### **Lieu : Village de Honeywood**

Petit village paisible bordé par une forêt dense où rôdent des loups. Ses habitants vivent principalement de l’agriculture, de la chasse et de l’élevage. Les maisons sont en bois, et une place centrale rassemble les villageois lors des fêtes ou marchés.

#### **La Mairie**

Une bâtisse modeste en pierre, ornée d’un vieux drapeau usé. L’intérieur est sobre, avec des bancs en bois et une table de réunion où Molaire, le maire, passe ses journées.

* **PNJ : Molaire (le maire)**
  + **Description :** Homme d'âge mûr, bien portant et toujours vêtu avec soin, Molaire est connu pour son amour des banquets et des décisions discutables.
  + **Quête : Retrouver Philippo**
    - *« Mes amis, nous avons besoin de Philippo, notre herboriste, pour éviter une catastrophe culinaire au prochain festin. Malheureusement, il a disparu depuis quelques jours. Je sais qu’il y a eu des soucis avec sa femme, j’espère qu’il ne lui ai rien arrivé de grave et qu’il va revenir bientôt. »*

#### **La Maison du Chasseur**

Petite cabane située en lisière de forêt, avec des peaux d’animaux suspendues près de la porte. Une odeur de bois brûlé flotte dans l’air.

* **PNJ : Charles (le chasseur)**
  + **Description :** Un homme grand et nerveux, à la barbe hirsute et aux vêtements toujours couverts de terre. Il a un regard acéré et des gestes précis.
  + **Quête : Chasse au sanglier**
    - *« La forêt est presque vide à cause des loups. Si vous pouviez m’aider à ramener un ou deux sangliers, je vous les achèterai à bon prix. J’en ai besoin pour honorer une commande au marché. »*

#### **Ferme de Greg**

Une grande ferme entourée de champs et d’un enclos où vous pouvez voir quelques moutons. La maison est simple, avec des outils agricoles éparpillés dans la cour.

* **PNJ : Greg (l’éleveur de moutons)**
  + **Description :** Agriculteur robuste avec un teint hâlé par le solei. *Greg est connu pour sa nature franche et directe.*
  + **Quête : Retrouver un mouton perdu**
    - *« Un de mes moutons s’est échappé dans la forêt. Je crains qu’il ne devienne un repas pour les loups. Pouvez-vous m’aider à le retrouver avant qu’il ne soit trop tard ? »*

#### **Maison de Gertrude (Mère de Bodger et Célina)**

Une maisonnette rustique au toit de chaume, entourée d’un petit jardin potager bien entretenu. L’intérieur est chaleureux, rempli d’objets faits main.

* **PNJ : Célina (fille de Gertrude, femme de Philippo)**
  + **Description :** Femme séduisante mais amère, avec des cheveux blonds mal coiffés et des cernes marqués par des nuits sans sommeil.
  + **Quête : Découvrir les secrets de Philippo**
    - *« Philippo me trompe, j’en suis certaine. Il est revenu tard l’autre soir, les bras presque vides après sa cueillette, et il agissait bizarrement. Quelques jours ap»*

**Forge de Bodger**

Petite bâtisse en pierre au centre de Honeywood, la forge de Bodger est connue pour ses outils agricoles robustes et ses chaînes solides. L'intérieur, enfumé et encombré, abrite une enclume toujours en activité et des étagères chargées de faucilles, haches et quelques armes simples

* **PNJ : Bodger**
  + **Description :** Jeune homme timide et réservé, toujours prêt à aider sa famille. Il est mince, souvent vêtu d’une chemise trop grande pour lui.
  + **Quête : Échange familial**
    - *« J’ai besoin de cette faucille pour finir mes travaux, mais elle est chez mon frère. Pouvez-vous la lui apporter et me ramener le marteau de notre grand-père ? »*

#### **Maison de Kaila (la sorcière)**

Une cabane isolée en plein cœur de la forêt, entourée de plantes rares et de pots d’herbes suspendus. L’atmosphère y est étrange, presque mystique.

* **PNJ : Kaila (la sorcière)**
  + **Description :** Femme d’une cinquantaine d’années, toujours élégante malgré son âge. Ses cheveux noirs légèrement grisonnants encadrent un visage mystérieusement séduisant. Elle vit seule dans une maison isolée, entourée de potions et d’un grimoire ancien.
  + **Quête : Enigme des herbes**
    - *« Philippo est venu chez moi récemment pour des herbes rares. Je n’avais que l’herbe A en stock et pas les autres. Si vous retrouvez ces ingrédients dans la forêt, je pourrais peut-être vous en dire plus sur ce qu’il cherchait à accomplir. »*

#### **Chez Philippo (l’herboriste)**

Une petite maison en bois nichée au bord du village. Les murs sont couverts de plantes séchées, et l’intérieur est encombré de bocaux, de livres et d’ustensiles étranges.

* **PNJ : Philippo (absent)**
  + **Description de la maison :** La bibliothèque contient des romans, des ouvrages sur la botanique et des livres de recettes pour potions. Dans sa chambre, le lit porte des chaînes attachées à ses montants, intriguant les plus curieux.
  + **Indice pour les PJ :**
    - Les livres et objets dans la maison de Philippo peuvent révéler des indices sur ses activités récentes, y compris sa visite chez Kaila et ses recherches sur des potions spécifiques.

### **Le Miel de Honeywood**

Un étrange phénomène touche les ruches de l'apiary local : les abeilles produisent un miel rouge au goût amer. L'apiculteur local, **Edwyn le Mielleux**, demande aux aventuriers d'enquêter dans la forêt voisine. Il soupçonne que des fleurs corrompues ou un esprit malin pourraient être responsables. En récompense, il offre un lot de son célèbre miel doré.