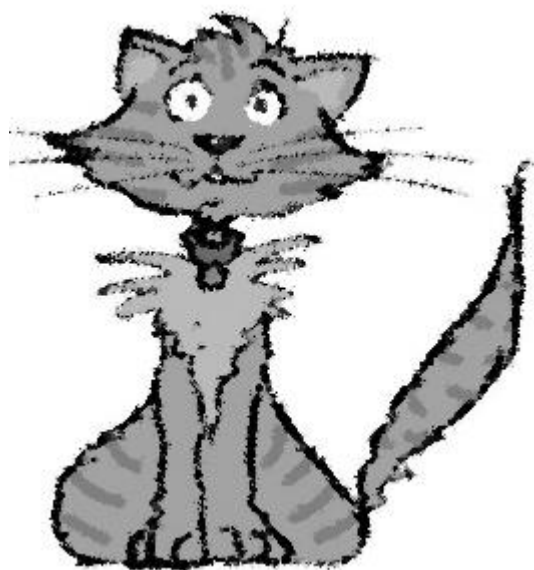


# La mère Michèle

## qu'avait perdu son chat !

### Chez la Mère Michèle



Un scénario pour des aventuriers de niveau 1 utilisant le D20 système où les PJ revivront leurs jeunes années.

### Synopsis

A la taverne de la Vodagarazun, les PJ se souviennent : soirée anciens combattants ! Ils se souviennent de l'époque où ils étaient de fiers garnements, chez la mère Michèle et de leur première aventure.

A cette époque, ils vivaient au Maedwe, une ferme isolée près de l'étang des nénuphars, non loin de Burh Chep. A cette époque, certains courtoisaient la belle Thélune, la fille du bourgmestre du village. C'est lorsque la Mère Michèle les envoya aux pâturages, à la recherche de son chat qu'ils la sauvèrent de brigands et qu'ils découvrirent la cabane de la sorcière du Broussailleux.

La mère Michèle est une femme plutôt âgée, pourtant d'un âge indéfinissable, elle n'a pas son pareil pour connaître les herbes et les plantes. Elle a toujours recueilli des orphelins dans la région qu'ils soient rescapés des raids mingols ou de la grande peste. Bien entendu, la plupart des PJ, sinon tous, en font partie. Les autres peuvent faire partie des villageois s'ils le souhaitent.

Et bien sûr elle a perdu son chat, le gros mistigri qui vadrouille souvent en cette saison...

Elle envoie les PJ au village pour le marché, certains devront y vendre des fromages de chèvre au miel du Maedwe (2-5 couronnes de cuivre pièce), des cochons (2 bêtes à 5-8 couronnes d'argent) ou quelques herbes médicinales (3-7 couronnes d'argent la touffe). La gamme de prix indique la latitude dans laquelle les PJ peuvent marchander (au MJ de décider combien de fromages et de touffes d'herbes il donne aux PJ). D'autres seront peut-être attirés par la gabarre du Camelot de Londeross, qui vend un peu de tout. Ce sera l'occasion pour eux d'acheter leur premier équipement (faites dans le rudimentaire, un beau couteau, un gourdin clouté, une peau de chèvre comme armure de cuir et une autre d'ours équivalente à un cuir clouté...). Les prix sont très bas et accessibles aux PJ, en tenant compte de leurs maigres économies et de leurs ventes...

La jolie Thélune vient les voir. Thélune n'est plus la petite fille capricieuse qu'elle fut... à 17 ans c'est une très belle et sémillante brune à la peau claire.

Ses traits rappellent un peu les traits elfiques et on lui prête des pouvoirs magiques... Elle passe faire la bise

aux PJ et peut jouer un peu de son pouvoir de séduction... tout en leur achetant quelques fromages.



## Entre chèvres et loups

Quelques jours plus tard, les PJ vont devoir amener le troupeau aux pâturages. On arrive à la fin du mois de maya) et c'est la saison où pousse l'herbe à chèvres.

De plus, comme d'habitude, Mistigri est parti en vadrouille. La mère Michèle insiste pour qu'on le lui ramène !

Le troupeau est constitué d'une douzaine de chèvre et d'autant de moutons, les PJ doivent le mener, à travers les sentiers champêtres jusqu'aux pâturages. Le voyage dure trois jours jusqu'à la borie, au pied du mont de la tour du vent. Quelques autres gars du village gardent les autres troupeaux un peu plus loin...

Pistages faciles pour trouver la route (10) perte d'un jour à chaque échec. Pister 15 pour trouver la borie.

Sur le plateau, en cette saison, on trouve du *Delrean*, qui repousse les insectes ainsi que des *bleuets des dryades* (voir herbes). Trouver DC 18/ jour de recherche (1-6 doses).

Les gaillards du village peuvent leur parler du passage de Libélune, qu'ils ont vu passer à cheval. Etrange qu'elle n'ait pas rencontré les PJ, elle paraissait les chercher... Ils parlent également de voleurs de bétail, de brigands... et de traces étranges.

Les tours visibles sur les crêtes, celle *du vent* et celle *de veille*, sont appelés « Les gardes de pierre » dans la région.



# Mais où est donc passé Mistigri ?

Au troisième jour dans les pâturages, alors que les PJ viennent juste d'apprendre que Thélune est dans la région, Mistigri se montre enfin. Le gros chat facétieux apparaît sur un rocher, à côté de la borie, et semble vouloir dire quelque chose aux PJ.

- ☞ Si un des PJ parle aux animaux, Mistigri peut leur parler des étranges personnages qui habitent la tour du vent... et de la jeune femme qu'ils tiennent prisonnière !
- ☞ Sinon, il leur fera comprendre qu'il faut le suivre et il les guidera vers les hauteurs de la tour du vent.

Chaque joueur doit faire un jet d'escalade DC 12 pour grimper le flanc abrupt. Un jet de pister DC 15 permet de découvrir un chemin plus facile ne nécessitant pas d'escalade... Mais des traces de bottes ferrées et de pieds étranges parsèment le chemin caillouteux (DC16 pour les trouver). Aux abords de la tour, les PJ peuvent trouver des rochers pour se cacher.

## La tour du vent

Le géant Gromangre vit dans les montagnes, mais heureusement pour les PJ, il vient rarement à cette tour qu'il considère comme étant à la marge de son royaume. Il y a, cependant, installé cinq gobelins qu'il considère comme ses serviteurs, pour ne pas dire ses esclaves : Trok, Brok, Shnok, Snok et Crocroc.

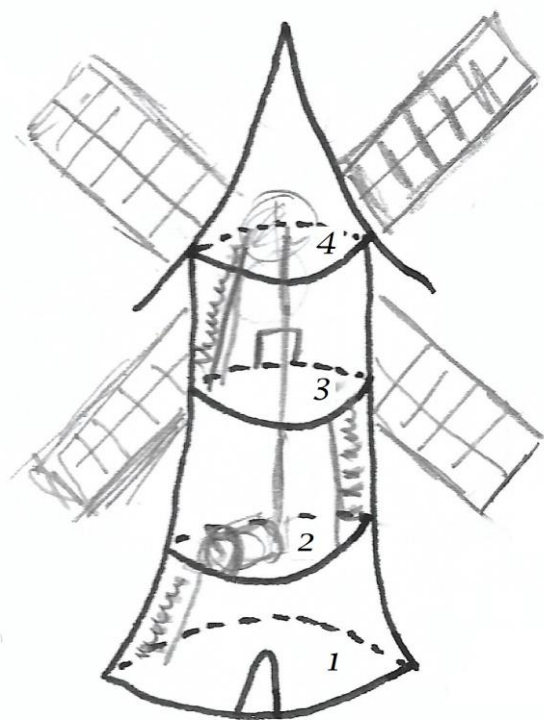
Ils sont obligés de moudre le grain du géant et d'en faire de la farine, ce sont d'ailleurs eux qui ont aidé le géant à transformer la tour en moulin. Eux-mêmes se voient plutôt comme des brigands, rapinant le bétail des

pâturages ou rendant de menus services à la sorcière du Broussailleux.

Ils sont terrorisés par le géant, mais ce dernier n'apparaîtra pas dans ce scénario et son domaine, dans une grande vallée en contrebas est laissé à l'inspiration du MJ...

Ils viennent juste de capturer Thélune au cours d'un de leurs raids en contrebas. Ils la retiennent prisonnière et ont fait parvenir son collier ainsi que la rançon qu'ils en réclamaient à la vieille sorcière du Broussailleux, via un de ses corbeaux. Elle leur avait déjà parlé d'elle et semblait avoir été instruite par les astres noirs qu'elle ne tarderait pas à passer dans la région. Ils ont donc été grandement aidés pour tendre leur embuscade. Ils attendent la réponse de la sorcière.

Juchées sur les sommets rocaillieux de monts aussi venteux qu'escarpés, les tours se saluent à quelques milles de distance. Le sentier qui mène à la tour du vent, d'abord caillouteux, bordé des herbes dures de la montagne, chemine ensuite à flanc de crête entre les rochers acérés. Elle se dresse solitaire, sur une petite esplanade rocheuse, toujours aux aguets. Des lichens et quelques touffes de lobelias poussent entre ses vieilles pierres branches, mais, plus surprenant, quatre ailes lui ont été ajoutées, côté est, la transformant en moulin ! Sa porte de bois sombre est hermétiquement fermée contrairement aux deux fenêtres qui s'ouvrent dans sa façade. À l'extérieur, quelques outils sont posés en vrac, des vêtements solidement attachés à un fil volent au vent, il y a même un tournebroche d'acier terni disposé au-dessus d'une fosse contenant des morceaux de bois calcinés...



Extérieur de la tour du vent :

Comme le moulin est juché sur un sommet, l'espace autour est très exigu et délimité par des pentes très raides, voire des barres rocheuses abruptes. Il est tout de même possible de se cacher derrière des rochers. Le « campement » (voir description) installé à l'extérieur se situe sur une petite esplanade, légèrement en contrebas, côté est. Il est donc totalement invisible depuis les pâturages. Les ailes du moulin, peuvent être repérées depuis le bas, si on observe très attentivement : le géant les a fabriquées dans un bois dont la couleur se fond sur le ciel.

Les gobelins ont tendance à sortir le soir et à rester actifs jusqu'au matin. Ils dorment le jour mais laissent toujours l'un d'entre eux de garde. Ils ont un loup dressé avec eux qui gambade librement la nuit à l'extérieur, et qui dort avec eux dans la salle à vivre ou à l'extérieur, en fonction des saisons.

1. **La salle à vivre.** C'est dans cette salle agrémentée d'une table, d'une cheminée et de quelques meubles abîmés que vivent les gobelins. Ils disposent même d'une cave avec quelques réserves de nourriture. Leurs paillasses sont également ici. Ils aiment y manger, y jouer à divers jeux de cartes, d'osselets et de dés.

2. **La meule.** Une énorme meule de pierre occupe tout le centre de la pièce, mise en branle par l'axe de bois qui est relié à la machinerie du dernier étage. Des sacs de grains ainsi que des sacs de farine sont entreposés ici. C'est la salle de travail des gobelins.

3. **L'ancienne chambre.** Lors de l'âge d'argent, cette tour faisait partie du dispositif de défense de l'est du « royaume de lune », le plus grand des royaumes elfiques (eux-mêmes nommés *les royaumes de lune*). Cette pièce était la chambre du capitaine. Il n'en reste aujourd'hui qu'une grande cheminée et une fresque au niveau du plafond. Ce dernier a été peint comme une carte du ciel, on y trouve les diverses constellations. La cheminée est décorée d'une vieille armoirie aux couleurs fanées : une licorne dressée sur ses pattes arrières, surmontée d'une lune et de trois étoiles.

☞ Connaissance (histoire) ou héraldique DC 25 : Il s'agit de l'armoire d'un ancien royaume elfique : Le royaume de lune.

**Libélune est ficelée** dans cette pièce, sur un vieux lit. Le reste des meubles est cassé en morceaux : les gobelins y ont vainement cherché un trésor et ont remis à plus tard leur projet de rénovation !

☞ Cette pièce est accessible via une fenêtre extérieure. On peut y grimper le long du mur (2 jets consécutifs d'escalade DC 15) ou s'accrocher aux ailes et réussir un jet d'acrobatie DC 18.

4. **La machinerie du moulin.** C'est ici qu'est l'arbre moteur et le rouet du moulin à vent. On trouve aussi

quelques outils divers ainsi que des planches et des ardoises de réserve. Plusieurs fenêtres donnent sur l'extérieur, elles servent de postes d'observation lorsque les gobelins veulent scruter la vallée.

- ☉ Une lunette se trouve ici sur son trépied. Pour peu qu'on sache la régler, on peut observer ce qui se passe dans les pâturages (côté val du géant, il n'y a que de grands arbres et un château lointain). Cet objet peut être emporté (\*10 à perception lorsqu'on regarde au loin, mais il faut réussir un jet de réglage au préalable DC 10 mécanismes). Il ne s'agit ni plus, ni moins que d'une longue-vue.

**Trok, Brok, Shnok, Snok:** Gobelins:

☉ \*1 AC 14 HP : 9 AD \*2 DG 1-6\*1.

**Crocroc :** Chef gobelin:

☉ \*1 AC 17 HP : 16 AD \*4 DG 1-6\*2.

**Graloup :** Loup : ☉ \*2 AC 14 HP 12 AD \*4 DG 1-6\*1 bond. Pister : \*10 courir : \*10

Placez les divers protagonistes à votre convenance dans la tour. Toutes les ruses sont bonnes pour les faire fuir ou les vaincre...



Ribélune sera plus qu'heureuse d'être libérée par les PJ et les remerciera chaudement !

Mais ! Car il y a un mais ! Elle a entendu les gobelins discuter de son sort : la sorcière du Broussailleux comptait, au départ, s'emparer d'elle en ensorcelant un objet lui appartenant. Evidemment, comme les gobelins lui ont envoyé un message indiquant qu'ils l'avaient capturée, elle va se contenter d'attendre qu'ils la lui livrent. Peut-être est-elle en train de rechercher l'or qu'ils ont exigé. Hélas, ils lui ont envoyés son collier, auquel elle tient énormément, et lorsqu'elle comprendra que les gobelins ne lui donneront pas leur prisonnière, elle s'en servira pour l'ensorceler... Apparemment, la sorcière se nomme « La fouigra » et est à la recherche de sang de jeune fille... Mais pas de n'importe quelle jeune fille...

## La sorcière du Broussailleux

Les PJ doivent trouver la cabane de la sorcière et retrouver le collier !

Les Pj sont censé connaître les lisières du Broussailleux ainsi que sa réputation d'abriter Fouigra la sorcière, décrite tantôt comme maléfique, tantôt comme pourvoyeuse de remèdes. Faites leur faire quelques jets de pistages, agrémentez les rencontres de quelques animaux, jusqu'à ce qu'ils soient complètement perdus ! C'est en général dans ces cas-là qu'on trouve sa cabane !

## Le Broussailloux :

Les grands châtaignais font un haute voute au-dessus de vos têtes, mais les sous-bois sont fournis de noisetiers et de houx qui forment par endroit des buissons impénétrables. Le tapis de feuilles mortes est épais sous vos pieds il n'est égayé que par des champignons de toutes formes et de toutes couleurs...

Plus loin, d'énormes ronciers verts envahissent tous les sous-bois et les grandes ronces grimpent le long des arbres jusqu'à des hauteurs que vous ne sauriez voir. Il est fort difficile de se frayer un chemin à travers les épines géantes qui poussent sur des tiges aussi grosses que des troncs. Même les baies sont inaccessibles, si les murs semblent également géantes, elles ont la fâcheuse habitude de ne pousser qu'au sommet des buissons, là où l'on voit parfois d'énormes araignées ou d'énormes guêpes... Parfois vous trouvez des sortes de tunnels, à peine praticables sous les ronces qui vous permettent de progresser tant bien que mal.

Après quelques errances, les PJ trouvent la cabane de la Fouigra. Là encore, la chance est avec eux : la sorcière est effectivement partie pour plusieurs jours afin de rassembler l'or demandé par les gobelins. C'est une chance inespérée pour eux de trouver le collier de Libélune. Mais gare à eux, s'ils sont dans les parages lorsque la Fouigra reviendra !

Ils débouchent un peu par hasard sur la clairière de la sorcière :

C'est une petite clairière rocheuse, blottie à l'abri d'un gigantesque chêne. De ses ramures épaisses, qui ont volé la moindre parcelle de ciel, il égrène ses feuilles. Elles renvoient des reflets brillants en traversant les rares rayons d'or qui filtrent jusqu'ici. Coincée entre deux énormes racines, une petite cabane de brique et de broc, à la porte de bois presque ronde et au toit couvert de mousse émerge de la prairie de boutons d'or et d'herbes folles. Non loin d'ici chante un petit ruisseau, mais il doit être trop timide pour se montrer...

La cabane de la sorcière est magique, bien entendu ! De jour, il n'y a pas grand-chose à craindre, et la forêt autour, si elle est enchantée, est située sur la lune, dans le royaume féérique. Elle est pleine de farfadets, en lisière d'un royaume elfique. Mais la nuit, la clairière s'ouvre sur la face sombre de la lune au milieu d'un bois marécageux sordide hanté par une meute de loups menés par un loup-garou ainsi que l'esprit maléfique et haineux d'une vieille sorcière elfe noire. Tant qu'on reste dans la maison, on est à l'abri... excepté pour les quelques créatures qui s'y éveillent...

Si les PJ explorent les environs, ils tomberont inmanquablement sur Rouquin le farfadet. Ses yeux brillent de jeunesse mais ses traits sont ridés et fripés. Il est vêtu d'une tunique verte et est coiffé d'un long bonnet de laine taché de terre duquel sa longue chevelure rousse dépasse. Il dispose des pouvoirs d'un lutin (voir manuel des monstres). Il vit dans cette clairière et ne verra pas d'un très bon œil l'arrivée d'inconnus. Il essaiera de leur jouer des tours pendables s'ils ne font pas d'efforts pour être amicaux. La nuit... c'est lui qui se change en loup-garou !

Faites un peu peur à vos Pj si nécessaire, ils doivent comprendre qu'à tout prendre, mieux vaut passer la nuit dans la cabane plutôt que dehors.

**Loups** : I \*2 AC 14 HP 12 AD \*4 DG 1-6\*1 bond. Pister : \*10 courir : \*10

**Loup-garou** : I \*5 AC 19 HP 35 AD \*9 DG 1-6\*4 (MM184) bond. DR 10/argent. Sortilèges : peur 3/j DC 13; Férocité 1/j ( \*1-2 au toucher et aux dégâts) ; obscurité 1/j ( crée une zone d'ombre). C'est un grand loup au poil roux aux yeux de braise capable de parler et à l'intelligence redoutable. Pister : \*12 courir : \*12

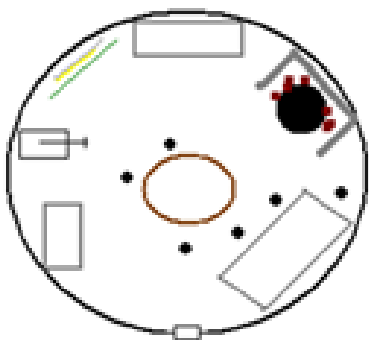
**Fantôme de sorcière elfe noire** : I \*5 AC 12 HP 32 AD \*6 incorporel DG 1-4. cri effrayant DC 16 (risque de chute dans une tourbière) apparence horrible fortitude DC16 perte de 1-4 en force, dext et const permanents ! Malévolence (possession DC16) télékinésie, jets d'objets pour 1-6.

Lorsqu'on a compris qu'il ne faut jamais en franchir le seuil la nuit, cette petite maison peut devenir un refuge pour un personnage lié au monde féérique.

Les différentes pièces sont liées par des miroirs qui font office de portes magiques, tant que leur charme reste inconnu, ils s'ouvrent aléatoirement :

1	Entrée
2	Chambre
3	Laboratoire
4	Cave
5	Salle du grimoire
6	Jardin du cocatrix

Entrée :



De vieilles victuailles dans des étagères et sur la table, nombre d'herbes sèches qui pendent du plafond, un chaudron vide dans la cheminée nombre de potions et de boissons sur une étagère.... Et un rouet ainsi qu'un miroir...

- ☞ Qui boit d'une potion, tire sur la table.
- ☞ Qui franchit le miroir caché par un rideau passe dans une autre pièce (qu'on voit dedans).
- ☞ Sur la table on trouve un creuset contenant une pâte séchée. Plusieurs feuilles et une fiole de poudre y sont également ainsi qu'une fiole garnie d'un entonnoir et d'un filtre composé de feuilles séchées. Alchimie DC 15 : il y a là les ingrédients d'un antidote alchimique « universel ». Mais il est très difficile à réaliser correctement.
- ☞ Une lettre écrite en pattes de mouches est posée sur la table :

*Nous savons la fille. Aboule sans kourons d'ores et el et ta toi.*

*CROCCMOC*

Les gobelins ont réclamé 100 couronnes d'or à la sorcière !

- ☞ Connaissance des plantes DC 15. On peut trouver ici 12 tiges d'Arllantar (autant de doses).

**La chambre du farfadet :**

Une jolie chambre avec son petit lit et son gros édredon décoré d'étoiles. Il n'y a que deux problèmes : le coffre magique qui cherche à gobler et enfermer tout ce qui s'en approche (AD \*6 réflexe DC 15 pour ne pas être gobé) et le vieux manteau suspendu à une patère qui se révèle être un darkmanle. Ils ne prennent « vie » qu'à la nuit tombée. Dans le double fond de l'autre coffre (DC 22 sous les vêtements) est la cache de la

sorcière : rune de 5d4 de feu  $\mathcal{A}$   $\pm 10$  contre réflexes et 15 couronnes d'or.

**Darkmantle:**  $\mathcal{I}$   $\pm 4$  AC 17 HP 10  $\mathcal{A}$   $\pm 5$   
DG 1-4  $\pm 4$  (MM39)

### Le laboratoire :

On y trouve nombre de *potions* en cours d'élaboration, dans des cornues, appareils à distiller, ballons et autre verrerie (y goûter provoque un effet aléatoire). Outre le cercle central (il ne se passe rien si on y entre !) il y a divers meubles contenant des livres (quelques sortilèges dans une langue illisible et des formulaires ou des catalogues) et nombre d'ingrédients... 3 potions sont indiquées « finies » sur une table (philtre d'amour, potion de forme gazeuse et de transformation en chien) Suspendue à un poteau de cuivre est une cloche d'argent. Chaque fois qu'on la fait tinter avec la baguette d'argent posée sur le sol, un sortilège de dissipation de la magie est lancée sur la table principale et autour (sort à  $\pm 10$ ).

Un chat noir se prélassait sur une des étagères. La nuit, il se change en chat infernal !

**Le chat infernal :**  $\mathcal{I}$   $\pm 8$  AC 15 HP 20  $\mathcal{A}$   $\pm 6$  DG 1-6  $\pm 4$  (MM184) bond. Sortilèges : peur 3/j DC 13; Férocité 1/j ( $\pm 1-2$  au toucher et aux dégâts) ; obscurité 1/j ( crée une zone d'ombre). DR 5/ argent. Il a l'apparence d'un fauve redoutable aux yeux verts lumineux.. Pister :  $\pm 12$  courir :  $\pm 12$

Remarque : Il ne sort pas du laboratoire.

Ⓒ Le collier de Thélune est suspendu à un clou, au mur. Il est facile à trouver (DC 12). La sorcière a ensorcelé le clou : si on le touche( faire faire un jet de réflexe DC 12 si aucune

précaution n'est prise), une malédiction mineure affecte le personnage : un gros poireau lui pousse sur le visage avec des poils qui poussent de 1 centimètre par jour.

### La cave :

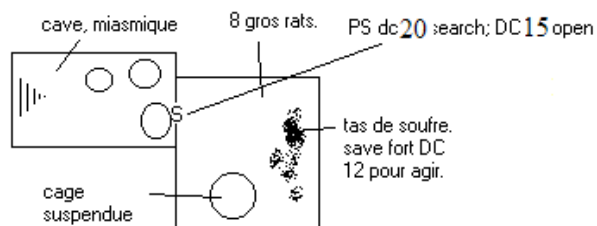
Le miroir est en haut de l'escalier.

Dans la cave, balais et sauts  $\pm$  serpillières peuvent s'attaquer aux pj. (Objets animés)

Si les rats attaquent en groupe, une seule attaque à  $\pm 1$  au toucher et aux dégâts par rats en  $\pm$  du premier.

**Objets animés:**  $\mathcal{I}$   $\pm 1$  AC 14 HP 5  $\mathcal{A}$   $\pm 2$  DG 1-4 dureté 5.

**Rats :**  $\mathcal{I}$   $\pm 1$  AC 13 HP 5  $\mathcal{A}$   $\pm 2$  DG 1-3 20% maladie DC 15.



### La salle des grimoires :

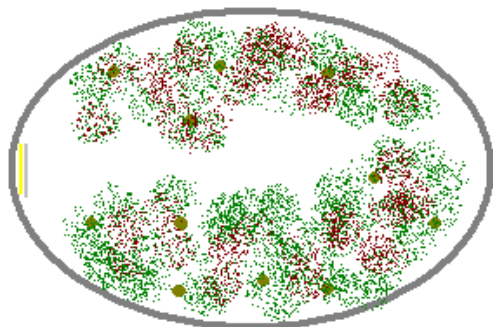
C'est là que sont rangés nombre de livres de sorcellerie, pour certains tellement vieux qu'ils tombent en poussière. Beaucoup de grimoires sont rédigés dans des langues inconnues et sont très parcellaires. En travaillant ici, on peut cependant obtenir un bonus de  $\pm 3$  en magie.

Ⓒ Un gros livre noir enchâssé d'opales sombres aux reflets verdâtres repose sur un lutrin. Plusieurs manières d'extraire des poisons naturels à partir de plantes, d'animaux (glandes à venin de serpents et d'araignées) ou de champignons y sont exposées. Là encore la

langue est inconnue, seuls les schémas sont explicites.

### Le jardin du cocatrix :

Le miroir s'ouvre sur un véritable petit jardin minéral, enfermé dans une caverne. Les feuilles vertes des arbustes luisent autant que le marbre et les fruits prennent des allures de gemmes...



10 des plumes du cockatrice sont employables pour rédiger des sorts (elles diminuent de 50% le coût d'écriture du sort). Les fruits pétrifiés de quartz des arbres valent 1 couronne d'argent chacun. On peut en ramasser 200. Le cockatrice vit dans un nid de calcaire niché à 5 mètres de haut dans la falaise face au miroir. Il se réveille si on le dérange. Tirer 1 jet de discrétion toutes les minutes que les personnages passent ici (DC 14).

**1 cockatrice :** I \*3 AC 14 HP 21 AD \*4 DG 1-4-2 \*pétrification (fortitude DC 15).

### Potions sorcières :

- 1 Rend invisible. (1 h)
- 2 Fait perdre 1 point d'une carac.
- 3 Fait gagner 1-4 pts de beauté. Max 19. durée 1-8 ans.
- 4 Fait perdre 1-4 pts de beauté.
- 5 Provoque un maléfice. (1 pustules, 2 yeux qui louchent, 3 cheveu sur la langue, 4 boitille, 5 nez crochu, malchance (-1 aux dés) )
- 6 Provoque effet boisson.

- 7 Endort.
- 8 Donne darkvision.
- 9 Poison DC 15 (1-6 const x2)
- 10 Les bras s'allongent de 10 cm.
- 11 Perte de 2 pts d'une carac.
- 12 Gain de 1 pt de force
- 13 Gain d'1 à 2 pts de carac aléatoire.
- 14 Les pieds deviennent très poilus.
- 15 Peau écailleuse : \* 1 natural armor.
- 16 Soins max.
- 17 Yeux rouges
- 18 Langue de serpent.
- 19 -1 Int
- 20 \*1 Int

## Mistigri

Et si, au cours de ce scénario les Pj avaient besoin d'aide ?

Mistigri est là !

**Mistigri le chat magique:** I \*8 AC 16 HP 20 AD \*6 DG 1-6\*4 (MM184) bond.

Sortilèges : ronronnement magique (endort une personne DC 15 comme le sortilège de sommeil) 1/J. Têche magique (soin modéré) 3/J. Aura de protection (autour du chat les Pj bénéficient de « protection contre le mal »). Griffes magiques : Mistigri a \*4 à l'attaque et aux dégâts contre les chats infernaux et tous les extérieurs, ses griffes touchent toutes les créatures. Neuf vies : Mistigri a neuf vies en tout ! Pister : \*12 courir : \*12.

# Epilogue

---

Lorsque les PJ ont enfin le collier, ils peuvent prendre la fuite et rentrer au village, pour peu qu'il fasse jour. Thélune le remettra à son cou pour être plus belle que jamais.

Ils peuvent bien rire de cette histoire à la Vodagarazun, car tout cela est du passé, et s'ils ont subi des malédictions, elles se sont estompées voire ont totalement disparues avec le temps (à l'appréciation du MJ). Quant à Thélune, elle vit comme eux à Escargae, et ils la revoient de temps en temps, d'ailleurs un ou plusieurs des PJ ne sont-ils pas tombés amoureux d'elle ?

Cette aventure se poursuivra dans « Le secret de Thélune ».

**La mère Michèle qu'avait perdu son chat !**

**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.