# Route vers Honeywood : Le 27 Three–Enul 2025

*La route sinueuse menant à Honeywood s'enfonce dans l’épaisse forêt, où les rayons du soleil peinent à percer à travers le feuillage dense. L’air est empli du bruissement des feuilles et du chant lointain des oiseaux.*

Sur le sentier, une silhouette frêle avance seule, jetant des regards inquiets autour d’elle.   
A quoi ressemble cette jeune femme ?

Un peu plus loin, une femme repose sur le sol moussu, un glaive à moitié enfoui dans la terre à ses côtés. Son souffle est court, et une marque sombre sur son crâne trahit un coup récent. Dis moi Vick ce que voit Catho ?

Deux hommes se tiennent à proximité. L’un, en selle sur un cheval agité, scrute les environs d’un œil méfiant. L’autre, à pied, est en train de faire les poches de la femme à terre. L’homme sur le cheval prévient l’arrivée impromptu d’une nouvelle jeune femme sur le sentier. L’homme à pied se rapproche : “Incroyable, c’est notre jour de chance aujourd’hui”

Dans l’ombre des sous-bois, un être étrange observe la scène. Il se déplace en marge des sentiers battus, préférant les chemins dissimulés sous les branchages. Que faites-vous ?

Edrik: Brigand : 10PV.  
1d6 dégâts

# Village de Honeywood

*Vous arrivez dans un petit village niché au bord d'une forêt dense, tandis qu'une rivière sinueuse borde ses contours. Les maisons en bois, modestes mais robustes, encerclent une place centrale animée où les villageois s'affairent à leurs tâches quotidiennes. Près de cette place, une bâtisse en pierre se distingue par son allure imposante et singulière.*

### **La Mairie**

*Vous remontez une petite allée pavée qui mène au seul bâtiment en pierre, plus imposant que les autres maisons du village. Un drapeau usé flotte faiblement au-dessus de l’entrée. L’intérieur, modeste, est meublé de bancs en bois et d’une grande table centrale avec quelques papiers éparpillés dessus. Une porte s’ouvre laissant entrer une délicieuse odeur de viande grillée. Devant vous se trouve Molaire le maire, plat en main.*

➤ **Molaire (maire) :** jovial, soigné, dodu. ***Intentions :*** Garder l’ordre et organiser les festivités qui auront lieu demain soir pour la nouvelle Enul malgré les tensions.  
*Retrouver Philippo.* (Mentionner tension avec sa femme qui vit maintenant chez sa mère) *Trouver du gibier pour le festin.  
Comprendre pourquoi Edwyn le mielleux nous a apporté si peu de miel*

➤ **Auberge :** la mairie fait également office d’auberge et de lieu de restauration pour les voyageurs. (3 pièce d’argent pour le souper et le couchage)

### **La taverne du Saoulôt:**

*Vous arrivez devant une taverne dont l’enseigne en bois arbore une chope gravée. À l’intérieur, des tables usées entourent une cheminée crépitante, tandis qu’un comptoir massif en chêne domine la pièce. Des hommes ivres s’exclament et rient.*

➤ **Concours :** Rouge ou noir ou purple. jet d’endurance contre Tisalor 80%  
A chaque fois que tu pioches et que tu as bon tu ajoutes à la mise. Dès qu’un des deux se trompe, il doit faire un jet d’endurance avec 5% pour chaque mise supérieure à 1.  
(3 => 2 \* 5 => -10% sur le jet d’endurance).  
Le premier qui rate 2 jets a perdu.  
Le looser paye toutes ses bières. Le gagnant récupère le titre du “buveur d’exception” qui permet de boire dans n’importe quelle taverne du pays sans payer pour tout le groupe.  
➤ **Acheter une bière à Garrik le Jovial :** 7 de cuivre  
➤ **Shérif Rasdra, arrive dans la soirée :** Grand homme chauve à l’air sérieux. Veut rester tranquille.   
Sait que le voleur va certainement vendre son bijou à “Bijouterie **L’Œil du Maître**” dans la ville de Tormel tenu par un certain Garrik

### **La Maison du Chasseur**

*Une petite cabane de bois se dresse à la lisière de la forêt, avec des peaux d’animaux suspendues près de la porte. Une fine fumée s’élève de la cheminée, et l’odeur de viande fumée flotte dans l’air.*

➤ **Charles (chasseur) :** Un léger embonboin, regard perçant et noir.  
➤ **Intentions :** Récolter suffisamment de gibier pour le festin de ThreeEnul  
➤ **Quête :** *Chasse au sanglier. 3 pièces d’or pour un sanglier*

### **Chez Philippo (l’herboriste)**

*Une petite maison en bois est nichée à la périphérie du village juste à côté de la ferme de Greg. Les murs extérieurs sont recouverts de plantes séchées, et une odeur d’herbes fraîches imprègne l’air. À l’intérieur, des bocaux, des livres ainsi que des herbes séchées sont entassés sur les étagères.*

➤ **Si recherche dans la bibliothèque :** livres de récits amoureux, de cuisine ainsi qu’un gros bouquin. -> **Codex Herboralis**  
➤ **Chambre :** Des chaînes fixées aux montants du lit dans sa chambre.

### **La Ferme de Greg**

*Vous arrivez devant une ferme entourée de champs et d’un enclos où des moutons paissent tranquillement. Des outils agricoles sont éparpillés dans la cour, et un homme robuste s’affaire près de la maison, les manches relevées et un air préoccupé.*

➤ **Greg (éleveur) :** robuste aux larges épaules, direct. **Intentions :** Protéger son troupeau et retrouver son mouton égaré.  
*Retrouver un mouton perdu dans la forêt.*

➤ Si interrogé : Il raconte qu’il a entendu du bruit de chaîne et le lit qui grinçait très fort, il y a 4 ou 5 nuits.

### **Maison de Gertrude**

*Une maisonnette rustique se dresse dans un coin calme du village, entourée d’un petit jardin potager soigneusement entretenu. L’intérieur est chaleureux, rempli de meubles simples et d’objets faits main. Une femme aux traits fatigués vous accueille avec une expression à la fois amicale et méfiante.*

➤ **Célina (fille de Gertrude, femme de Philippo) :** cheveux noire, visage amère, mieux habillés que la moyenne. **Intentions :** Découvrir la vérité sur les agissements de son mari.   
*Depuis quelques jours, Philippo n’est plus le même. Un soir, il est revenu tard avec peu de récolte. Il était distant.  
Un soir, alors qu’il devait être en train de faire ses récoltes dehors, je l’ai vu boire un verre avec Kaila dans la taverne du Saoulôt. Je suis partie aussitôt.  
Je l’ai attendu à la maison voulant le confronter. Il m’a dit que je ne pouvais pas comprendre et m’a demandé de partir chez ma mère. Ce que j’ai fait, furieuse !*

➤ Si on pousse un peu Célina : Elle raconte ses ébats avec Greg son voisin.  
➤ Donnez le sandwich avec de la viande de porc cuisiné par mes soins à Philippo. C’est son préféré, j’espère que ce sandwich lui fera revenir à la raison (elle contient un puissant poison)

### **Dans les rues :**

*Un jeune homme vous stoppe. “Dites moi, si vous allez à Norwynn. Pouvez-vous remettre ce Marteau à Bodger, mon frère. Il tient une forge à Norwynn. Notre grand-père vient de décéder et je voudrais que son marteau lui revienne.*

➤ **Godric (forgeron) :** jeune, fin, imberbe.

### **Les ruches d’Edwyn dit le mielleux**

*Vous arrivez devant une belle petite maison en bois.. Une abeille est dessinée sur la porte. Un apiculteur local demande votre aide pour comprendre la cause de ce mystère. Son regard inquiet trahit l’importance de la situation.*

➤ **Edwyn le Mielleux :** belle moustache, assez petit, inquiet.  
➤ **Intentions :** Protéger ses ruches et résoudre le mystère du miel rouge.  
➤ **Quête :** *Enquêter sur les fleurs corrompues dans la forêt.  
 Les abeilles produisent un miel rougeâtre au goût amer, je ne peux pas vendre un tel produit.*  
➤ Stock pour la fête du mariage du seigneur de **Norwynn : Aldwin  
=> Ne veut pas l’utiliser pour la fête de la nouvelle Enul**Si vous réussissez à le convaincre, il va utiliser son stock. Revenez

### **Lieu : Forêt de Honeywood**

6 -> 2 loups + 1 loup alpha plus robuste, combat 3PV et 5 => 1d4 ; 1d6  
5 -> Un sanglier 3PV 1d4  
4 -> La maison de Kaila  
3 -> Le mouton perdu, il est en train de brouter paisiblement -> Lorsqu’il est trop effrayé, il disparaît dans un "pouf" de fumée laissant derrière lui une forte odeur de lavande.  
Il se téléporte. S’il est touché, tout ce qui est touché se téléporte avec lui  
2 -> Les fleurs aux pétales rouges vifs -> S’ils creusent, il trouve un objet magique :  
 **Pendentif Brise-Obscur** Ce pendentif émet une faible lumière dorée dans un rayon de 10 mètres lorsqu'il est serré dans la main.

1 -> Caverne de Philippo

### **Maison de Kaila**

*Au cœur de la forêt, une cabane en bois se dresse, entourée de plantes étranges et d’herbes suspendues à l’entrée. Un silence inhabituel règne autour, et l’air semble légèrement plus frais. L’intérieur, encombré de bocaux et d’un vieux grimoire ouvert, dégage une aura mystérieuse.*

➤ **Kaila (sorcière) :** Femme d’une cinquantaine d’années, toujours élégante malgré son âge. Ses cheveux noirs légèrement grisonnants encadrent un visage mystérieusement séduisant.  
➤ **Intentions :** Préserver ses secrets ainsi que ceux de Philippo.(Elle ressent la magie provenant du grimoire de la magicienne).  
➤ **Trappe :** Grimoire contenant les sorts :  
 ㄤㄋㄓRA-POK-EY : boule de feu (invocation de feu) (moyen)

ㄋㄍ POK-TOU invoke une flamme dans une main (facile)

ㄕㄛ ㄍㄑSU-ZUN-TOU-EHR : provoque du plaisir à la personne touchée (facile)

ㄘㄕㄊOZ-SU-FÖL soigne la personne touchée d’1 PV. (facile)

➤ Si en confiance : Révèle qu’elle fait partie d’une lignée de femme qui est la descendance du Dieu de la magie quand il a foulé le monde de Sylvas.

### **Caverne au milieu de la forêt**

Vous arrivez devant une large ouverture dans la roche, dissimulée par des fougères épaisses et envahie de lianes. ***Que faites-vous ?*** L'air devient frais et chargé d'humidité à mesure que vous pénétrez dans l'obscurité. Des gouttes d’eau résonnent au loin, et le sol irrégulier glisse sous vos pas. ***Vous continuez ?***

➤ Piège à loup (jet de réflexe ou de perception pour l’éviter ou allumer une lumière)  
  
La caverne se sépare en deux endroits, un chemin à gauche dont une lumière d’un bleu très pâle. A droite, une lumière jaunâtre émanant d’une flamme éclaire faiblement le couloir.

Au fond à gauche :  
Vous entrez dans une caverne où de minces rayons de lumière filtrent à travers un plafond fissuré. Ils se réfractent sur des pierres bleutées, projetant une lueur douce et irréelle qui baigne l’obscurité d’un éclat mystérieux. Des menottes sont accrochées à un des murs.

à loot : Pierre mystérieuse

Au fond à droite  
➤ S’ils font du bruit : Philippo d’une voix tremblante : “Qui va là ?! “  
➤ Philippo, homme aux traits marqués. Il veut rester enfermer ici; Veut savoir si sa femme lui en veux

➤ Il raconte qu’il y a plusieurs jours il a rencontré une vieille femme aux cernes prononcé, vouté et portant un bâton d’un bois sculté sur lesquelles on pouvait reconnaitre un crâne.  
Elle était accompagnée d’un énorme loup.  
Il lui avait demandé s’il possédait des roses des marais.  
J’en avais pas mais en représailles, elle m’a envoyé son énorme loup sur moi. Il m’a simplement mordu la cuisse puis ils sont partis  
➤Il explique que l’utilisation de la fleur d'éclat Crimson n’a pas fonctionné. Il a essayé de la broyer, d’en faire du thé, de la manger totalement cru.

➤ Vers le fond de la caverne, il y a une boule blanchâtre

### **HoneyWood en fête**

*Vous arrivez sur la place du village de HoneyWood en pleine effervescence. Les guirlandes de fleurs et de lanternes colorées illuminent les rues, tandis qu’une douce odeur de miel et de pâtisseries sucrées flotte dans l’air. Les habitants, parés de leurs plus beaux habits, chantent et dansent au son des vielles et des tambourins. Un grand banquet est dressé sous un pavillon de bois, où les rires et les toasts résonnent joyeusement.*

=> Molaire fait un discours à tous les habitants et présente les aventuriers s’ils ont fait du bon boulot.  
=> Demande l’avis des Joueurs sur les prochaines élections du Consulat de la Justice.  
Il leur donne la chevalière d’HoneyWood ce qui donne la voix d’Honeywood à celui qui détient la chevalière pour la prochaine élection.  
=> S’ils ont réussi à convaincre d’utiliser le miel stocké pour la famille noble de Norwynn, sa seigneurie **Aldwin**, l’hydromel et les pâtisseries au miel coule à flots : +1 PV  
=> S’ils ont chassé un sanglier : Il y a de la nourriture pour tout le monde. +1PV  
=> Célina est avec Phillippo ou Greg (qui pleur si ont a sauvé son mouton ou non)

# Route vers Tormel

1 => Un vieillard du nom de Vaelys vous donne une pièce d’or. “On m’a donné cette pièce d’or, en me disant de la remettre à la première personne que je croise et de répétez cette phrase”  
La pièce est magique. Sinon elle perd de sa magie.  
S’ils donnent vraiment, 2 pièces d’or apparaissent dans ta poche

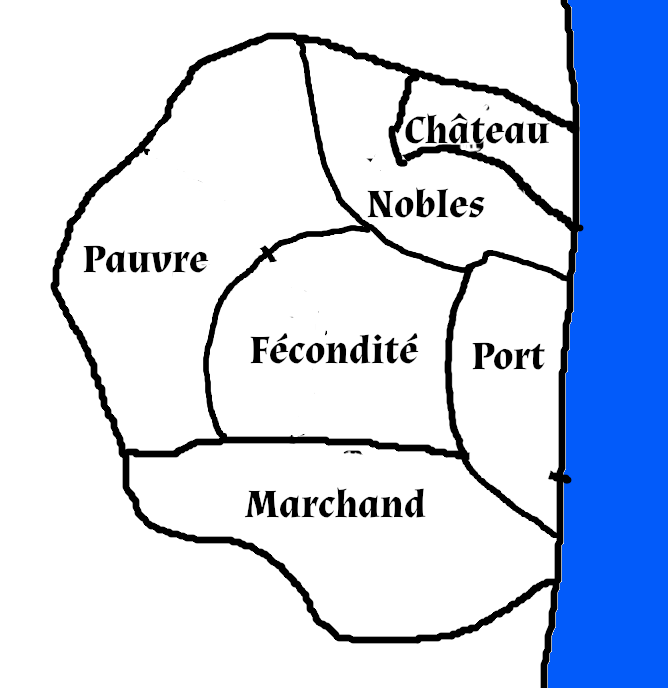
2 => Vous croisez un homme du nom Harwin. Visiblement très mal en point car un tronc d’arbre lui est tombé dessus.

3=> Vous entendez une femme qui est crie : “aidez-moi”   
Luthiel est en train de se noyer  
Elle a été emmené par un crocodile 🐊   
=>Si elle est sauvée, elle sera reconnaissante Elle appartient à la noblesse de Tormel.  
Alligator a 5 PV 1d6 dégâts.

4=> TODO  
5 =>  
6 =>

# Tormel : Une région fertile produisant une variété de blé unique.

Vous arrivez dans la ville côtière de Tormel, bâtie sur les rives de la mer de la Fécondité. Le vent marin porte avec lui l’odeur du sel et des épices, tandis que les mouettes accompagnent le ballet incessant des navires accostant au port. Autour de la ville, d’immenses champs de blé ondulent sous la brise, nourrissant une cité prospère et florissante. Les rues pavées, bordées de maisons aux toits colorés, mènent à des places animées où marchands et artisans s’affairent



## Quartier des Marchands

*Vous arrivez dans un quartier grouillant d'activité, où les cris des vendeurs et le cliquetis des pièces résonnent en permanence. Des étals colorés débordent d'épices, de tissus et de bijoux, tandis que de grands entrepôts longent les quais du port. L'air est imprégné d'odeurs mêlées de sel, de cuir et de fruits exotiques. Au loin, la silhouette imposante de la Banque de Tormel domine le quartier.*

➤ **L'œil du maître** – Orfèvre réputé, vente et achats de bijoux en or et en argent, ornés de gemmes venues de contrées lointaines.  
➤ **Banque**  
➤ **L’aiguille d’or** – Vendeur de soieries et d'étoffes luxueuses, importées du royaume de Kael’thir.  
➤ **Le port** – Un vaste espace animé où accostent les navires marchands, déchargeant cargaisons et marchandises précieuses.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### **Banque de Tormel**

*Vous arrivez devant un imposant bâtiment de pierre blanche, aux colonnes élégantes et aux lourdes portes de bronze. Des gardes en uniforme veillent à l’entrée, scrutant chaque passant. À l’intérieur, le sol en marbre reflète la lumière des immenses lustres suspendus au plafond. De hauts comptoirs en bois sombre séparent les clients des employés affairés, tandis que des escaliers mènent aux niveaux souterrains où reposent les coffres les plus précieux.*

➤ **Maître Orlan** – Banquier influent, méticuleux et calculateur, gérant les richesses des marchands et nobles.  
➤ **Les coffres sécurisés** – Protégés par des serrures complexes et une surveillance constante : Maître Orlan propose de garder votre or dans les coffres les plus sécurisés de la ville.

Si vous le souhaitez, vous pouvez souscrire à un contrat d’investissement. La banque place votre argent dans divers commerces florissants, vous permettant de réaliser des gains réguliers. Toutefois, certains risques subsistent : une attaque de pirates ou une tempête peuvent entraîner des pertes.

* **Profil Sécurisé** : Votre argent reste intact, sans investissement ni risque.
* **Profil Équilibré** : 50 % de votre capital est investi, avec un rendement mensuel de **20 %**.
* **Profil Audacieux** : L’ensemble de votre capital est investi, offrant un rendement mensuel de **50 %**, mais avec des risques accrus.

➤ **Acheter une carte bancaire : Un parchemin d’identification**  
➤ **Les gardes de la banque** – Veillent sur l’établissement avec discipline et rigueur.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### **"L’Œil du Maître"**

*Vous entrez dans une boutique à l’agencement impeccable. Chaque étalage est méticuleusement organisé, mettant en valeur des instruments de mesure, des outils d’artisan. De grandes fenêtres laissent entrer une lumière tamisée qui fait briller les lames affûtées et les compas d’orfèvre. L’odeur du cuir neuf et du métal poli flotte dans l’air, tandis qu’un comptoir en bois massif trône au fond, où Garrik ajuste une balance.*

➤ **Garrik le Précis** – Rigoureux, méticuleux, perfectionniste. Orfèvre de renom, il vend des outils d’exception et des armes finement équilibrées. -> A acheté le bijou volé.

=> Il ne veut le vendre que pour 50 pièces d’or (c’est le prix qu’il l’a acheté)  
=> Sinon il faut qu’il voit avec sa seigneurie Mera pour un dédommagement.  
Sa seigneurie **Mera** reçoit le consul de l’économie **Davian** ce soir.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**“L’aiguille d’or”** *Vous poussez la porte d’acajou finement sculptée et pénétrez dans une boutique où le parfum du lin et de la soie flotte dans l’air.  
L’intérieur est un écrin d’élégance : des mannequins en bois laqué présentent des tenues somptueuses aux broderies d’or et d’argent. De larges étagères abritent des étoffes venues des quatre coins du monde, tandis que des miroirs encadrés d’arabesques reflètent la lumière tamisée des lustres en cristal.*

**=> Darmel:** Grande Femme élancée, habillée de façon très chic.  
Elle vous regarde avec un regard méprisant : Je ne veux pas de la plèbe ici, sortez s’il vous plaît.

### **Rencontre avec les Ombres**

*Un homme à capuche, vous arrête et vous dis : Vous avez besoin de vêtements ? Cette femme c’est la pire, ça vout dit de lui faire comprendre ce que c’est que le karma ?  
Je la distrait et prenez ce que vous avez besoin”*

➡ **PNJ : Verren "l’Ombre"** – Homme rasé de prêt, encapuchonné, discret.  
➡ Après, le vol dans la boutique : il propose de le rejoindre contre une belle somme  
➡ **Ses intentions :** Organiser un braquage de la banque en utilisant les aventuriers comme exécutants.

➡ **Quête : Le casse de la banque  
Objectif :** Aider la guilde des Ombres à infiltrer la banque et dérober un coffre précis.  
**Détails :**

* Verren promet une récompense généreuse et des contacts influents dans les bas-fonds.
* Il a déjà préparé un plan, mais a besoin d’aventuriers pour l’exécuter car ses hommes se sont fait choper pour avoir craché sur les chaussures d’un gars du quartier des nobles.
* Il faut faire le plan au plus vite avant qu’il se rende compte qu’un tunnel a déjà été creusé.
* On lui a dit qu’un pactole de 150 pièces d’or, l’attendait dans le coffre. Il demande 75 pièces d’or.
* Rdv à taverne JAIPUSOIF qui fait face à la banque, je vous y attendrai ce soir. Ne tardez pas trop.

**Lors du casse :**

**Verren** vous attend un verre à la main :  
Dernière précision : “Le tunnel va de la taverne JAIPUSOIF à la taverne ALORSTASENCORESOIF en passant en dessous du coffre intéressant marqué d’une croix rouge. SURTOUT et j’insiste sur ce point : Reboucher le tunnel qui mène à la taverne JAIPUSOIF avec les gravas que vous aurait enlevé en creusant vers le plafond. C’est un deal que j’ai avec Fenric le tavernier. Quand la banque se rendra compte qu’un de leur coffre a été volé, il ne faudrait pas que Fenric se fasse chopper à cause de ce tunnel.  
Donc pour ressortir, il faut partir par “ALORSTAENCORESOIF”. Il faudra creuser encore un tout petit peu pour atterrir dans le sous-sol de la taverne concurrente. Creuser à la toute fin, ce serait con que ce salop de Maelor, nous dénoncés avant notre casse. Vous avez des questions ?

\_

Verren vous guide derrière le comptoir, où le tavernier Fenric lui fait un léger signe de la tête. Vous le suivez et arrivez dans un sous-sol où l’on voit un mur qui a été attaqué à la pioche. Vous pouvez y entrer en colimaçon. Qui rentre en premier ?

Un gros X est marqué. Jet de force pour faire un trou à la pioche au plafond.  
Vous apercevez une dalle, on dirait que vous pouvez la soulever.

\_

Vous entrez dans le coffre et vous voyez un pactole de 100 pièces d’or et non 150 comme annoncé. Le coffre possède également une porte.

Le couloir, vous voyez un nom sur chacune des portes des coffres : Garrik, darmel, la seigneurie

Jet de discrétion lors d’un déplacement dans le couloir.  
En cas de raté faire un jet de perception :   
En cas de réussite : Vous entendez un garde qui dit : “T’as entendu ce bruit ? ça venait des coffres ?”

Dans le coffre de Garik : 50 pièces d’or et la bague recherchée et 6 autres bijoux. dont :  
**Bague du Silence** – Une bague en argent mat qui empêche son porteur d’émettre le moindre bruit, volontairement ou non. Pratique pour l’infiltration, mais terrifiant en cas de danger.

**Anneau du Jugement Équitable** – Permet à son porteur de discerner immédiatement le mensonge... mais le force aussi à dire toujours la vérité

Dans le coffre de Darmel. 2 vestes avec une capuche similaire extrêmement belles.   
Objets magique : Si deux personnes utilisent la capuche au même moment, leur places sont inversées.

\_

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

## Quartier des nobles :

*Vous remontez une large avenue pavée où les passants se font plus rares, leurs vêtements riches et élégants contrastant avec l’agitation du reste de la ville. Les demeures aux façades sculptées s’alignent harmonieusement, leurs balcons ouvragés dominant des jardins soigneusement entretenus. De hautes colonnes bordent certaines entrées. Votre oeil est attiré par la vision d’un hôtel luxueux : IBIS, plus loin une petite foule s’amassent devant un très beau théâtre dont la façade immaculée et les statues de muses annoncent les spectacles les plus prisés de Tormel.“*

**Le théatre d’Ivoire :**Alors que vous vous rapprochez de la foule vous voyez 2 femmes et 1 homme sortir par la porte de derrière en criant : On en a marre de votre scène de merde, c’est nul à chier. On démissionne. **La metteuse en scène : Karine** complètement paniquée dit : Mais comment je vais faire la répétition est dans quelques minutes. VOUS ! Venez ! Je vous paye 3 pièces d’or chacun.  
En gros la scène **L’amour est dans le champs  
TO DO**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

## Quartier pauvre : TODO

Les parents de Kaeno : Rodrik & Nelya  
  
Un hotel lugubre : 1 pièce d’argent la nuit.

## Quartier de la fécondité

Les ruelles pavées résonnent des murmures de prières et des cris de nouveau-nés.   
Non loin, une bâtisse où est inscrit sur la façade : “Dormez ici seule, repartez à deux”  
A côté, des éleveurs emmènent des bêtes vers une cour.   
Il y a également un grand atelier embaumé de terre et de fleurs où vous voyez des experts examiner les graines des prochaines récoltes.   
Plus loin, un hôpital au parfum d’herbes médicinales veille sur les mères et les blessés, symbole du cycle éternel de la vie. Et Au centre, une église dédiée à la déesse de la Vie domine la place, ses vitraux colorés projetant une lueur chaleureuse sur les passants.

**L'Église de la Vie**

*Vous arrivez devant une grande église de pierre dédiée à la déesse de la Vie. Les vitraux multicolores filtrent une lumière douce qui caresse les dalles usées par le temps. Le murmure des prières et les chants solennels enveloppent l'édifice, tandis qu'un autel richement orné, centre spirituel de la foi. Derrière l’autel se trouve une porte en fer dans un renfoncement.*

➡️ **Grande prêtresse** Sylwen grande femme. Cheveux longs et blonds  
=> Bonjour, que puis-je faire pour vous ?  
Êtes-vous atteint d’une maladie incurable ou désirez-vous une bénédiction pour enfanter ?  
Quête pour devenir prêtresse de la vie :   
Avant un soin, utilisez cette prière.  
Ô déesse de la vie, dans la folie de ton amour, guéris nos blessures et apaise nos âmes.  
Permet de gagner un bonus de 10% sur le jet de soins.  
Si vous soignez 10 personnes, vous devenez une véritable prêtresse de la vie.  
A ne pas dire : “Permet de gagnez 10% sur la compétence de façon permanente en soins”  
Le succès du soin devient : Donne 1d6 PV et permet de soigner des maladies” critique : La personne est totalement soignée.  
  
➡️ *une porte en fer dans un renfoncement. : La porte est fermée par un gros cadenas.*Jet de perception sur l’autel : Vous poussez l’énorme porte en fer et vous vous enfoncez vers un escalier sombre où des toiles d’araignées pleines de poussière témoignent de l’absence de passage en ce lieu depuis des décennies. En arrivant en bas, une petite salle bas de plafond avec au centre, un autel de pierre poli plein de poussière.  
Jet de perception sur l’autel : ㄊ

**L'hôtel Le Repos Fertile**

*Vous poussez les portes du Repos Fertile. Des voilages légers dansent au gré d’une brise parfumée, tamisant la lumière dorée des chandelles. L’air est empli de senteurs enivrantes d’herbes aphrodisiaques et de fleurs sucrées. De luxueux lits à baldaquin aux draps de soie invitent à l’abandon, tandis que des bassins tièdes ornés de pétales de rose murmurent des promesses de détente et d’intimité. Chaque recoin semble imprégné d’une énergie sensuelle et bienveillante, un lieu où les désirs les plus profonds se mêlent aux bénédictions de la Déesse de la Vie.*

La nuit est de 5 pièces d’argent pour une personne célibataire.  
2 pour un pour une personne.  
La tenancier Marwen (une petite vieille grisonnante avec un grand sourire)

**L’hôpital**  
*Vous pénétrez dans le bâtiment aux murs de pierre claire. De vastes salles aux lits immaculés accueillent les malades et les blessés, tandis que des guérisseurs en tuniques blanches s’affairent dans un silence bienveillant. Plus loin, une aile plus discrète est dédiée aux accouchements et aux soins des nouveau-nés, où des chants apaisants accompagnent les premiers cris de vie.*

5 pièces d’argent pour se soigner.

Il y a 4 malades qui n’ont pas encore été traités :  
Chaque soin apporte 5 pièces d’argent sauf pour Torgal  
=> Un enfant Torgal avec une blessure à la jambe qui a gangrené.   
=> Une femme en train d’accouché MAIS -20% si vous avez aidé le gros=> Réussi, elle vous demande de donner un nom à l’enfant  
=> Un homme très gros nommé Seraphis, vétu d’une simple tunique mais d’une très bonne facture. Il veut être soigné en premier et vous récompense d’1 pièce d’or si vous le faites.  
Il soufre de son dos et demande un massage. => dextérité  
Vous pouvez me marcher dessus  
=> Un vieille homme en train de mourir avec son fils à son chevet. On dirait qu’il veut vous dire quelque chose. “Filsss… Meurtrier…”

=> Vous croisez le père de Kaeno : Rodrik  
Il raconte qu’ils ont déménagé ici car des des étrangers ont vanté les mérites de la ville et sa bénédiction de fécondité.  
Malheureusement, on s’est voler sur le trajet.  
Maintenant on vit dans le quartier des pauvres.