

*Année 1364 CV (Calendrier de Toril, 6 ans après le Temps des Troubles), 180<sup>ème</sup> jours (Jour des Grandes Moissons). Année 0, jour 0 de la campagne.*

Le début de l'extraordinaire épopée qui attend les personnages commence de façon fortuite dans un endroit de tout façon inattendue : Yonderdell.

Yonderdell est une petite communauté de 71 habitants situé dans la partie du Dambrath appelée Swagdar. Le Swagdar est surtout peuplé de renégats, de voleurs, de parias et autres individus qui n'ont pas voulu -ou pu- s'adapter au mode de vie Dambrathien. Très souvent ces individus ne vénèrent pas Loviatar, n'acceptent pas la société matriarcale ou encore le fait que seul les Crintis puissent avoir accès au pouvoir (à part les prêtresses de Loviatar). Les personnages font partis de ces personnes, chacun pour leurs raisons personnelles, qui ont choisi une vie de quasi exilés dans le Swagdar, et se sont installés, toujours pour

divers raisons à Yonderdell.

Yonderdell se trouve à peu près au milieu du Swagdar, à environ 130 kilomètres à l'ouest d'Herat, soit environ 3 jours de cheval à allure normale (au pas) et par temps favorable. Au nord se trouve la forêt d'Amtar, qui est, elle à peu près à 120 kilomètres. Au sud se trouve le marais de Rethild à lui aussi une distance d'environ 120 kilomètres. Enfin, à l'ouest de Yonderdell se trouve la paroi orientale, située à une petite quarantaine de kilomètres.

Yonderdell est dirigée par un couple de Crintis, Seror de la maison Fey-vrysek et sa femme Lalyë. Originaires de Cathyr, les Fey-vrysek ont dû déménager «pour raisons personnelles», visiblement précipitamment, car aucuns habitants de Yonderdell assez vieux pour s'en souvenir ne se rappellent les avoirs vu débarquer avec un chariot rempli d'affaires ou de meubles. De même, la présence constante à leurs côtés d'Erinak, un demi-orque en tant que garde du corps fait poser beaucoup de questions...

Au fil de années ils ont su s'arroger le pouvoir et si il n'existe pas d'élections à proprement dit pour désigner le chef de la communauté, une grande majorité des habitants est satisfaite de leur gestion. Du coup ils leur ont accordés la légitimité de diriger Yonderdell. Les Fey-vrysek ne sont pas trop regardant envers ceux qui souhaitent s'installer à Yonderdell, pourvu qu'ils soient travailleurs et qu'ils ne soient pas source de troubles. Le credo de Yondrdell pourrait être «pourquoi s'embêter à savoir d'où vient l'argent qui nous fait vivre ?».

### *Seror & Lalyë Fey-vrysek*

En effet si le village ne cautionnerait sûrement pas des pillages et des meurtres, les activités illégales comme le marché noir ou la vente de produits normalement prohibés en Dambrath ne posent pas plus de problème que ça. Dans le même esprit, tant que les personnes ne font pas de prosélytisme dans quelque domaine que ce soit -religieux, philosophique, éthique etc...- Chacun est libre de croire ou prier ce qu'il veut. La principale source de revenus du village est les quatre ranchs des Fey-vrysek situé à trois kilomètres au nord-ouest du village. Chacun des ranchs est entretenu par neuf personnes, de la maison des compagnons, qui se relaient par cycle de trois jours. Dans la plus pure tradition Dambrathienne le couple Crinti s'est octroyé de grandes terres où leur élevage de chevaux peut tranquillement se développer. Un cheval Dambrathien pure souche peut valoir jusqu'à deux fois et demi le prix d'un cheval d'une race différente et de même catégorie. Chacun de leur cheval vaut environ 60 crints (pièce d'électrum) (contre 30 habituellement), un prix très élevé pour un cheval de guerre léger. Le troupeau est composé actuellement de 12 étalons, 37 juments et 24 poulains. Une fois tous les quatre ans les poulains arrivés à maturité sont amenés à Herath pour être vendu au marché aux bestiaux. De temps en temps une pouliche prometteuse remplace une reproductrice. Encore plus rarement un poulain est sélectionné pour devenir le prochain étalon reproducteur. Le reste des revenus et richesses sont produits par les six fermes, la forge, l'auberge, le tanneur, le couturier et le magasin général. Tous les habitants travaillent et vivent de l'élevage et des commerces du village. La seule exception notable est Hergbor. Les autres «profiteurs» sont gentiment amenés à partir vers d'autres horizons...

### *Erinak, demi-orc*

Tout commence pour nos héros alors que le hameau se prépare à célébrer le premier jour des moissons (au printemps) et le départ pour le lendemain matin de la délégation pour le marché aux bestiaux d'Hérat.

Tous les quatre ans en effet les Fey-vrysek organisent pour l'occasion un banquet au cours duquel trois à six personnes sont tirées au sort afin de les accompagner aux marchés aux bestiaux le lendemain matin. Tout le monde attend avec impatience ce moment, car en plus du privilège de pouvoir aller vendre les chevaux à Hérat, les heureux élus bénéficient d'une petite prime. Cela a pour but de motiver et fédérer les habitants de Yonderdell et ainsi assurer aux Fey-vrysek une relative loyauté des habitants. Les festivités sont prévues pour commencer au coucher du soleil. Pendant toute l'après-midi les préparatifs vont bon train, entre la préparation des mets qui seront servis, les estrades et bancs mis en place, et enfin la dernière touche aux costumes et robes des gens se préparant pour la fête. Les personnages eurent du coup tout l'après-midi pour se préparer eux aussi, acheter de l'équipement, et également prendre leurs marques...

Le soir des festivités arrive et après quelques concours facilement gagnés (dont celui de boire le plus d'alcool) les personnages attendent avec impatience le tirage au sort. Aussi incroyable que cela puisse paraître nos cinq héros en herbe se voient chacun leur tour tiré au sort !

La Grande Roue du Multivers en a décidé ainsi : Les PJ's accompagneront les Crintis au marché aux bestiaux d'Herath !

Le lendemain matin, l'excitation est à son comble et malgré une gueule de bois pour certains, le petit convoi se met en route.

La troupe doit passer par différents ranchs afin de récupérer les chevaux destinés à la foire aux bestiaux d'Herath.

Il faut à peu près trois heures au groupe pour arriver au premier ranch...

Et tout l'aspect bucolique du voyage s'arrête brusquement lorsque qu'apparaît au travers de la brume un cheval à l'aspect décharné qui vient mourir aux pieds des aventuriers !

Après une rapide enquête, pendant que les Crintis allaient au deuxième ranch, les personnages découvrent que le ranch a été attaqué par une créature, visiblement malade ou alors en capacité d'infliger la maladie.

De retour Seror a fait les mêmes constatations... Il décide alors d'annuler le voyage, et des donne des ordres afin de récupérer les chevaux vivants, et renvoi sa femme au village afin de ramener des renforts.

Il demande alors aux personnages, ainsi qu'à Erinak, de se rendre immédiatement au ranch du nord-est, à environ une journée de marche de là où ils se trouvent, avec pour mission de protéger le ranch au cas où, en attendant les renforts de Yonderdell. Il leur précise aussi que si les aventuriers tombe sur la "chose" qui a fait ça il lui faut le cadavre !

Après une marche forcée, les personnages arrivent en vue du dernier ranch, à priori celui-ci a été épargné.

Arrivé en fin de journée, les personnages s'installent dans le ranch pour y passer la nuit. Une nuit calme et tranquille qui permet aux héros de se reposer à peu près correctement...

C'est sur le petit matin, toujours dans cette brume épaisse que les choses s'activent ! Un des serviteur viens voir les PJs en leur disant qu'il entend du bruit dehors. Alors que les aventuriers sortent dans un brouillard dense, une forme sombre passe devant eux et alors qu'Erinak décoche une flèche par réflexe, la chose émet un couinement désincarné.

Il se lance alors à la poursuite de la "chose", en hélant les personnages à le suivre.

L'animal, en tout cas ce qui y ressemble à priori, fonce droit vers le nord, vers la forêt d'Amtar. Suivre sa trace est assez facile, l'animal piétinant tout sur son passage.

Au bout de quelques heures les aventuriers sont face à un dilemme : en effet ils peuvent apercevoir, dans la continuité de la trace qu'ils suivent, un camp. Il est notoire qu'un camp dans le swagdar n'est en général pas une bonne chose, vu le nombre de brigands qui trainent dans le coin.

Les aventuriers décident d'y aller bille en tête et se retrouvent confronté à des gnolls !

Un combat intense mais assez facile a permis de se défaire de cette menace. Une douzaine de têtes de gnolls a roulée par terre, le chef compris et une inspection du camp, qui leurs à fait récupérer quelques affaires, les héros tombent sur une prisonnière : Liniel.

Liniel est une elfe sauvage, originaire de la forêt d'Amtar. Cela faisait plusieurs semaines qu'elle était prisonnière des gnolls. Elle se trouvait dans un état de grande faiblesse quand les héros l'ont découverte.

Heureusement pour elle, les héros l'ont soignée et nourrit, lui permettant de s'en remettre.

Elle proposa alors son aide aux aventuriers dans la traque de la bête, vu que ses traces les menaient au nord, chez elle.

### ***Liniel Hiulum***

Après quelques nouvelles heures de marches dans la savane suffocante du swagdar, les héros atteignent enfin la lisière. Rapidement ils s'enfoncent dans la jungle étouffante d'Amtar.

Rapidement ils tombent sur l'ancre de la bête : un monticule de cadavres en putréfaction d'où émerge un phacochère d'une taille anormalement grande, même si ce qui est plus inquiétant encore ce sont ses yeux jaunes et ses plaies béantes et suppurentes qui auraient dû achever la bête depuis longtemps...

Le combat violent qui suivit faillit être une première débâcle pour nos aventuriers, particulièrement quand le prêtre du groupe fût tué net par le phacochère avec une morsure empoisonnée particulièrement vicieuse !

Les héros se retrouvent avec deux cadavres sur les bras, dont celui de leur compagnon et la carcasse nauséabonde du phacochère !

Pressés de partir au plus vite de cet endroit pourri les héros ne fouillent même pas l'ancre de la bête et rentrent directement à Yonderdell. Arrivés sur place il remettent le cadavre du phacochère à Seror.

Ce dernier, en remerciement, deigne utiliser un parchemin de préservation des corps sur le prêtre afin d'en préserver l'intégrité.

En attendant de savoir quoi faire, Seror indique aux PJs qu'ils peuvent se reposer et reprendre des forces... nul doute qu'il aura surement besoin d'eux très bientôt..

*A suivre ...*