

# La fleur de gel



Auteur : Stéphane Tarrade

Un scénario pour des aventuriers de niveau 3-5 utilisant le D20 système. L'histoire se déroule à Escargae, la cité nordique, mais peut prendre place dans n'importe quel monde, de même les PJ et PNJ auxquels il est fait référence peuvent être renommés à loisir !

## Introduction

A la Vodagarazun, Eowyn, une jeune femme blonde d'une trentaine d'années cherche quelqu'un pour porter un message à Fréalaf l'ermite. Sa jeune sœur, Thélune, est malade et la fièvre menace de l'emporter, seul Fréalaf, leur vieil oncle et sa connaissance des plantes, notamment de la fleur de gel pourra la guérir. Les soigneurs d'Escargae se montrent impuissants face à la fièvre rouge et ne lui donnent plus que quelques semaines à vivre...

Eowyn peut être la grande sœur d'un des PJ. Elle confie le message aux PJ (voir lettre signée Eowyn en fin de scénario), auront-ils le cœur de lui refuser cette demande ?

## Le message à Fréalaf

### La piste du val des zygutes

C'est dans le val des zygutes qu'est la cabane de l'ermite Fréalaf. Cette vallée tient son nom du fait qu'elle se jette dans le grand marais de Brandelune sensé abriter des zygutes.

Le voyage jusqu'à Tondaross se fait le long lac au milieu des herbes printanières et des fleurs. Le bourdonnement des abeilles et des insectes et le chant des oiseaux embellissent le printemps.

A partir de Tondaross, il va falloir suivre les chemins. Utilisez la compétence *pister* ou *survie dans la nature* pour déterminer si les PJ suivent le bon chemin. (Voir carte ci-dessous)

**Bois des loups** : forêt enneigée classique en hiver.

1 : bifurcation DC 10.

**Forêt des sapinettes**

2 : bifurcation vers 3 ou 5. DC 12

3 : bifurcation vers le centre ou 4 DC 12.

4 : bifurcation vers la vallée des sapinettes ou 6. DC 15.

5 : bifurcation vers les marais ou 6. DC 15.

6 : Bifurcation vers la cabane ou la vallée des sapinettes DC 15.

**La forêt des sapinettes** :

C'est une forêt plutôt clairsemée qui sent bon le genévrier et est emplie de petits sapins. Les sentiers y sont pierreux, et bien mal tracés, cheminant au gré des rochers et sur les flancs des pentes. Les grandes gentianes et les marguerites poussent au détour des chemins, on y trouve également des jonquilles dans de toutes petites prairies cachées au fond du bois... Plus d'une fois vous dérangez quelques chèvres sauvages ou quelque blaireau géant...

On peut y trouver de la **mousse d'Attanar** (1-3. DC 20 / 6 heures de recherche. Présence 25%) ou des hermines à peau blanche (20 %). Dans les petites prairies, on trouve des **Bleuets des dryades** (1-10, DC18 / 6 heures de recherche. Présence 25%).

La mousse d'Attanar a pour propriété de faire baisser la fièvre, les Bleuets des dryades permettent d'obtenir une bonne vision nocturne.

Si les PJ traînent, ils seront attaqués par quelque blaireau sanguinaire ou quelque cerf géant qu'ils auront dérangé...

**Attaque des loups** : une meute de loups, menée par un grand warg blanc aux yeux de braises se met sur la piste des PJ. Le warg a une intelligence maligne et porte un collier : il s'est échappé du service du géant du val...

Globalement, les loups ont tendance à pousser les pj vers le val des sapinettes.

**10 Loups** : I \*2 AC 14 HP 14 AT \*4 DG 1-6\*1 bond

**1 wargs** : I \*4 AC 19 HP 38 AT \*8 DG 1-6\*6 (MM184) bond PP :4 ( peur 1 DC 13; Férocité 2 ( \*1-2 au toucher et aux dégâts) ; obscurité 1 ( crée une zone d'ombre)) Loups noirs aux yeux de braise.

### Le territoire des gobelins.

Il n'est pas rare qu'on confonde le val des sapinettes avec le val de la zygulte !



Le val est parcouru par un petit cours d'eau qui chante dans le val : le torrent est une succession de cascades et de trous d'eau où frétilent les truites. Les buissons de genièvres le disputent aux rochers gris sur les flancs du val aux herbes bien vertes. Nombre de petites sapinettes éparses y poussent également, et ce n'est que plus haut vers les sommets qu'un véritable bois de sapins commence. Il n'est pas bien grand, car il est surplombé par les crêtes rocheuses encore garnies de neige.

Le paysage est empli de sapins et de sapinettes plutôt clairsemés. La nuit sous la lune pleine, tout le val prend un aspect bleuté. On y voit au loin des ombres qui marchent... la pleine lune éclaire plutôt bien !

Traces de gobelins : DC 12 pour trouver. 22 pour s'apercevoir que les traces sont orques !

On trouve du Mirena dans ce val (20 % dans une zone donnée trouver DC 20. 1-6 doses). Mais il faut monter au-dessus du bois, sur les crêtes, pour avoir une chance d'en récolter (2 heures de montée et 6 heures de recherche).

En remontant le val les PJ sont repérés s'ils ne font pas attention (perception des gobs +6) auquel cas une embuscade est tendue par 15 d'entre eux. Si les PJ font attention, ils peuvent voir leurs silhouettes à plusieurs reprises...

Si les PJ sont capturés ils seront prisonniers dans les cavernes, promis à l'esclavage ou la cuisine !

Si les PJ ont tué des Gobelins, une chasse sera organisée par une trentaine d'entre eux.

Les PJ peuvent aussi tenter leur chance dans les cavernes...

Une carte des cavernes est donnée à titre indicatif ci-dessous. Libre à vous d'y positionner les gobelins, quelques wargs, des loups et la geôle éventuelle des PJ s'ils ont été faits prisonniers. Le tout étant qu'ils parviennent à s'échapper. Quelle que soit la sortie qu'ils trouvent, elle les conduira vers le val du géant.

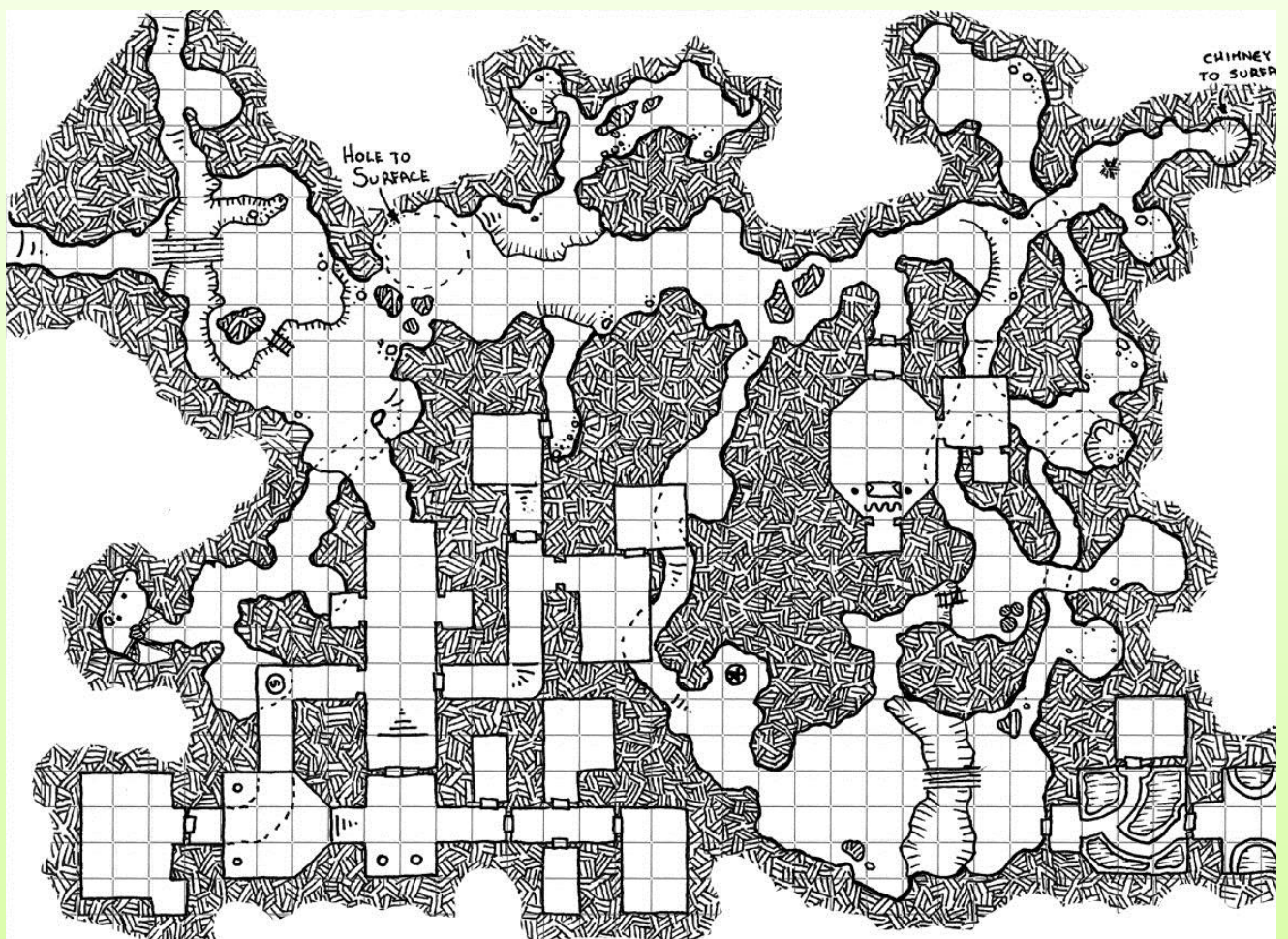
**Gobelins** : 1 \*1 AC 15 HP 8 AD \*5 DG 1-8 (morning star)

**Guerriers gobelins** : 1 \*2 AC 17 HP 16 AD \*7 DG 1-8\*3 (morning star)

**Grand gob (ogre)**: 1 \*1 AC 19 HP 46 AD \*10 DG 1-8\*7 (morning star)

**Trésor total** : 200 GP ; 350 SP ; 1100 CP

La caverne des gobelins :



### Le val du géant.

**L'avalanche :** alors que les Pj progressent le long d'un flanc de montagne gelé, éventuellement poursuivis, une avalanche les précipite dans une crevasse (1-6) qui débouche dans ce val.

Au fond du val d'Emynen est le val du géant : C'est là que les pj arrivent s'ils échappent aux gobelins.

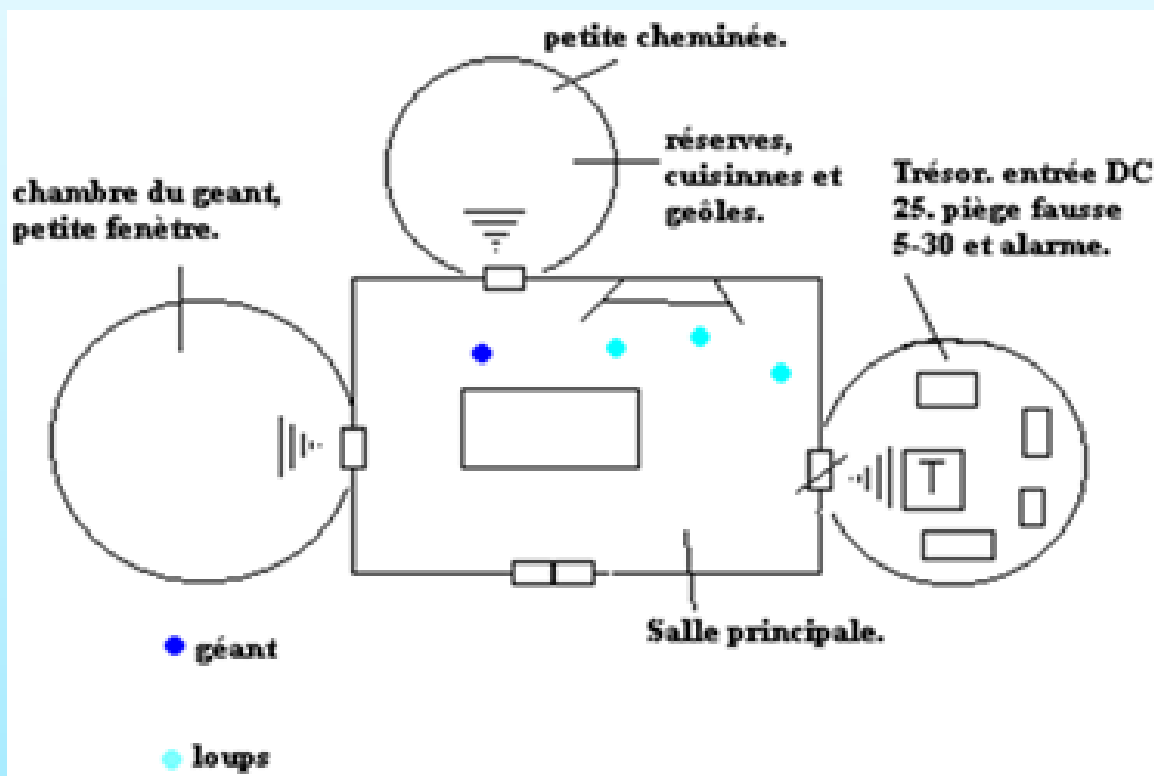
Un vieux château en ruine est visible sur le flanc d'une montagne, à moitié enfouis dans d'énormes congères.

De jour, on peut voir une grande silhouette marcher dans ce val...

On peut trouver d'énormes traces de bottes (1 m !) 50% parfois accompagnées de traces de wargs...

On ne rencontre guère de traces d'animaux, parfois des cadavres de grands cerfs.

La rencontre avec les frères nains leur permet de sortir de ce val.



Le géant qui habite le castel s'appelle **Graff** :

HP : 150 ; AC : 21 ; AD \*18/\*13

DG 2-16\*13 cleave, great cleave, power attack, sunder.

Il habite son château avec ses 3 wargs : **Grrr**, **rax** et **Mordor**.

T \*2 AC 14 HP 30 AD \*7 DG 1-6\*4 (MM184)

Les trésors du géant :

Grand en bois gris, bardé de métal, DC 20, 1600 pièces de cuivre.

Petit coffre de glace. DC 25, rune de froid (5d6 DC15 1m de rayon), 300gp.

Coffre de bois rouge bardé d'or. DC 30. Runes de foudre : 5d6 DC 16. Bijoux pour 200 GP.

### Les frères nains.

Quand les PJ sont perdus dans le val : ils tombent sur les frères nains ! Les frères Riols, aux prises avec une araignée géante.



**Araignée géante** : 1 \*2 AC 20 HP 70 AD  
\*12 DG 1-8\*2\*poison (1-3/1-6 const DC 16)

Les frères Riols habitent une petite maison, à presque un jour de marche d'ici. Les PJ pourront s'y restaurer et s'y reposer. C'est une jolie petite maison de bois, un peu comme un chalet, avec 5 chambres à l'étage et une grande cheminée de pierre dans la grande salle du rez de chaussée. Un apprentis avec des outils, la réserve de bois et les animaux fait partie de la maison qui est adossée à la montagne.

Françin, Philin et matin sont les trois frères, ils vivent avec leur sœur aymeline. Ils exploitaient une mine d'argent dans les environs qui est maintenant épuisée et ils songent à quitter la région. Ils font passer volontiers l'épreuve du jus !

Ils ont des herbes médicinales : du Mirena (4), 10 feuilles d'Arantar (soigne 4-9), et des feuilles de Jencia (soigne du froid). Ils peuvent les échanger ou les vendre.

Ils peuvent conduire les Pj vers la cabane de Fréalaf, et leur expliquer où ils se trouvent.

## Fréalaf a disparu !

### La cabane de Fréalaf.

Une jolie petite cabane de bois au toit de lauzes est plantée à flanc de montagne au milieu des grandes herbes vertes. Attendant à la cabane, on distingue un petit jardinet clos d'un ancien petit muret aux pierres mal entassées. Quelques légumes y poussent sans doute, mais ils sont perdus au milieu des herbes folles.

La porte de bois, aussi délavée et fanée par les intempéries que les volets, est légèrement entrouverte...

Il s'agit d'une petite cabane de bois avec un jardinet derrière. Elle ne comporte que 3 pièces : la pièce principale, la réserve et la chambre à l'étage. Elle est vide et tout semble avoir été remué, voire fouillé...

Cache secrète DC 20 dans le plancher de la réserve : un gros livre d'herboristerie. Si on y comprend quelque-chose on peut y trouver comment reconnaître la fleur de gel (DC 10 à l'aide d'une image !). Un plan griffonné à la main indique clairement où aller en chercher à proximité de la cabane de Fréalaf (voir plus bas). Ouvrage est d'une aide précieuse pour la confection de potions ou la cueillette des herbes (lecture DC 20).

Dans le jardin sont quelques herbes médicinales : 3 baies de mirena et 3 Arlantars. Reste à les reconnaître des mauvaises herbes !

Dans les papiers renversés de la pièce principale on trouve une lettre de menace (voir « vieux fou » dans les parchemins en fin de scénario) ainsi qu'une carte de la région avec des chemins et des points de repères... Le camp des brigands y est indiqué.

Un petit sentier caillouteux et raide serpente dans la montagne puis dans le bois de sapins avant d'arriver vers les crêtes rocheuses et enneigées. Dans la montagne baignée de soleil le sentier déjà fort ténu a complètement disparu sous la neige immaculée...

Sur les crêtes enneigées, au-dessus du chalet de Fréalaf, on peut trouver une fleur de gel, mais le sommet de la montagne est le domaine d'une sylphe à la peau bleutée et brillante comme le givre. Elle n'entend pas se laisser prendre la fleur sans contrepartie.

Rechercher la fleur de gel : DC 25.

La petite fleur pousse directement dans la neige, ses pétales blancs et duveteux sont un peu semblables à ceux d'un edelweiss mais le cœur de la fleur est comme un petit grain de givre brillant. L'aura bleuté de la jolie fleur confirme sa nature magique.

Soudain une dame à la peau bleue saupoudrée de givre apparaît ! Elle est vêtue d'une robe blanche comme la neige et ses longs cheveux semblent voler au vent sans la moindre brise.

**Cœur de neige** ne compte pas se laisser dérober sa fleur : les PJ vont devoir lui trouver une contrepartie équitable. Elle a les caractéristiques d'une dryade mais ses pouvoirs sont plus en relation avec le vent et le froid. Elle peut voler et se rendre invisible à volonté.

Elle désire de beaux bijoux avec des joyaux, comme les autres dryades ou bien... un bel homme !

### La piste des brigands.

Suivre le chemin à partir de la carte trouvée chez Fréalaf: DC 12.

La brume recouvre les marais foisonnants de vie : Hérons, sarcelles, crapauds, grenouilles, poissons et une foule d'insectes et autres mollusques y grouillent. Ce sont de grandes landes, à moitié immergées, parsemées de buissons épineux, de bosquets trempés, d'arbres morts et de tourbières. Les roseaux, les joncs et les grandes herbes des marais qui aiment à pousser les pieds dans l'eau brunâtre se perdent à l'infini dans le brouillard. Ici le chant des rossignols se mêle à celui des rainettes. Peut-être chantent-ils la beauté des grandes fleurs violettes des nombreux chardons qui poussent çà et là...

Les marais sont pleins de vie, ce qui ne facilite pas la progression vers la forêt des sapinettes. On peut rechercher des herbes dans les marais, ou chasser. Il y a toutes les chances que les PJ s'y perdent (pister DC 20, en cas d'échec les aventuriers s'égareront pour une journée).

Les zygotes se font rares (5%) et courent vite ! Si on arrive à en pister une, elle va inmanquablement vers le repaire d'un lézard des marais...

**Lézard des marais** : I : \*3 AC 20 HP 35 AD  
\*10/\*7/\*7 DG 2-12\*3/1-6\*2 \*2.

A partir de la forêt, il est aisé de trouver le repère des brigands grâce aux traces, pour peu qu'on ait pris le bon chemin. DC 10.

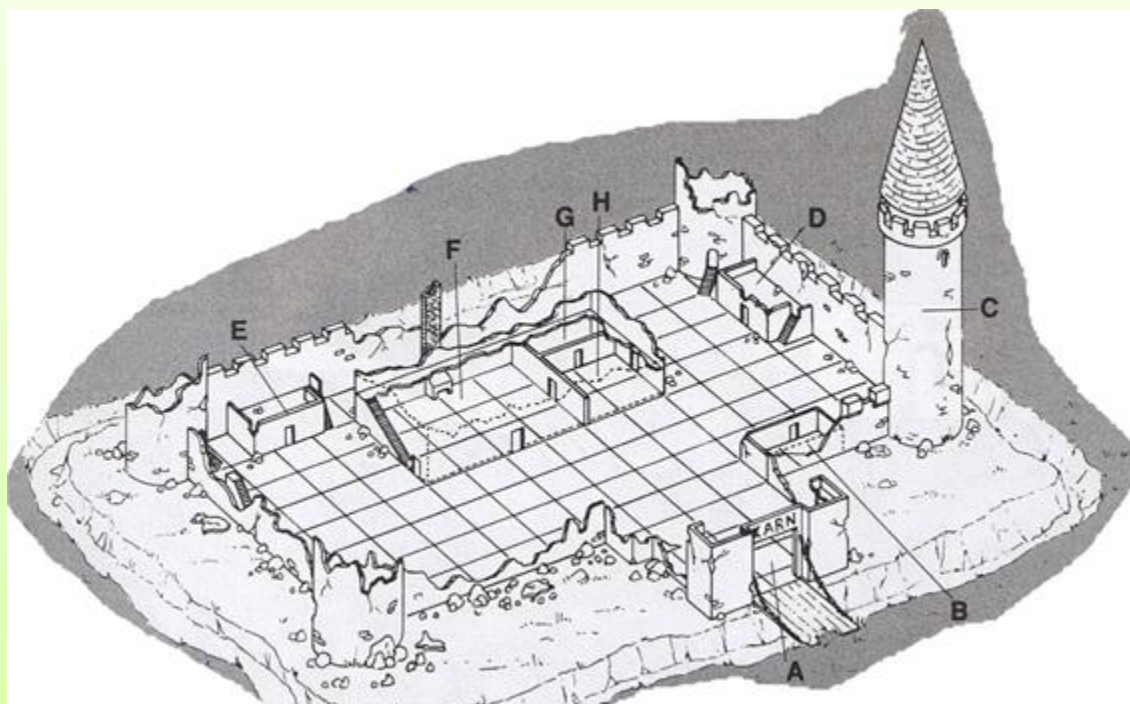
### Le camp des brigands.

Au milieu des bois, dans un coin touffu et discret se dressent les ruines d'un château, il a dû jadis être quelque place forte d'importance, reliée à l'extérieur par un grand chemin, mais il n'est aujourd'hui qu'un tas de pierres moussues, couvertes de ronces et de lierre. Il a d'ailleurs été envahi par les arbres de la forêt.

Les murailles sont cependant encore en place ainsi que quelques tours...

On entend les rires des brigands et le crépitement d'un grand feu allumé au cœur du château, on devine même qu'ils s'encanaillent avec des donzelles peu farouches...

Le camp de l'œil des bois est un vieux château en ruines également.



Les brigands sont une cinquantaine avec à leur tête Koubaï le mingol. En fait c'est un demi-mi, gol, rejeté des siens, comme la plupart des brigands d'ailleurs !

Les 50 brigands :

**Brigand 2:**  $\mathcal{I} \ast 1$  AC 15 HP : 16  $\mathcal{A}\mathcal{D} \ast 7$   
DG 1-6 $\ast 3$  sneak  $\ast 1-6$

**Brigand 3** Gu 3:  $\mathcal{I} \ast 1$  AC 19 HP : 24  $\mathcal{A}\mathcal{D} \ast 7$   
DG 1-6 $\ast 3$

**Vétérand brigand 5** Gu 5:  $\mathcal{I} \ast 5$  AC 21  
HP : 42  $\mathcal{A}\mathcal{D} \ast 10$  DG 1-8 $\ast 5$

**Mornalf** Gu 7:  $\mathcal{I} \ast 5$  AC 23 HP : 70  $\mathcal{A}\mathcal{D} \ast 15/\ast 10$   
DG 1-8 $\ast 6\ast 1-6$  froid ipotion de soins.

**Koubaï le mingol** Gu 9:  $\mathcal{I} \ast 5$  AC 24 HP : 90  
 $\mathcal{A}\mathcal{D} \ast 17/\ast 15$  DG 1-10 $\ast 10$  ipotion de soins.

écouler à Escargae, ainsi que 25 fausses potions médicinales et une lettre adressée au gros Torf (voir parchemins en fin de scénario).

Bien caché (DC 23), on trouve également un coffre piégé (dart empoisonné (1-12/1-12 const DC 17 (wyvern)) contenant 540 écus d'or.

Il sera difficile aux Pj d'entrer ici, à moins d'être très discrets, mais ils peuvent profiter d'un « coup » des brigands pour entrer dans le château, ou encore se mêler à eux au cours d'une de leurs beuveries. Ils seront une vingtaine à partir tenter une embuscade sur la route de Tondaross... Laissez les joueurs privilégier la manière douce et laissez-les apprendre aisément que c'est en haut de la seule tour encore debout que le chef des brigands réside. S'ils s'y prennent bien, ils pourront la visiter sans qu'il n'y soit présent.

En haut de la tour, dans la chambre de koubaï est une cassette de faux bijoux de contrebande (25 x 2 cp) à

# III Escargae

## A la tanière du loup.

Le gros Torf tient ce bouge où l'on joue et l'on boit. 3 filles de joie officient également ici...

Dans le coffre secret du bureau, est un papier indiquant que Fréalaf a été revendu à Mornuc le fou... Un type louche d'Esgaroth. Le rendez vous était fixé l'avant-veille à minuit place du petit marché.

Ces informations peuvent aussi être obtenues de Torf, si on le fait parler subtilement.

Les trois filles de joie, Tania, Méala et Péalisse savent que Torf sont également au courant de ce que manigance Torf.

Le lendemain, Torf est trouvé mort...

## Mornuc le fou.

### A la lune dans l'eau :

Voici quelques informations que des PJ voleurs peuvent obtenir à la Lune dans l'eau (DC 15 sur des jets de diplomatie, bluff, séduction etc... si nécessaire.)

Mornuc le fou est un assassin et un rançonneur il travaille avec « Gothric le tueur » qui a la main sur le bas Escargae et la Mercande. Il a décimé plusieurs bandes qui sévissaient là-bas et est maintenant à la tête d'une véritable mafia.

Mornuc travaille main dans la main avec un marchand d'esclaves (le trafic d'esclaves est proscrit à Escargae, mais il y a vide juridique quant à la possession d'esclaves à cause de sa proximité avec le servage qui existe encore autour de la cité).

Un voleur de la lune peut apprendre que des anciens de Rodar l'ont rejoint, ils n'étaient plus en grâce ici après l'épisode de la mafia naine... Boule et Catz.

## Catz se montre.

Un des PJ connaît les divers endroits où Catz trainait, et après quelques jours de recherche, une fille de joie ou quelque malfrat finit par cracher le morceau (probablement contre espèces sonnantes et trébuchantes, au moins cinq couronnes d'argent !) : il est à « la truite du lac » une petite taverne avec quelques filles, c'est lui qui gère la boîte.

Catz et Boule dirigent maintenant cette taverne, mais ils font partie de la toile que dirige Gothric le tueur et ils travaillent, de fait, pour lui. Après les événements de la guerre des gangs à Escargae, ils ne seront peut-être pas très bienveillants envers les PJ : Ils sont probablement dans le camp de Bréaga. Si les choses tournent mal, ils essaient de les kidnapper pour les vendre à Mornuc le fou.

Si les PJ réussissent à faire une bonne approche, ils peuvent obtenir les renseignements suivants :

Mornuc le rançonneur travaille main dans la main avec Sgard le nuriag, un marchand d'esclaves. Quand il n'obtient pas de rançons et qu'il n'a pas trop abimé la marchandise Sgard se charge de revendre. DC 15

Sgard vient régulièrement organiser des ventes au « chaudron noir » une auberge cossue de la mercande connue pour sa fameuse salle de spectacle. L'établissement appartient bien sûr à Gothric le tueur. DC 18.

Gothric le tueur a éliminé 5 chefs de bandes et a grosso-modo rallié leurs anciens membres, il est maintenant bien plus puissant que Bréaga. Il se montre rarement et a un visage dans la bonne société.

Il a des amis marchands au château et certainement à la fouine... DC18.

Il a su rendre des services au plus haut niveau ce qui lui assure une certaine impunité, il n'est pas impossible que le château lui laisse les mains libres pour ce qui est du contrôle de toute la pègre d'Escargae... Les jours de Bréaga sont comptés... DC 18.

Dans trois jours il y a une vente d'esclaves au chaudron noir, Mornuc le fou y sera. C'est un borgne.

Les esclaves sont généralement gardés dans les coulisses ou dans des salles cachées attenantes. DC 25.

**Remarque :** Si les PJ se renseignent auprès de musiciens ou d'un barde, il est de notoriété publique dans le milieu des artistes que dans cette auberge il y a une trappe entre les coulisses et « la grande suite ». Fut une époque des représentations spéciales étaient données dans la grande suite et cette trappe était une commodité d'accès.

### Le marché aux esclaves.

L'auberge du chaudron noir est cossue et bien fréquentée, le bar et les tables de bois sombre sont agrémentées de bougeoirs et l'atmosphère est plutôt calme. De bon bourgeois d'Escargae sirotent des brunes de Londaross dans de grandes choppes d'étain alors que les servantes s'affairent. Sur la cheminée est un énorme poisson empaillé, un genre de saumon. A côté de l'entrée est une table ronde où sont attablés une dizaine d'armoires à glaces bien armés...

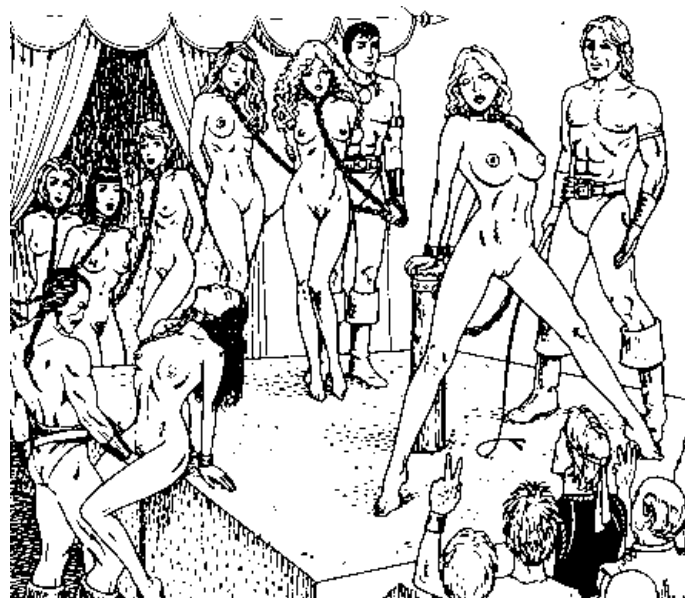
On ne peut accéder à la salle de spectacle si on n'est pas un client connu ou recommandé par quelqu'un.

Mais il y a toujours moyen de convaincre les hommes de mains. Il faut cependant montrer qu'on est un acheteur sérieux et qu'on a une bourse d'or bien remplie (au moins 100 gp).

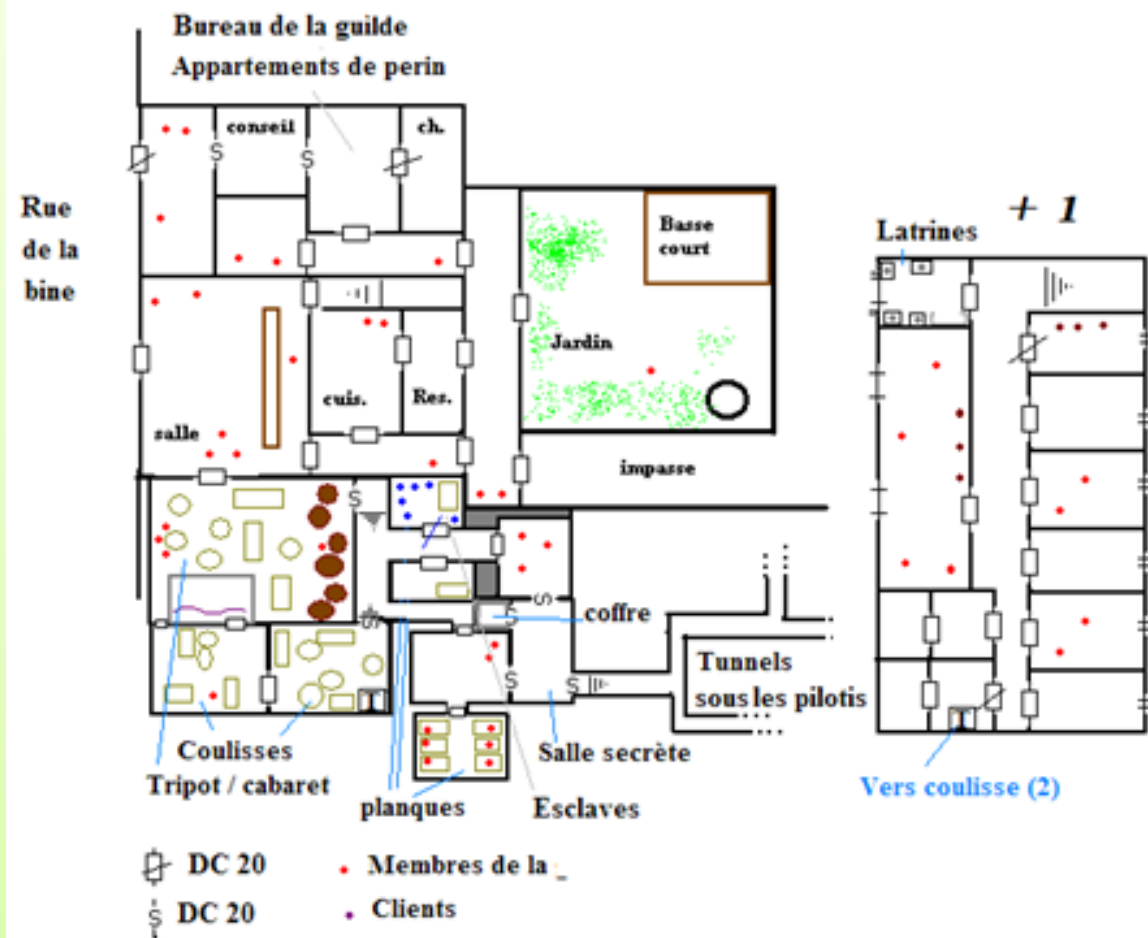
Les hommes de mains fouillent les clients : on entre sans armes. Evidemment, certains habitués entrent et sortent comme ils veulent...

Les PJ peuvent procéder comme ils veulent, et peuvent également dire qu'ils ont de la marchandise à proposer à Mornuc...

Dans la salle enfumée et sombre bon nombre de gens sont attablés ou debout à regarder avec concupiscence la scène. Le marché aux esclaves a débuté. Trois jeunes femmes et trois hommes, tous nus, sont exhibés aux regards, attachés sur l'estrade. Le marchand, qui arbore une cicatrice remarquable sur tout le visage, fait son show bien rôdé : il va de l'un à l'autre, relève un menton, soupèse un sein montre un joli minois tout en vantant les qualités de sa marchandise. Apparemment, c'est aux enchères que la vente va se faire, dans la plus grande excitation générale...



## Au chaudron noir



Le coffre est DC 28 à ouvrir et il est piégé (DC 22 pluie de flèches dans le dos 6x 1d6\*3 At \* 12) une cloche se déclenche également si le piège est déclenché. Dedans il y a 10 000 écus d'argent, 500 écus d'or, et 20 000 deniers de cuivre. Remarque : difficile de tout emporter !

On peut accéder à la salle des coulisses par la trappe de la seconde suite. Il y a toujours 1-6-2 personnes dans les coulisses.

Les PJ peuvent finir par reconnaître Mornuc le fou, il est en discussion avec deux noirs : un homme et une femme.

Ce sont deux sorciers adorateurs des dieux noirs qui se sont déplacés pour acheter Fréalaf. Ils avaient commandités l'enlèvement.

La femme serait plutôt belle avec sa longue chevelure noire si elle n'avait le visage à moitié mangé par une sorte de zona rouge foncé, elle porte une robe noire ornée de quelques opales noires. L'homme porte également une sorte de robe noire et a le crâne complètement rasé. Il porte cependant une barbichette et à l'air plutôt jeune. Il a une malformation au niveau d'un œil, comme s'il avait jadis pris un coup de masse à la tête et qu'il avait eu le crâne enfoncé, déformé au niveau de l'œil gauche.

Elle est une **prêtresse noire** 6 et il est **sorcier** 7. Ils sont membres d'un culte noir.

**Ecouter DC 20** : Fréalaf est là prêt à leur être livré, comme convenu, il ne sera pas mis à la vente.

Mornuc a l'air satisfait du paiement proposé (3 dagues ensorcelées (\*2) et 20 PP) Il l'examine attentivement et réussit même à prolonger la négociation en empochant 10 PP de plus. Fréalaf n'est pas là, il va envoyer quelqu'un le chercher dans un entrepôt. Il sera ici dans une demi-heure à peu près.

**Ecouter DC 20** : Mornuc appelle deux hommes et les envoie le chercher. C'est le moment de les suivre (se cacher contre remarquer à \*8). Les hommes sont méfiants, même s'ils s'estiment en sécurité.

### La geôle de Fréalaf

Les deux hommes arrivent à l'entrepôt et frappent à quatre reprises avant qu'on leur ouvre. Ils sont en plus des gardes indiqués.

Remarque : Si les PJ ont été jusqu'à la pièce où sont séquestrés les esclaves au Chaudron noir, vous pouvez leur faire le plaisir d'y trouver Fréalaf et oublier ce dernier revirement !

Entrepôt :

**Gardes de Mornuc** : 1 \*2 AC 17 HP 19 AD \*5  
DG 1-6\*3 back stab.

Coffre : 95 sp et 350 cp.

## Epilogue :

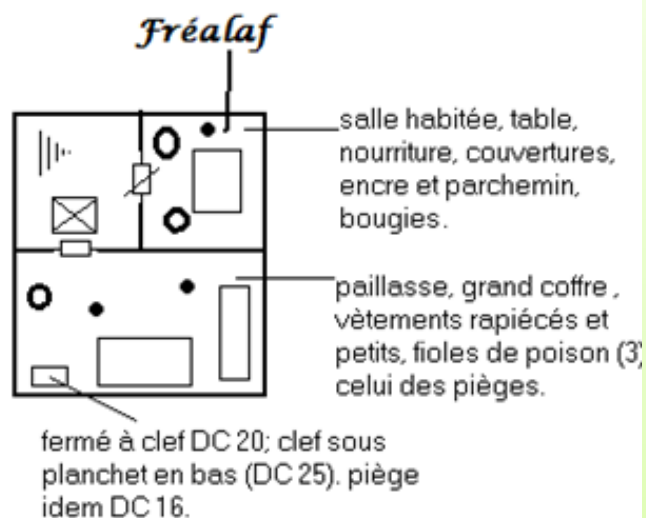
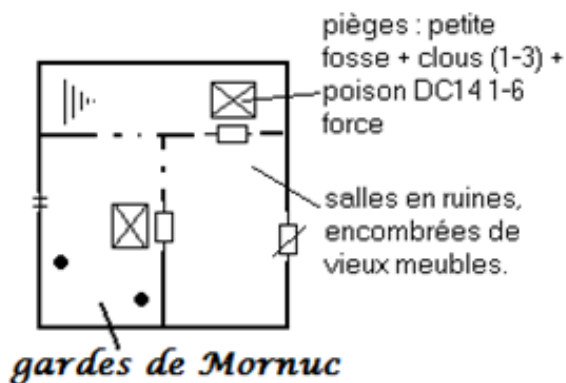
Si Fréalaf est libéré, Thélune sera sauvée. Les PJ ne peuvent gagner de prime que s'ils parviennent à faire arrêter des brigands ou Mornuf (Prime de 1 gp/brigand) et bien plus encore s'ils permettent de démanteler le trafic d'esclave qui a lieu au Chaudron noir (1000 couronnes d'or).

### La fleur de gel

#### Un scénario de Stéphane Tarrade

<http://www.stephanetarradeauteur.sindarick.fr/>

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur. Il vous est cependant possible de l'utiliser pour un usage privé, non commercial. Cela exclut toute diffusion, quelle qu'elle soit, sans l'autorisation de l'auteur.



## Les parchemins :

Vieux fou !

On t'aura Prévenu ! Tu Payes ou on se sert et si tu ne nous sers à rien on trouvera bien moyen de faire de l'argent avec toi !

On t'a déjà Prévenu que tu étais « demande ». DisParaitre quand on vient te voir n'ete servira à rien tu ne te CaCheras Pas éternellement dans ta montagne.

C'est vingt baies de mirennha avant la Prochaine lune et cinq decoctions contre le froid. Sinon tu sais ce qui t'attend...

L'oeil des bois

Gros Torf !

Comme Promis voici la marchandise à écouler. Sois discret comme d'habitude. Notre accord continuera et nous sera également profitable si tu ne Cherches Pas à nous doubler. Tu Peux remettre l'argent au porteur de ce message tu as eu le temps de refiler le vieux fou aux ranconneurs maintenant... Pas d'arnaque ! Je sais où trouver ton bouge Pourris !

L'oeil des bois.

RDV avec le bosc place du petit Marché mardi soir à huituit. Tu auras l'or contre l'herboriste. Mes colibauditaires ne sont pas du genre à plaisanter.

Pas d'embrouilles...  
Et bibble ça !

Mornhc l f

Fréalaf !

Nous avons désespérément besoin de toi ! La petite Libellune, celle que j'ai recueillie il y a cinq ans, et qui a l'importance que tu sais, est tombée gravement malade. Elle a contracté la fièvre rouge. Seul ton savoir dans les plantes médicinales et la fleur de gel, si je me souviens bien de ce que tu m'as enseigné, peuvent maintenant la guérir. Je t'en supplie, sors de ta retraite, même si nombre d'hommes sont mauvais en ce monde, tu sais qu'ils ne le sont pas tous ! Entend la supplique de ta nièce et considère le dangereux voyage entrepris par ton jeune neveu, qu'il n'ait pas été fait pour rien ! Ne nous laisse pas seuls face au mal qui ronge Libellune, les dieux savent entendre les vœux, mais ils sont aussi sensibles aux cœurs purs et généreux.

Eowyn