benoît B. aka Ulvert

Version du 13/10/22.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE



QUELQUE CHOSE DE PERDU

CONTEXTE

La fête foraine de Charme-Lumière déambule à travers le plan matériel comme un papillon, visitant chaque monde tous les huit ans pour émerveiller les habitants d'une seule ville. Le champ de foire est un lieu de magie et de fantaisie, animé par des êtres fées fantastiques. Après les festivités, les invités se demandent presque toujours si sa présence était réelle ou imaginaire.

Les énigmatiques propriétaires de la fête foraine – un duo d'elfes shadar-kai nommés Monsieur Charme et Monsieur Lumière – ont reçu la fête foraine de ses anciens propriétaires dans le cadre d'un pacte avec une fée. De leur côté, ils ont dû renoncer à leur propre fête foraine sombre, qui rôde toujours aux frontières de la Gisombre. Si les deux fêtes foraines se rencontraient à nouveau, les termes de leur accord prendraient fin et les propriétaires seraient contraints de récupérer leurs propriétés d'origine. Tombés sous le charme de leur nouvelle fête foraine, Monsieur Charme et Monsieur Lumière redoutent l'arrivée de ce jour.

La fête foraine de Charme-Lumière contient une traversée féérique cachée qui permet de voyager vers et depuis le domaine de Féerie de Prismeer. Les propriétaires gardent cette traversée secrète, car ils savent que la souveraine fée de Prismeer, Zybilna, a été renversée par les guenaudes de l'assemblée du Sablier. Les guenaudes connaissent l'existence de la traversée et l'utilisent pour voler quiconque entre dans la fête foraine sans ticket.

Si Monsieur Charme et Monsieur Lumière se mettent un jour sur leur chemin, les guenaudes ont juré d'orchestrer la réunion des deux fêtes foraines – mettant ainsi fin au pacte de fées entre leurs propriétaires. Trop effrayés pour les défier, Monsieur Charme et Monsieur Lumière essaient plutôt d'empêcher autant de vols que possible en vérifiant scrupuleusement les billets et en s'assurant que les intrus soient expulsés du terrain de la foire. Hélas, quelques intrus se faufilent toujours, et deviennent les victimes des voleuses des guenaudes...

AU MD

Cette courte aventure se déroule à la périphérie d'une ville de votre choix et sert de prélude à la campagne officielle *The Wild Beyond the Witchlight*. Les personnages joués ici sont tous des enfants, qui se retrouvent dans la fête foraine de Charme-Lumière sans tiquet. Chacun en ressortira donc avec quelque chose qu'on lui a volé.

Cette aventure ne comporte aucun combat, et aucun mal ne peut être fait aux personnages enfants. Si des bêtises sont commises, les adultes pourront être enclins à tirer les oreilles des garnements et à les menacer de recevoir une bonne fessée, mais on n'utilisera pas les dés pour résoudre ce genre de conflit. Si les enfants sont pris, ils ne seront toutefois jamais maltraités.

LA ROUE DU TEMPS

The Wild Beyond the Witchlight est une histoire sur le temps : à travers le passé, le présent et le futur, certaines choses changent tandis que d'autres restent les mêmes. Cette aventure met en lumière certains de ces changements en montrant aux joueurs comment se déroulaient autrefois les événements de la fête foraine de Charme-Lumière, bien avant que la véritable aventure ne commence :

- Dirlagraun, la bête éclipseuse, n'a pas encore perdu sa progéniture, Étoile.
- Les personnages rencontreront Hurly, le frère disparu de Burly, un forain de Charme-Lumière.
- Lux, le mime, n'a pas encore perdu sa voix et racontera même une histoire aux enfants.

Lorsque les enfants visiteront la fête foraine en tant qu'adultes, la signification de ces changements devrait être encore plus significative.

INTRODUCTION

Cet été ressemble à un long rêve ininterrompu. Ensemble, vous avez joué dans les meules de foin, couru pieds nus dans des prairies couvertes de rosée, sauté depuis une corde dans une rivière, pêché avec des jarres et entrepris de dangereuses escapades. Mais surtout, vous êtes depuis quelques jours unis par un secret passionnant : Juniper, la petite ourse-hibou orpheline.

Vous l'avez trouvée un matin, perdue et frissonnante, avec rien d'autre qu'une petite pancarte en bois portant son nom autour du cou. Vous avez cherché son propriétaire (mais pas trop longtemps !), puis l'avez adoptée dans votre bande. Vous vous êtes promis de prendre soin d'elle et de n'en parler à personne.

CRÉER UN PERSONNAGE ENFANT

Les joueurs créent leurs personnages enfants et définissent avec le MD ce que les guenaudes leur volent pendant l'aventure. En tant que MD, vous devrez guider la création des personnages enfants. Ce processus est simple, et une fois l'aventure terminée, les joueurs feront avancer leurs personnages au niveau 1.

Il y aura de nombreuses parties non remplies sur la feuille de personnage après que les joueurs aient créé leur personnage enfant. C'est normal, l'intention est de faire entrer les joueurs dans l'aventure le plus tôt possible.

1. CHOISIR L'ÂGE

Chaque personnage est soit un jeune enfant, soit un enfant plus âgé. Un jeune enfant correspond à l'âge d'un humain d'environ 8 à 11 ans, tandis qu'un enfant plus âgé se situe entre 12 à 15 ans.

Jeune enfant. La série de caractéristiques est 12, 11, 10, 10, 9, 8. À repartir comme le joueur le souhaite. Le personnage commence à jouer avec le don Chanceux (voir le *Manuel des Joueurs*). Sa taille est P, quelle que soit sa race. Il a 4 points de vie.

Enfant plus âgé. La série de caractéristiques est 13, 12, 11, 10, 10, 8. À repartir comme le joueur le souhaite. Sa taille est conforme à la taille indiquée par sa race. Il a 6 points de vie.

2. CHOISIR LA RACE

Le joueur choisit la race de son personnage. N'oubliez pas que s'il choisit une race avec une espérance de vie longue, comme un elfe, il faut ajuster l'âge en conséquence.

3. CHOISIR UNE COMPÉTENCE

Le joueur choisit n'importe quelle compétence. Il gagne la maîtrise de cette compétence.

4. CHOISIR LES POSSESSIONS

Le personnage possède quelques objets qu'il a apportés avec lui à la fête foraine, stockées dans un sac à dos ou un sac qu'il transporte avec lui. Le joueur choisit les objets à emporter :

- Deux objets d'une valeur de 1 po ou moins issus du tableau Équipement d'aventurier du *Manuel des Joueurs*. Ces objets doivent rentrer dans le sac du personnage (rien de trop gros) et ne doivent pas pouvoir servir de munitions pour une arme.
- Une collation et une petite gourde. Choisir de la nourriture que le personnage aimerait manger au goûter.
- Quelques pièces de monnaie. Lancer 1d6 pour déterminer combien de pièces possède le personnage. Si c'est un jeune

enfant, ce sont des pièces de cuivre. Si c'est un enfant plus âgé, ce sont des pièces d'argent.

- Une babiole. Cela peut être quelque chose de précieux et de spécial pour le personnage, ou un bibelot déterminé ou choisi au hasard dans la table des babioles du *Manuel des Joueurs*

5. DÉTAILS ADDITIONNELS

Ne sélectionnez pas de classe ou d'historique pour le personnage. Remplissez les informations supplémentaires sur la feuille de personnage, telles que l'initiative et la classe d'armure (le personnage ne maîtrise aucun jet de sauvegarde).

Le joueur choisit un trait de personnalité pour son personnage ; il peut utiliser ceux énumérés dans les historiques comme source d'inspiration. Le lien du personnage est exprimé en fonction du lien avec Juniper (voir ci-dessous). Il n'est pas nécessaire de sélectionner un idéal ou un défaut.

6. ÉTABLIR LE LIEN

Juniper est l'accroche qui attire les personnages dans l'aventure. Chaque joueur doit créer une connexion qui lie son personnage à Juniper et au groupe avant de commencer à jouer. S'ils ont besoin d'aide, les joueurs peuvent utiliser le tableau suivant pour s'inspirer :

d8 Connexion

- | | |
|---|--|
| 1 | J'ai aidé à cacher Juniper dans le grenier à foin de mes parents lorsque les chiens du shérif la poursuivaient. |
| 2 | J'ai aidé quand Juniper a eu une épine coincée dans sa patte. |
| 3 | Juniper poursuivait des écureuils quand elle est tombée d'une branche et a atterri directement dans mes bras. |
| 4 | Juniper a mangé une tarte fraîchement cuite sur le rebord de la fenêtre de ma maison, et j'ai pris le blâme pour son méfait. |
| 5 | Juniper aime courir à travers les bois avec mon chien. |
| 6 | Quand un loup affamé a voulu manger l'ourse-hibou, j'ai aidé à le repousser. |
| 7 | Quand Juniper s'est perdue, j'ai aidé à la suivre à travers la forêt. Je l'ai trouvée endormie à l'intérieur d'une bûche creuse. |
| 8 | Juniper a poursuivi un lapin dans un trou et s'est retrouvé coincée. Je passais par là et je l'ai aidée à sortir. |



7. DÉTERMINER LA CHOSE PERDUE

Expliquez aux joueurs que chaque personnage peut perdre quelque chose de précieux au cours de l'aventure. Cela peut être une chose physique, comme un jouet chétif, une babiole ou quelque chose d'incorporel, comme leur capacité à compter. Cette perte est inévitable dans l'aventure, mais ça les personnages ne le savent pas !

Pour chaque personnage, lancez un d8 et consultez la table ci-dessous pour déterminer ce qui pourrait lui être volé. Si un joueur n'aime pas le résultat, laissez-le choisir l'option qu'il préfère ou demandez-lui de créer la sienne !

d8 Chose perdue

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1 | Capacité à garder des secrets |
| 2 | Capacité à sourire |
| 3 | Créativité artistique |
| 4 | Poupée chérie ou animal en peluche |
| 5 | Écriture manuscrite |
| 6 | Sens de l'orientation |
| 7 | Sens de la mode |
| 8 | 8 cm de hauteur |

Définir la chose perdue avant qu'elle ne soit volée donne aux joueurs l'occasion de jouer *pourquoi* elle était si importante pour eux ; un personnage qui perd son sens de la mode s'habille probablement de manière accrocheuse, tandis qu'un personnage perdant son écriture manuscrite pourrait être le premier de sa classe d'écriture. Le MD devra noter cela.

Au cours de l'aventure, les actions des joueurs détermineront quelle guenarde vole leur personnage. L'aventure *The Wild Beyond the Witchlight* détaille la forme que prennent ces choses perdues lorsqu'elles sont cachées dans le repaire des guenardes.

Les personnages sont maintenant prêts à commencer à jouer !

LA FÊTE FORAINE ARRIVE

Il y a une semaine de cela, au moment où les feuilles commençaient à changer de couleur, la fête foraine de Charme-Lumière est arrivée en ville pour offrir un dernier souffle à l'été. Des chariots colorés s'élevaient dans le ciel, tirés par des chevaux portant des ailes de fer. La foire s'est installée dans un pré près de chez vous.

La nouvelle de l'arrivée de la fête foraine a mis la ville en effervescence et aujourd'hui c'est le grand jour, celui de l'ouverture. Avec vos amis vous vous y précipitez, mais l'on vous explique qu'il faut acheter un billet pour pouvoir entrer. Sans billet l'accès est strictement interdit.

Vous êtes en train de rentrer chez vous pour demander à vos parents de vous acheter des billets, lorsque quelque chose de terrible se produit. Peu avant la tombée de la nuit, Juniper s'enfuit, traversant avec enthousiasme les champs en direction de la fête foraine. Vous vous lancez à sa poursuite immédiatement et, avant de vous en rendre compte, vous avez traversé les buissons et pénétré dans le site... sans billet !

Juniper doit être quelque part à proximité, et vous devez la sauver avant que la fête foraine ne l'emmène dans son voyage magique !

LES JEUX DE LA FÊTE FORAINE

Les enfants font irruption dans la fête foraine pour sauver leur amie capricieuse. Ils sont attirés dans les festivités foraines et chacun se fait voler quelque chose par les voleuses des guenardes.

Passant d'ombre en ombre, vous vous faufilez dans la fête foraine. Des stands colorés bordent une artère d'herbe piétinée. Les invités se promènent en riant, tandis que les forains vantent leurs jeux. La musique d'un calliope se fait entendre au loin.

Vous remarquez que tous les invités portent des ailes de papillon en tissu sur le dos et serrent des billets imprimés dans leurs mains. Des bêtes fantastiques rôdent dans la foule : un félin géant à six pattes avec des tentacules sur ses épaules, des pixies chevauchant des escargots géants, et plus encore. Un gobelours grognon portant une ceinture faite de crins ou de cheveux patrouille la zone, gardant un œil sur les fauteurs de troubles.

C'est alors que vous apercevez Juniper ! Elle se précipite vers une caravane de l'autre côté de l'artère et saute sur le rebord de la fenêtre. Avant que vous ne puissiez l'arrêter, elle est déjà dans les bras d'un clown vêtu d'un costume noir et blanc. Il sourit de joie et l'emmène à l'intérieur, fermant les volets derrière lui. Une pancarte suspendue à la fenêtre de la caravane indique :

Frappez pour l'Heure de l'Histoire de Lux.

Coût : 3 prix de la fête foraine.

Que ce soit par discrétion, tromperie, ruse, honnêteté ou charme, les personnages doivent trouver un moyen d'entrer dans la caravane de Lux pour sauver Juniper. Il n'y a pas une « bonne » façon d'accomplir cette partie de l'aventure ; la fête foraine est à eux, qu'ils l'explorent, aux diables les billets !

La section « Lieux » fournit des informations sur la caravane de Lux et les stands qui l'entourent. Au fur et à mesure que les personnages explorent la zone, trouvez des occasions de leur voler des choses (voir « Les voleuses de l'assemblée »).

DIRE « OUI » OU « OUI, MAIS... »

Les joueurs sont encouragés à élaborer leurs propres plans pour récupérer Juniper. Laissez-leur de la corde pour réaliser leurs plans. Si un personnage veut voler un billet à un visiteur, il suffit de demander un jet de caractéristique approprié (pour cette aventure, utilisez DD 7 pour facile, DD 10 pour difficile, ou DD 14 pour difficile). Si un joueur a un bon plan ou décrit son action de manière divertissante, accordez-lui un avantage, voire un succès automatique. Sinon, laissez l'action se produire comme prévu, mais ajoutez une complication qui nécessite plus de réflexion de la part des joueurs.

INFORMATION SUR LA ZONE

Cette zone de la fête foraine a les caractéristiques suivantes.

Topographie. Les stands, aux couleurs vives, sont fabriqués à partir de tissu et de bois et sont montés sur des estrades surélevées de 60 cm de haut. Des dizaines de visiteurs s'agitent entre les stands.

Sons. L'air est rempli des sons joyeux, de rires d'enfants, de cloches clinquantes et de la musique d'un calliope.

Lumière. Des torches répandent une lumière et des bulles scintillantes dérivent dans l'air, mais il y a beaucoup d'ombres dans lesquelles des malandrins pourraient se cacher.

Climat. La nuit est claire et fraîche avec un ciel drapé d'étoiles.

DONNER VIE À LA FÊTE FORAINE

Jetez un dé sur la table suivante pour donner vie à la fête foraine pendant que les personnages l'explorent.

d8 Évènement

- 1 Un paon se promène et fait la roue avec ses plumes irisées.
- 2 Un groupe d'enfants pointent des étoiles filantes dans le ciel. L'un d'eux se tourne vers vous et vous demande si vous allez faire un vœu.
- 3 Un forain de Charme-Lumière passe sur un grand poisson-ange volant, laissant un flot de bulles dorées dans son sillage.
- 4 Une employée de la fête foraine avale une boisson gazeuse qui lui donne le hoquet. À chaque hoquet, sa couleur de peau change pour une teinte différente et vibrante.
- 5 Un renard poursuit un almiraj (un lapin portant une corne sur le front) à travers l'artère de la foire.
- 6 Un elfe enveloppé dans un manteau d'herbes tissées raconte des histoires près d'un feu de camp.
- 7 Un gobelin portant un chapeau commence une peinture murale sur une tente. L'œuvre d'art prend vie sur la toile.
- 8 Les nuages se transforment en une myriade de formes dans le ciel. Un personnage sur des échasses vous demande ce que vous voyez dans leurs mouvements.

LES STANDS

Les stands proposent des jeux et des concours enchanteurs. Pendant que les personnages explorent la zone, utilisez les cris des forains pour les attirer vers les stands.

Les visiteurs qui ont payé leurs billets portent des ailes de papillon en tissu coloré dans le dos, tandis que ceux qui ont été invités par le personnel de la fête foraine portent des têtes de pissenlit en boutonniers pour montrer qu'ils sont des invités spéciaux. Si les personnages ne portent aucun de ces marqueurs lorsqu'ils s'approchent d'un stand, le détecteur du stand invoque Dirlagraun pour s'en occuper (voir « Intrusion »).

Un billet de la fête foraine de Charme-Lumière donne droit à huit manèges ou attractions, et chaque stand offre un défi qui coûte 1 poinçonnage. Si les personnages acquièrent des tickets, ils doivent garder une trace du nombre de poinçonnages qu'ils ont reçus.



FAUTEURS DE TROUBLE

La fête foraine n'a pas vraiment de règles, mais le vol et la violence ne sont pas du tout tolérés. Si un personnage cause des problèmes, il est rapidement pris en charge par Hurly, l'un des forains de Charme-Lumière. Ce **gobelours** grincheux a rejoint la fête foraine avec son frère Burly quand ils étaient enfants. Le tempérament vif et la nature fanfaronne de Hurly lui ont valu peu

d'amis parmi le personnel, mais il est fidèle à Monsieur Charme et Monsieur Lumière. Cela dit, c'est un bon gars et il pourrait fermer les yeux sur des visiteurs (avec ou sans ticket) pour lesquels il éprouve de la sympathie.

Hurly porte une ceinture de cheveux de manticores tressés et un sac en bandoulière rempli de champignons vesse-de-loup. Chaque fois que quelqu'un cause des problèmes dans la foire, il leur lance un champignon, libérant un nuage de spores somnifères qui se dilate dans une sphère de 1,50 mètre et qui dure jusqu'à la fin de son prochain tour, avant de se disperser de manière inoffensive. Toute créature qui entre dans la zone pour la première fois ou qui y commence son tour doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 contre le poison. En cas d'échec, elle tombe inconsciente jusqu'à ce que quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Hurly utilise les cheveux de sa ceinture pour attacher les fauteurs de troubles inconscients à l'arbre le plus proche, puis va chercher Monsieur Charme et Monsieur Lumière (voir « Les propriétaires »). Un personnage entravé peut être facilement libéré par ses amis, mais pas avant que l'une des voleuses des guenaudes n'en profite pour le voler ! Hurly est facilement distrait et pas particulièrement brillant ; les joueurs intelligents devraient être capables de lui conter des sornettes. Si les personnages expliquent à Hurly pourquoi ils sont ici, il va chercher Dirlagraun pour s'occuper d'eux (voir « Intrusion »).

INTRUSION

Les personnages qui interagissent avec le personnel de la fête foraine sans porter une paire d'ailes de papillon ou une tête de pissenlit sont identifiés comme des intrus. Avec un peu d'ingéniosité, il est possible de troquer ou de voler une paire d'ailes à un autre visiteur.

Si les personnages sont pris en flagrant délit d'intrusion ou tentent de quitter la zone, ils sont approchés par Dirlagraun, l'un des monstrueux gardiens de la fête foraine. Cette **bête éclipseante** amicale parle le commun et le sylvain, et s'occupe des enfants errants jusqu'à ce qu'ils puissent être réunis avec leurs parents. Elle porte une grande paire d'ailes de papillon en tissu et un fût de jus de pomme autour du cou. Sa petite bête éclipseante, Étoile, saute derrière elle, jouant avec son jouet préféré : une petite balle en verre.

Lorsque Dirlagraun rencontre les intrus, elle leur demande pourquoi ils sont ici. Si les personnages disent la vérité, elle les emmène à Lux (emplacement 8 dans « Lieux »). Les personnages qui racontent un mensonge convaincant sont priés de rester dans la zone et de profiter de la foire pendant que Dirlagraun va chercher Monsieur Charme et Monsieur Lumière, les propriétaires. En attendant, Dirlagraun donne à ces enfants des têtes de pissenlit à porter en boutonniers, ce qui les identifie comme des invités spéciaux et leur permet de jouer sur les stands pendant un court moment. Étoile accompagne le groupe jusqu'au retour de Dirlagraun.

Si les personnages causent des problèmes ou se cachent de Dirlagraun, elle invoque Hurly pour s'occuper d'eux (voir « Fauteurs de troubles »).

TÊTES DE PISSENLIT

Les personnages avec une tête de pissenlit doivent souffler dessus pour participer à une attraction. Le joueur lance un d8. S'il obtient un résultat qu'il a déjà obtenu avec la même tête de pissenlit, cette dernière se défait complètement et ne peut plus être utilisée. À ce stade, ils auront besoin d'un autre pissenlit ou d'un billet s'ils veulent participer à une attraction.

LES VOLEUSES DE L'ASSEMBLÉE

Les voleuses envoyées par l'assemblée du Sablier se cachent dans les ombres de la fête foraine, attendant de voler des victimes sans billet. Elles détectent magiquement quels sont les invités qui sont des intrus et les ciblent. Au fur et à mesure que les personnages explorent la fête foraine, ils peuvent apercevoir furtivement d'effrayantes figures sous les estrades ou comme des ombres qui flottent entre les stands, mais s'ils cherchent plus, ils ne trouvent rien. Le personnel de Charme-Lumière a reçu l'ordre de Monsieur Charme et Monsieur Lumière de les ignorer.

Les voleuses sont les suivantes :

- La voleuse de Bavlorna Pailleflétrie est l'une de ses lornlins, une version miniature d'elle-même. Utilisez le bloc de statistiques du **prestelet** pour cette créature ressemblant à un crapaud.
- La voleuse de Skabatha Ombredenuit est Sowpig, une petite **goule** avec 17 (5d6) points de vie. Elle apparaît comme une petite fille à la peau grise portant un masque de cochon et tenant une sucette surdimensionnée.
- La voleuse de Endelyn Tombedelune est l'**ombre** détachée de Gleam, un acrobate haut-elfe qui porte un masque en forme de croissant de lune. L'ombre est de type fée au lieu de mort-vivant.



Les voleuses n'ont jamais recours au combat au cours de cette aventure. Chacune dispose des actions supplémentaires suivantes, qu'elle utilise pour atteindre ses objectifs :

Pas de billet. La voleuse cible un invité de la fête foraine qu'elle peut voir à 1,50 mètre ou moins d'elle. Si la cible n'a pas de ticket, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou être étourdie pendant 1 minute. La victime ne conservera aucun souvenir des événements qui se produisent tant qu'elle est étourdie de cette façon. La créature peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet en cas de succès. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet est immunisée contre la capacité Pas de billet de cette voleuse en particulier durant les prochaines 24 heures.

Doigts collants. La voleuse cible une créature étourdie qu'elle peut voir à 1,50 mètre ou moins d'elle et lui vole un objet pesant au maximum 5 kilos. Tout ce qu'elle vole disparaît et réapparaît dans l'espace de la guenaude envers laquelle elle est redevable.

VOLER DES CHOSES

Créez des occasions pour voler les personnages aussi souvent que possible, jusqu'à ce que tout le monde se soit fait voler quelque chose. Mélangez les voleuses pour vous assurer que les

personnages devront visiter autant de guenaudes que possible dans *The Wild Beyond the Witchlight* pour les récupérer. Rappelez-vous que les voleuses peuvent toujours tenter un jet de Dextérité (Escamotage) pour voler les personnages qui ont réussi leur jet de sauvegarde contre l'action Pas de ticket.

Laissez les joueurs élaborer un plan pour attraper l'une des voleuses s'ils le désirent. Mais chacune est farouchement loyale envers sa maîtresse et ne révélera aucune information si elle est attrapée. Lorsque Monsieur Charme et Monsieur Lumière apparaîtront, ils exhorteront les personnages de libérer les voleuses s'ils veulent avoir une chance de récupérer leurs choses perdues.

ÉGARÉ FÉRIQUE

Attraper une voleuse de l'assemblée ne devrait toutefois pas être une chose facile ! Un plan mal conçu par un joueur est susceptible de se retourner contre lui et il pourrait voir son personnage enlevé par les espions de la guenaude. Ce personnage est alors hors-jeu pour cette aventure, mais il parviendra à s'échapper de la Féerie des années plus tard et obtiendra l'historique Égaré féérique détaillé dans *The Wild Beyond the Witchlight*.

Un personnage peut ne pas remarquer immédiatement qu'il a perdu quelque chose, mais il verra rapidement qu'il est incapable de gagner l'inspiration tant qu'il ne l'aura pas récupérée.

INSPIRATION

Vous pouvez donner l'inspiration pour le jeu de rôle, une pensée intelligente, pour une contribution à la bonne ambiance, ou pour toute autre raison. Un personnage qui a l'inspiration peut l'utiliser avant de lancer un son jet d'attaque, de sauvegarde ou de caractéristique pour obtenir un avantage à ce jet. L'avantage signifie que vous lancez deux d20 et utilisez le meilleur des deux.

Un personnage avec l'inspiration ne peut pas en gagner de nouveau tant qu'il ne l'a pas utilisée ou donnée à un autre joueur qui n'a pas d'inspiration. Qu'est-ce que cela signifie ? Plus vous donnez d'inspiration, plus vos joueurs essaieront d'en gagner !

LIEUX



1. COGNE UN TYRANNOEIL (FOR)

« Gagnez un prix ! Pulvérisez les yeux du tyranneuil avant d'être hypnotisé ! »

Armé d'un maillet en bois rembourré, le participant doit frapper les yeux d'un tyranneuil factice lorsqu'ils émergent au bout d'une tige qui sort des trous dans son corps. Pour ce faire, il faut réussir trois jets de Force DD 11 en cinq tentatives ou moins. Chaque fois que le participant échoue à un jet, le tyranneuil le cible avec un effet du tableau ci-dessous. Le participant doit alors réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir l'effet indiqué.

d8 Effet

- 1 *Gaz hilarant.* Le participant rit pendant 1 heure.
- 2 *Vaporisation de crème.* Le participant est recouvert de crème pâtissière collante. Sa vitesse est réduite de moitié jusqu'à ce qu'il se soit nettoyé.
- 3 *Gaz somnifère.* Le participant s'endort pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'une autre créature utilise une action pour le réveiller.
- 4 *Rayon agrandissant.* Le nez, les oreilles ou les yeux du participant s'agrandissent jusqu'à deux fois leur taille normale pendant 1 heure.
- 5 *Gaz affaiblissant.* Pour le reste du jeu, le participant doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 8 avant de faire tout jet de Force. En cas d'échec, il a un désavantage au jet.
- 6 *Rayon éternuant.* Le participant éternue pendant 1 heure. Lancez un d6 supplémentaire chaque fois qu'il effectue un jet de caractéristique, en soustrayant les nombres impairs du résultat du jet et en ajoutant les nombres pairs.
- 7 *Vaporisation de paillettes.* Le participant est couvert de paillettes de la tête aux pieds.
- 8 *Bâton-serpent.* Le marteau du participant se transforme en un serpent d'herbe inoffensif, qui s'éloigne. Il doit faire de nouveau poinçonner son billet pour continuer le jeu !

Récompense. Le prix si on gagne ce jeu est une paire de *gants de géant*.

GANTS DE GÉANT

Objet merveilleux, commun

En portant ces gants surdimensionnés, vos mains se dilatent comme par magie pour remplir le volume. Vous n'en tirez aucun bénéfice.

2. CARESSE LE CATOBLEPAS (CON)

« C'est poilu, c'est effrayant, c'est gênant, mais est-ce que c'est tendre ? Le fétide peut-il être caressé ? Montez tout de suite et découvrez-le ! »

Les yeux bandés, le participant doit entrer dans une cabine fermée par des rideaux et embrasser le catoblepas poilu, une créature chimérique nauséabonde mi-buffle, mi-dinosaure, mi-phacochère, mi-hippopotame. Pour gagner le prix, le participant doit réussir un jet de Constitution DD 11 pour endurer un câlin une minute. Les participants qui échouent au jet sont empoisonnés et se retirent de la tente avec dégoût.

Récompense. Le prix si on gagne ce jeu est une *potion de bulles*.

POTION DE BULLES

Potion, commun

Lorsque la potion est bue, l'utilisateur peut expirer des bulles colorées pendant une heure.

3. AMI PLIÉ (INT)

« Testez vos compétences avec de l'encre et un stylo et faites-vous un ami de poche ! Tout le monde est gagnant ! »

Ce jeu consiste à se concentrer sur un stylo plume planant et à utiliser le pouvoir de l'esprit pour lui faire dessiner une créature humanoïde sur un parchemin. Pour terminer l'exercice, un participant doit effectuer consécutivement trois jets d'Intelligence DD 11 : un pour la tête de la créature, un pour son torse et ses bras, et un pour ses jambes. Un jet réussi rend cette partie de la créature comme le participant le désire, mais dessine quelque chose de fantaisiste en cas d'échec. À la fin de l'exercice, la créature sur le parchemin est magiquement imprégnée de vie et remise au participant comme prix.

Récompense. Tous ceux qui participent à ce jeu gagnent un *ami plié*. Les personnages peuvent garder le dessin pour se rappeler à quoi ressemble leur ami.

AMI PLIÉ

Objet merveilleux, commun

Tant que le personnage sur le parchemin découpé se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez lui ordonner de marcher, de jouer, de danser ou de vous suivre. L'*ami plié* ne peut pas entreprendre d'action et ne peut pas manipuler d'objets. Il a une CA de 12 et 1 point de vie.

4. NOMME L'INNOMMABLE

« Il vient de l'inconnu, ses désirs sont imprévisibles, mais quel est son nom ? Le savez-vous ? »

Les participants doivent deviner le nom de la créature silencieuse et bizarre assise sur un coussin. De petits signes entourant la créature affichent des fragments de son nom, comme indiqué sur le document ci-dessous. Le participant en déduit son nom complet en combinant les fragments ensemble. Pour chaque poinçonnage sur un billet ou souffle sur une tête de pissenlit, un participant peut faire trois suppositions. Le nom de la créature est « Huggabumplekin ».

Après chaque supposition, la créature hoche la forme une fois pour chaque fragment de nom correct utilisé. Si un participant devine son nom complet, elle le félicite d'une voix riche et éloquente.

1ÈRE COLONNE	2ÈME COLONNE	3ÈME COLONNE	4ÈME COLONNE
HUG	GA	BUMPLE	PIDE
TUM	RA	FUNKO	PLOD
BOG	LA	STORZ	KIN



Récompense. Le prix si on gagne ce jeu est une *perle d'élocution*.

PERLE D'ÉLOCUTION

Objet merveilleux, commun

Lorsque vous placez cette perle sous votre langue, vous prononcez parfaitement les mots de n'importe quelle langue que vous pouvez parler.

5. QUELLE HEURE EST-IL, MR. CHARME ? (DEX)

« Tic-toc, tic-toc fait la montre de Monsieur Charme ! Seule une avancée discrète peut ravir ce précieux morceau de temps à notre illustre bienfaiteur ! »

Jusqu'à cinq participants tentent de se faufiler vers un mannequin grandeur nature de Monsieur Charme, qui est monté sur une plate-forme tournante. Le mannequin tient une montre dans sa main.

Avant d'avancer, les candidats doivent crier la phrase « Quelle heure est-il, Monsieur Charme ? » à l'unisson. Le mannequin croasse alors un nombre entre une et huit heures (lancez un d8) et sa montre commence à tourner bruyamment pendant autant de secondes. Pendant ce temps, les participants peuvent avancer sans être entendus par le mannequin.

Suivez la distance entre chaque participant et le mannequin. Les participants commencent à 4,50 mètres de distance du mannequin. À son tour, chaque participant effectue un jet de Dextérité DD 11, avançant de 1,50 mètre vers le mannequin en cas de succès. Si un participant à 1,50 mètre ou moins du mannequin obtient un résultat de 10 ou moins, le mannequin croasse « C'est l'heure du dîner ! » et tourne sur lui-même. Lorsque cela se produit, tous les participants à 1,50 mètre ou moins du mannequin sont éliminés du jeu. Pour gagner la partie, un participant doit se faufiler jusqu'au mannequin et saisir sa montre, mettant alors fin à la partie pour tous les participants.

Récompense. Le prix si on gagne ce jeu est une *montre*.

MONTRE

Objet merveilleux, commun

Ce récipient circulaire en laiton, protégé par un couvercle, contient un minuscule sablier suspendu derrière un verre. Quelle que soit l'orientation de l'objet, le sable tombe toujours d'un côté de la minuterie à l'autre, prenant exactement 24 heures pour s'épuiser. Une fois épuisé, le sablier se retourne automatiquement pour se réinitialiser.

6. LA ROUE DE LA MAGIE (SAG)

« Tournez, tournez, faites tourner la roue de la magie ! Votre voyage vers l'étrange et les arcanes commence ici ! »

Un participant actionne une roue en bois divisée en huit segments colorés (chacun étiqueté d'une école de magie différente) qui cliquette en tournant. Lorsque la roue tourne, le participant doit choisir un segment et tirer un levier pour essayer d'arrêter la roue sur ce segment. Cela nécessite de réussir un jet de Sagesse DD 11. En cas de réussite, il gagne le prix. Indépendamment du succès ou de l'échec, le participant est soumis à l'effet magique du segment sur lequel la roue atterrit. En cas d'échec, lancez un d8 sur la table ci-dessous pour déterminer où la roue stoppe.

d8 Effet magique

- 1 Abjuration. Pendant 1 heure, le participant peut lancer le sort mineur *résistance* à volonté.
- 2 Invocation. Pendant 1 heure, le participant peut lancer le sort mineur *main de mage* à volonté.
- 3 Divination. Pendant 1 heure, le participant peut lancer le sort mineur *assistance* à volonté.
- 4 Enchantement. Pendant 1 heure, le participant peut lancer le sort mineur *amis* à volonté.
- 5 Évocation. Pendant 1 heure, le participant peut lancer le sort mineur *lumières dansantes* à volonté.
- 6 Illusion. Pendant 1 heure, le participant peut lancer le sort mineur *illusion mineure* à volonté.
- 7 Transmutation. Pendant 1 heure, le participant peut lancer le sort mineur *druidisme* à volonté.
- 8 Nécromancie. Une fois durant l'heure suivante, le participant peut utiliser son action pour infliger une malédiction à une créature. Choisissez une caractéristique. Pendant 1 minute, la cible a un désavantage à ses jets de caractéristique et de sauvegarde effectués avec cette caractéristique.

Récompense. Le prix si on gagne ce jeu est une *baguette de fantaisie*.

BAGUETTE DE FANTAISIE

Objet merveilleux, commun

Cette baguette possède 8 charges. Tout en la tenant, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses charges et créer l'un des effets suivants :

- Changer la couleur des cheveux ou la coiffure d'une créature que vous pouvez voir à 15 mètres ou moins de vous.
- Faire flotter un petit nuage de papillons au bout de la baguette.
- Invoquer une brève mélodie tintante qui provient de la baguette.

La baguette récupère 1d6 + 1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un 1, la baguette se transforme en une nuée de papillons qui s'envolent.

7. LES RIMES DE GRANDTIBIAS (CHA)

« Si vous faites des rimes de temps en temps, alors montez et faites la queue ! Des prix vous attendent, jeunes ou vieux ! »

Trois participants ou plus essaient de se surpasser les uns les autres dans un concours de rimes. Les participants se tiennent en cercle et le participant le plus âgé commence le concours en prononçant à haute voix un vers (par exemple, « J'ai erré heureux comme un papillon ». Le participant à sa droite doit répondre par un autre vers qui a du sens et qui rime (« Jusqu'à ce que j'eusse cette apparition »). Un participant est éliminé s'il hésite trop longtemps avant de répondre ou s'il choisit un mot pour la rime qui a déjà été utilisé dans le concours. Si un participant est éliminé, le participant qui a donné le premier vers doit donner lui-même le deuxième (il est également éliminé s'il ne peut pas). Si un participant réussit la rime, il doit commencer un nouveau vers pour le participant à sa droite. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul participant.

Vous pouvez jouer à ce jeu en utilisant de vraies rimes ou résoudre le concours en demandant un jet de Charisme DD 11, éliminant les personnages qui échouent.

Récompense. Le prix si on gagne ce jeu est un *signet de mémoire*.

SIGNET DE MÉMOIRE

Objet merveilleux, commun

Lorsque vous ouvrez un livre portant ce signet, vous vous souvenez immédiatement de chaque mot que vous en avez lu précédemment, avec une parfaite clarté.

8. L'HEURE DE L'HISTOIRE DE LUX

Lux, un forain de Charme-Lumière, réside à l'intérieur de cette caravane, nourrissant Juniper avec des souris (ou des guimauves en forme de souris). Le propriétaire de Juniper, un elfe de Prismeer, a confié l'ourse-hibou à Lux le temps qu'il règle des affaires en Féerie. Mais Juniper s'est échappée et Lux cherche à la retrouver depuis des jours.

Les fenêtres de la caravane de Lux sont fermées mais la porte qui donne sur l'artère n'est pas verrouillée. Les personnages qui écoutent à la porte entendent Lux chuchoter à Juniper « T'es une bonne fille ! T'es revenue avec Oncle Lux ! Ne t'inquiète pas, papa sera bientôt là pour te ramener à la maison ! » Si un personnage frappe à la fenêtre fermée, Lux l'ouvre et propose de

raconter une de ses histoires pour le coût de 3 prix de la fête foraine. Si le coût est payé, il raconte l'histoire suivante :

« Il y a de cela longtemps vivait une méchante vieille femme nommée Baba Yaga. Elle avait établi sa maison dans des marécages, à l'intérieur d'une cabane qui reposait sur des pattes de poulet. Quand elle avait besoin de voyager loin, elle prenait l'air dans un mortier de pierre géant, qu'elle dirigeait avec un pilon de pierre géant. Elle était horrible et cruelle. Sa magie était si puissante que le matin, le jour et la nuit répondaient tous à son appel.

Baba Yaga avait de méchantes filles, toutes plus cruelles les unes que les autres. Elle a donné à sa fille aînée le pouvoir sur le passé, afin qu'elle puisse semer le regret dans le cœur des mortels. À sa deuxième fille, elle a donné le pouvoir sur le présent, afin qu'elle puisse tromper les gens trop épris d'eux-mêmes. Et à la troisième, elle a donné le pouvoir sur le futur, afin de pouvoir prédire les tragédies.

Mais Baba Yaga a aussi eu une quatrième fille, qui n'est pas de son sang et qui est aussi belle que la nuit. Ses autres filles la détestaient, mais Baba Yaga l'a inondée de cadeaux et lui a enseigné de méchants secrets. Un jour, elle s'est enfuie de la cabane et a emporté tous ces secrets avec elle. On dit que Baba Yaga et ses filles la chassent encore dans le ciel. Quand vous allez au lit, vous pouvez entendre leurs voix, sifflant sur le vent.

Pendant que Lux raconte son histoire, Juniper reste à l'intérieur de la caravane, grignotant des os de souris (ou le bec farfouillant dans un sac de guimauves). Les personnages pourraient profiter de cette occasion pour pénétrer dans la caravane par la porte. Malheureusement, Juniper ne veut pas partir et fait bientôt un vacarme qui attire l'attention de Lux.

Si les personnages disent à Lux la vérité sur Juniper, il révèle comment elle en est venue à être sous sa garde. Il ajoute qu'il a déjà sonné la cloche pour convoquer son propriétaire, alors malheureusement, il est temps pour les enfants de dire au revoir à leur petite amie. Lux donne à chaque enfant une tête de pissenlit (s'ils n'en ont pas déjà une) et leur propose de profiter de la foire avec Juniper jusqu'à ce que son propriétaire se présente. Si les personnages lui ont échangé des prix de la fête foraine pour entendre son histoire, il les leur rend amicalement.

LES PROPRIÉTAIRES

Après une heure de jeu (ou si les personnages tentent de quitter la foire), les personnages sont repérés par Monsieur Charme et Monsieur Lumière. À ce stade, tout le monde aurait dû se faire voler quelque chose. Si ce n'est pas le cas, le vol se produit automatiquement pendant qu'ils parlent aux propriétaires.

« Hé là-bas. Qu'est-ce que c'est ça ? » s'exclame un elfe d'une voix de stentor. Il est grand et mince, en tenue d'arlequin scintillant, et se dirige vers vous, accompagné d'un elfe corpulent portant un épais manteau et un chapeau.

« De vilains intrus », lui répond le gros bonhomme.

Monsieur Charme et Monsieur Lumière coincent les enfants quel que soit l'endroit où ils se cachent dans la fête foraine. Une fois qu'ils ont attiré leur attention, les elfes se présentent et demandent à savoir ce que les enfants font à l'intérieur du parc

sans ticket. Si on leur parle de Juniper, les propriétaires de la fête foraine expliquent que l'ourse-hibou appartient à l'un de leurs invités et doit lui être rendue.

Les propriétaires avertissent qu'il est dangereux de pénétrer à l'intérieur du site, car des objets ont l'habitude de disparaître. Ils resteront muets sur les guenaudes et leurs voleuses, disant seulement qu'il est dangereux pour des non invités de venir ici après la tombée de la nuit. Ils insistent pour que les enfants partent immédiatement, de peur que cela ne leur cause encore plus de problèmes.

« Petits criquets idiots », dit Charme. « Vous avez oublié d'acheter un billet. »

« La fête foraine tourne en rond », dit Lumière. « Le multivers est notre terrain de jeu. Rien n'est gratuit et rien n'est perdu. Chaque visite a son prix. »

Monsieur Charme et Monsieur Lumière escortent alors les enfants jusqu'à la sortie de la fête foraine pour qu'ils retournent dans leurs familles.

PNJ

Lux *Bouffon*

L'apparence de Lux est étrangement monochromatique, à cause de la magie chaotique d'un ensorceleur dont il a été l'apprenti dans sa jeunesse. Après avoir fui son maître, Lux a trouvé dans la fête foraine de Charme-Lumière sa maison.

Lux veut retrouver Juniper et la garder en sécurité jusqu'à ce que son maître revienne de la Férie.



MONSIEUR CHARME *Logisticien attentif*

Monsieur Charme est pragmatique et sans humour car il doit traiter avec le personnel et maintenir les horaires de la fête foraine. Un sourire sur son visage est un événement rare, et il s'estompe rapidement. Monsieur Charme s'habille avec panache, mais dans des tons sourds, et porte toujours sur lui sa montre magique.

Monsieur Charme s'occupe de tous les problèmes de personnel et s'assure que la fête foraine respecte les horaires.



MONSIEUR LUMIÈRE *Artiste accompli*

Monsieur Lumière est le visage de Charme-Lumière. C'est un leader bruyant et flamboyant qui fera tout pour maintenir l'atmosphère joyeuse de la fête foraine. Monsieur Lumière porte un costume arlequin et un chapeau décontracté. Lorsqu'il préside sous le chapiteau de la foire, il scintille comme une boule à facettes.

Monsieur Lumière tient à garder les invités heureux et à s'assurer que les intrus soient rapidement évacués.



DIRLAGRAUN LA BÊTE ÉCLIPSANTE

Bête éclipseante consciente

Dirlagraun a été élevée par une famille noble de hauts elfes de la Cour d'été et a été dotée de la capacité de parler et de comprendre le commun et le sylvain. Elle adore la compagnie des enfants et a servi de nounou aux enfants de la famille. La progéniture de Dirlagraun, nommée Étoile, la suit partout où elle va.

Dirlagraun s'occupe des enfants qui ont été séparés de leurs parents durant la fête foraine.



HURLY LE GOBELOURS

Brute consciente

Jeunes, Hurly et son frère Burly ont rejoint Charme-Lumière. Là où Burly est attentif et attentionné, Hurly est impétueux, colérique et insouciant. Il reconnaît ses défauts et s'engage à devenir un meilleur gobelours, mais le destin semble simplement conspirer contre lui.

Hurly a l'ordre de s'assurer qu'aucun problème ne perturbe la fête foraine de Charme-Lumière.



CONCLUSION

Une fois que les personnages ont quitté la fête foraine de Charme-Lumière, faites un tour de table et demandez à chaque joueur de décrire ce qui est arrivé à son personnage dans les années qui ont suivi. Sont-ils restés en contact ? Chérissent-ils le souvenir de cette nuit-là ou bien au contraire ont-ils essayé d'oublier cet événement étrange ?

Les joueurs peuvent alors créer une version adulte de leur personnage, des personnages de niveau 1. Ils ne conservent pas les caractéristiques, les dons ou les compétences choisis pour la version enfant. Chacun peut par contre conserver un des objets magiques communs que le groupe a gagné comme prix à la fête foraine.

Ils sont maintenant prêts à commencer *The Wild Beyond the Witchlight* !

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)



WITCHLIGHT & CARNIVAL

WELCOME TO THE

THE FUN OF THE FEYWILD
FOR ALL THE FAMILY

BIG TOP
EXTRAVAGANZA

CROWNING
THE
WITCHLIGHT
MONARCH

SILVERSONG
LAKE

GONDOLA
SWANS

FEASTING ORCHARD

DRAGONFLY
RIDES

LOST
PROPERTY

TICKET
BOOTH

GALLOPE

BIG TOP

BUBBLE-POP
TEAPOT

PIXIE
KINGDOM

HALL OF
ILLUSIONS

SNAIL RACING

MYSTERY MINE

ENTRY WITHOUT A TICKET
STRICTLY PROHIBITED

WILL YOU BE OUR
WITCHLIGHT
MONARCH?

A NIGHT FILLED WITH
MISCHIEF