

Arrivé

Arrivé du héros par le sud, il fait froid, la neige a déployé son manteau sur la ville.

Vous avez trop envie de vous mettre au chaud à la taverne et manger une bonne soupe chaude avec un morceau de boudin. Vous dirigez donc vos pas vers le nord en empruntant

*** **Rendez vous en Noeud 1.1.**

Vous avez quelques babioles à vendre et/ou des provisions à refaire. Vous savez qu'un donjon facile se trouve à l'est. De plus quelques échoppes locales dont des boucheries pourraient encore être ouvertes et proposer le célèbre boudin de Valtordu. **Rendez vous en Noeud 1.2.**

Le saut est réussi **Rendez vous en Noeud 1.**

Le saut est échoué **Rendez vous en Noeud 1.**

Vous avez assez d'argent **Rendez vous en Noeud 1.**

Vous n'avez pas assez d'argent **Rendez vous en Noeud 1.**

Les Échoppes de l'Est

Les portes sont ouvertes, on voit des habitants affairés à changer la marchandise avant l'hiver.

Vous partez vers l'entrée du donjon, épée à la main. **Rendez vous en Noeud Fini.**

Seigneur

Vous décidez qu'il est temps de rendre visite au seigneur, déjà pour avoir une ambauche officielle, mais aussi, peut être, pour lui faire part de vos premières observations et soupçons.

A l'entrée du chateau, vous croisez Grégoir qui vous salue.

Il vous accompagne dans les couloirs jusqu'à la salle d'audience où le seigneur est assis sur un siège en bois lourd et massif. La pièce est richement décorée et agréablement chauffée par une cheminée ronronnante.

Sur ses genoux, une jeune femme qui a clairement 20 ans de moins que lui, si ce n'est plus.

Grégoir s'avance et vous annonce :

'Seigneur Jeanfort, j'amène ici un(e) aventurier(e) qui a décidé de traquer le coupable de la série de meurtres que subit le village depuis une demi-décade maintenant.'

Le seigneur ne semble pas avoir entendu grand chose, occupé qu'il est à batifoler avec sa concubine.

Il finit par remarquer la présence de Grégoir

'Ha Grégoir, vous voilà. Faites quérir Kintoch... J'ai besoin de ses services!'

'Monseigneur, je vous rappelle que nous n'avons plus de ses nouvelles depuis plus d'une décade... Il était parti chercher des ingrédients pour vos requêtes justement!

D'ailleurs il était assez remonté quand je l'ai vu. Mais je suis ici pour vous faire part d'une affaire bien plus urgente que... Que cela.

Nous avons déjà 5 morts, sans doute 6 au rythme de 1 par jour. Aujourd'hui nous n'en avons pas encore ressencé.

Et défaut, cet(te) aventurier(e) a pris la charge de résoudre ce problème et requiert audience.'

'Il n'est toujours pas revenu?'

Il congédie sa concubine et après quelques instants s'intéresse enfin à vous.

'Vous traquez donc le vampire dont j'ai entendu parler?' Il vous dévisage et vous juge.

Si vous m'apportez la preuve de la mort du coupable avec des arguments irrévocables, je vous promets 500 pièces d'or si vous résolvez cela d'ici demain soir.

Mais la somme sera réduite de moitié pour chaque journée et mort supplémentaire... Cela devrait vous motiver à vous presser.'

Après un court instant, alors que vous vous apprétiez à tourner les talons au vu du ton impérieux du seigneur, celui-ci ajoute :

'Grégoir, allez quand même voir dans les appartements de Kintoch s'il est revenu. Il pourrait vous aider et il arrêterait de râler!'

Vous avez la négoce dans le sang et réussissez un jet de CHA **Rendez vous en Noeud 3.16.1.**

Vous avez déjà visité d'autres lieux avant de venir voir le seigneur. vous avez donc peut être une idée du coupable et de sa motivation.

Deux mots spécifiques donc. Notez le nombre de lettre de chaque mot. Multipliez les et entrez ce code. **Rendez vous en Noeud 64.**

Proposer à Grégoir de l'accompagner aux appartements du mage **Rendez vous en Noeud 3.16.2.**

Interroger les gardes au sujet de Liane Boitier **Rendez vous en Noeud 3.11.**

Se rendre chez 'Me Connasse' pour questionner la bonne et chercher des indices. **Rendez vous en Noeud 3.12.**

Aller examiner le moulin, et examiner le corps avec la guérisseuse. **Rendez vous en Noeud 3.13.**

Aller voir le légume et interroger sa femme. **Rendez vous en Noeud 3.14.**

Essayer de parler avec le boulanger et sa femme au sujet de leur fille et s'ils l'autorisent, inspecter la chambre. **Rendez vous en Noeud 3.15.**

(seulement comme 2e piste) passer par la taverne pour prendre un petit casse croute pour la suite de la journée **Rendez vous en Noeud 3.17.**

Vous avez épuisé votre compte de scènes à examiner aujourd'hui et vous en retournez à l'auberge **Rendez vous en Noeud 4.**

La Taverne

La taverne est chaleureuse, l'odeur de soupe est réconfortante. Un musicien joue un air plaintif.

Vous commandez une soupe fumante et engagez la conversation avec le tavernier. **Rendez vous en Noeud Fini.**

La curiosité l'emporte, vous foncez vers le donjon à l'est. **Rendez vous en Noeud 1.2.**

Fin

Fin de l'exemple. Merci d'avoir joué !