

Notre groupe (rappel)

[Bastien] Hartor a été recueilli lors d'une excursion en forêt. Il était affamé au delà du raisonnable mais aucunement blessé.

Ces pupilles étaient d'un blanc laiteux et il semblait aveugle. Depuis que le Forgeron l'a adopté comme son fils il a recouvré la vue. On prétend que c'est la magie du fer qui serait à l'oeuvre. Il est aujourd'hui un apprenti forgeron prometteur qui fait la fierté de son père adoptif. Des fois il parle de chose qu'il serait capable de voir, des choses au delà de la réalité. Mais tout le monde met ça sur son passé tragique. Il n'a gardé aucun souvenir de son passé, et ce n'est pas faute d'avoir essayé.

[Olivier] Skarsgard est le fils du Forgeron. De 2 ans plus jeune que son frère de lait, il le considère comme son idole.

En grandissant il s'est rapproché de l'Herboriste du village, surtout de sa fille en réalité, et par le fait a commencé à être formé à l'art des herbes. Et se n'est pas pour lui déplaire. Il persiste à prétendre qu'il rêve d'être à la tête d'une grande cité mystérieuse, aux hautes murailles de pierre, des marchés animés et un donjon perché sur une haute colline. De nombreux habitants qu'il n'arrive jamais à distinguer pleinement salut un drapeaux dont il a fait sien son symbole. Cette cité a-t-elle existé ou est-ce son destin de la bâtir ? Personne, même lui ne le sait, mais l'histoire plaît aux filles.

[Guillaume] Fanger est un trappeur, un de ses rôdeurs qui arrivent à survivre dans la nature et qui ramènent même des trophées de bêtes. Tout ce qu'on sait de lui c'est qu'il est devenu solitaire après le meurtre de sa famille par une bête.

[Marc] Gunhild cache un secret que les autres membres du groupe ne connaissent pas. Elle, car c'est une femme, a été chassée

de sa communauté, Eldanar, à la lisière des Sylves Profondes, suite à sa mort par une horreur... et sa résurrection. Il lui reste de cet événement une marque étrange. C'est notre trappeur solitaire qui l'a trouvé en plein hiver, fuyant son village, maudit par son ancienne communauté. Elle était la femme du charpentier mort dans l'attaque.

Le groupe est sur le point de jurer sur le fer et de partir vers le nord.

Chaun tente d'aider Hartor pour que notre départ se passe au mieux.

Skarsgard fait un speech narrant comment nous allons réussir et nous serons accueillis en héro.

S'emparer d'un avantage *Succès faible : +1 élan pour Hartor, +1 au jet et +1 élan pour Skarsgard*

Gunhild nous rappelle qu'il nous faudra étudier tous les paramètres de la situation une fois sur place et faire preuve d'astuce.

Succès faible : +1 élan pour Hartor

Fanger nous presse à partir rapidement du fait de la situation

Succès faible : +1 élan pour Hartor

Jurer un vœux de fer par Hartor

Succès faible : vous êtes déterminé mais vous entamez votre quête en ayant plus de questions que de réponses. Vous gagnez +1 élan, puis visualisez ce que vous devez faire pour trouver une piste.

Skarsgard se demande comment son symbole est apparu sur le monolithe et comment enquêter

Fanger lui a des doutes sur les capacités des villageois à nous aider.

Avant toute chose nous décidons de faire de notre mieux pour se mettre les villageois dans la poche.

Nous partons dans ce voyage Dangereux (choix de la difficulté) vers Wolf Ring.

Skarsgard tente d'utiliser sa connaissance de la région proche pour la première étape alors que Gunhild nous guide.

S'emparer d'un avantage : *Echec sur l'aide à GunHild : Sur un échec, votre tentative échoue ou vos suppositions vous égarent. Vous devez en Payer le Prix.*

De plus échec sur un double.

Skarsgard dit qu'il connaît un raccourci via un petit pont qui traverse le gros cours d'eau. Ce qu'il ne sait pas c'est qu'il a été détruit par une crue et que cela occasionnerait un détour de 2 jours.

GunHild prépare le voyage par un rituel étrange ou elle parle une langue étrangère, a de la lumière dans les yeux et une gestuelle étrange. Un gros vol de corbeaux vient se poser aux alentours. Échange entre tous pendant une vingtaine de minutes.

L'augure lui permet de voir que le petit pont a été détruit. Nous partons dans la bonne direction.

Entreprendre un voyage succès Fort.

Vous vous hâtez : Notez votre progression et gagnez +1 élan, mais vous subissez -1 provisions.

Nous faisons halte dans une grotte que nous a indiqué Fanger. C'est une de ses caches. En fouillant à la recherche de provisions stockées il en trouve assez pour compenser notre hâte mais certaines étaient pourries.

Ravitailer : Succès faible : +1 Provision, -1 élan pour Fanger.

Au matin nous repartons.

Entreprendre un voyage succès faible.

Vous vous hâtez : vous atteignez une escale et notez votre progression, mais vous subissez -1 provisions

->Pendant la nuit, la neige est tombée et ne nous a pas facilité le voyage.

Fanger nous trouve un abri dans un bosquet abrité du vent avec l'aider d'une tente.

Entreprendre un voyage succès faible.

→ Au matin, nous repartons mais n'arrivons pas à ne pas taper dans nos provisions

De nombreuses questions restent en suspens. Que trouverons nous sur place ? Est ce que c'est un piège ? Allons nous tomber sur la horde de bêtes ?

Nous décidons de nous ravitailler. Fanger observe la région

Récolter des informations : succès faible. l'information obtenue complique votre quête ou introduit un nouveau danger. Visualisez ce que vous venez d'apprendre et gagnez +1 élan

→ Nous tombons sur une rivière poissonneuse mais aussi nez à nez avec un ours affamé sortant de l'hibernation.

Nous n'avons pas le temps de tergiverser, un combat s'engage.

Skarsgard s'interpose spontanément entre l'ours et Hartor.

Plonger dans la mêlée : succès faible

Vous renforcez votre position : Vous gagnez +2 élan.

GunHild se rue vers l'ours en sortant sa dague.

Plonger dans la mêlée : succès faible Vous vous préparez à agir : Vous prenez l'initiative

Fanger tente de dégainer son arc.

Plonger dans la mêlée : echec : Vous devez en Payer le Prix. Votre ennemi gagne l'initiative

Payer le prix : il n'arrive pas à encocher suffisamment rapidement

[Passons sur le fait que Fanger n'arrive pas à bander et que Skarsgard, en tant qu'herboriste, lui propose des petites pilules bleues...]

Hartor sort son marteau et tape de toute ses forces sur le sol en ratant la branche qu'il visait.

Plonger dans la mêlée :Echec Vous devez en Payer le Prix. Votre ennemi gagne l'initiative.

Gunhild Frapper : succès faible. vous infligez vos dégâts et perdez l'initiative.

Elle se rue sur l'ours et au dernier moment glisse sur ses genoux en visant les tendons.

Hartor veut faire un **fracasser** mais Skarsgard tente de l'**aider** en se mettant en travers de la route de l'ours.

S'emparer d'un avantage : Echec : votre tentative échoue ou vos suppositions vous égarent. Vous devez en Payer le Prix. → Subir des dégâts

Skarsgard a mal anticipé et s'est trop approché. Il se prend un violent coup d'épaule et 2 de dégâts.

Hartor Fracasser : Echec vous êtes dépassé et devez en Payer le Prix. Votre ennemi possède l'initiative. 2 Dégâts.

L'ours prenant appui sur Skarsgard donne un violent coup de griffe à Hartor.

Gunhild tente le tout pour le tout. Elle se retourne et tente de le planter dans la carotide en s'agrippant d'une main à sa fourrure.

Renverser la situation : frapper Succès fort. 3 dégâts

L'ours chancelle et Gunhild tente de l'achever :

Mettre fin au combat : succès fort. cet ennemi n'est plus engagé au combat. Il est tué, hors d'état de nuire