



Un scénario d'**Erik Nicolas** • Illustrations de **Jean-Baptiste Maistre**

# Entre le marteau et l'enclume

## pour *Premières Légendes : Légendes celtiques*

À cause d'une disparition les touchant de près, les personnages vont être mêlés à une affaire d'enlèvement qui les dépasse. Cette tragédie pourrait trouver son dénouement dans les gorges escarpées d'une petite rivière du sud de la Gaule. L'écriture du scénario mêle le contexte historique tel qu'il pouvait être décrit dans *Premières Légendes* et une présentation plus analytique inspirée de ce qui s'est fait plus tard dans *Apocalypse World*.

### LE CONTEXTE DE L'ENLÈVEMENT

Une fin d'été en Gaule, autour de 300 ans avant notre ère, période de la Tène moyenne...

#### Différends frontaliers

Comme tous les peuples gaulois, les Segovellaunes occupent une vallée fluviale, des hautes et des basses terres. Leurs basses terres occupent la plaine (le Valentinois) qui s'étend sur la rive gauche du Grand Fleuve (le Rhône). Leurs hautes terres, sur la rive droite du fleuve, sont confinées entre deux affluents du Grand Fleuve : l'Héronis (l'Eyrieux) au sud et le Doux au nord. Cette partie de leur territoire couverte de forêts de chênes est une succession d'abruptes collines étroites et allongées (serres) et de vallées très encaissées.

Les Segovellaunes entretiennent des relations très cordiales avec les Helviens et les Allobroges. En revanche, avec les Tricastins, leurs voisins du sud, les relations ont toujours été **frappées par le sceau** du sang. Que ce soit pour des raisons de frontières, que les Tricastins confinés au sud du Roubion voudraient voir repoussées aux rives de la Drôme, ou pour d'autres raisons, ces deux peuples ont toujours trouvé de bonnes raisons pour s'entre-tuer. Les Segovel-

---

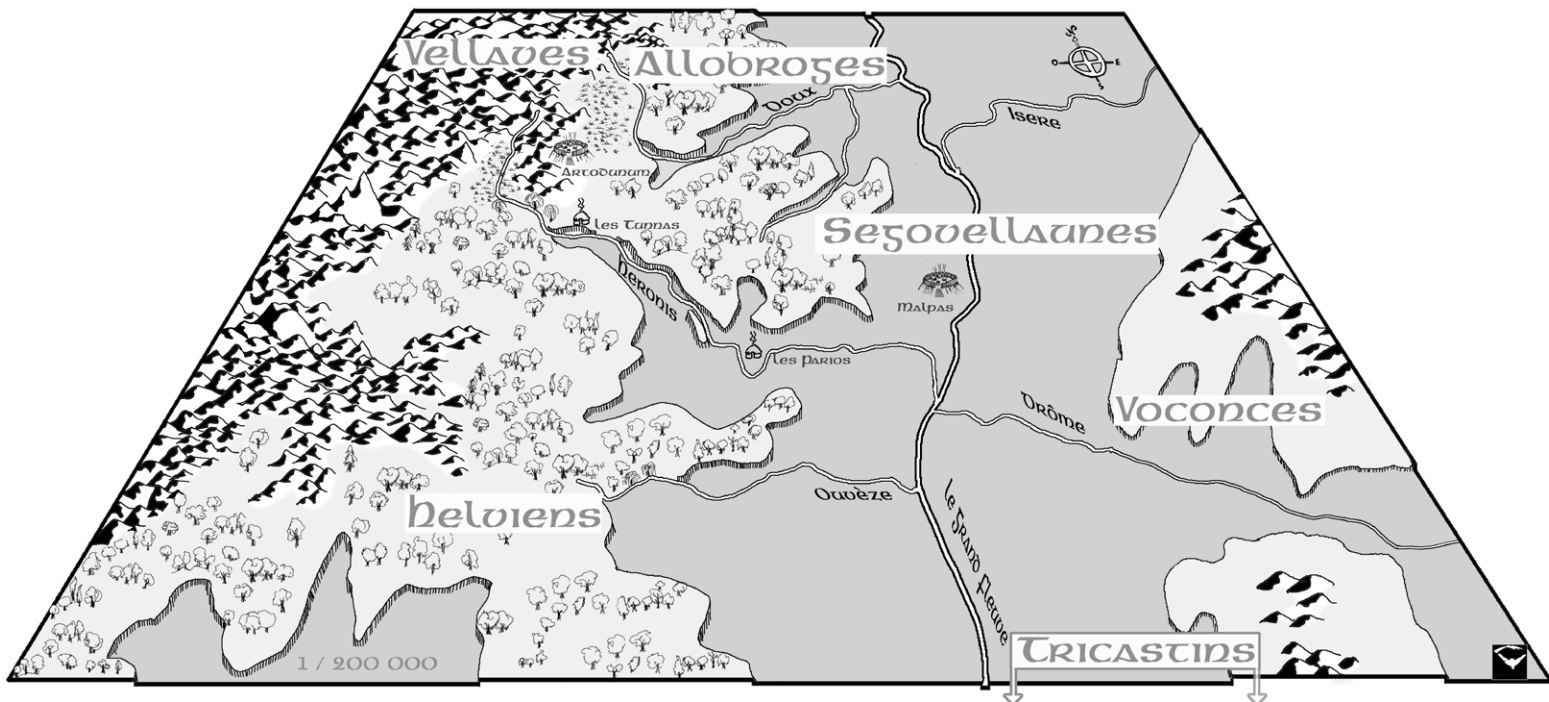
**Premières Légendes : Légendes celtiques** propose aux joueurs d'incarner des Gaulois ou Bretons insulaires dans un cadre historique allant de l'arrivée des Celtes en Europe de l'ouest, jusqu'aux conquêtes romaine de la Gaule puis de l'île de Bretagne. Si le jeu possède un cadre historique, il est très largement empreint d'une magie digne des grands cycles épiques irlandais (*Cycle de la Branche Rouge*, *Cycle de Finn*, etc.). Il n'est donc pas rare qu'au détour d'un chemin, les joueurs rencontrent un lutin, une fée ou un terrible fomoire. Discrets ou flamboyants, les mystères et les périls de l'univers du jeu sont là pour faire entrer les personnages dans la Légende...

**Fiche Grog:**

---

launes prenant invariablement le dessus grâce à un large parc de chars de guerre.

Les Segovellaunes cultivent les mêmes liens tendus avec les Vellaves, principalement pour des questions de frontières. Les Vellaves, clients des Arvernes, sont un peuple batailleur et puissant, supérieur en qualité d'armement et en nombre aux Segovellaunes, surtout sur la frontière entre les deux nations, **quasi-inhabitée** du côté de ces derniers. Seul Artodunum, un village fortifié adossé au flanc d'une serre, le Mont Ursin, sert de verrou entre les deux nations.



### Du secret des forgerons

Grâce au savoir-faire de leurs forgerons, les Celtes ont conquis l'Europe à la force du fer. Si tous les peuples gaulois maîtrisent l'art de la forge, ce savoir est loin d'être partagé de manière homogène et certaines nations disposent d'artisans-forgerons bien supérieurs à la moyenne. Certains seraient même capables de forger des armes magiques. Leurs secrets doivent donc être préservés et le statut social de ces artisans égale, ou presque, celui des druides. Malheur à celui qui serait surpris à espionner un maître-forgeron ou pire, à lever la main sur lui...

Les secrets des forgerons ne résident que rarement à la forge. Ils sont bien plus souvent liés à la façon dont est fondu le fer ou à la magie dont ils usent. À cette époque, la technique de fonte est encore nomade. C'est-à-dire que les fours, destinés à séparer le minerai de la terre, sont construits et détruits sur le lieu de l'extraction de la matière première. On parle de bas-fourneaux voire de bas-foyers. Ces fourneaux sont dits « à loupe ». Cette loupe incandescente de la taille d'un poing, obtenue après la destruction du four, est un mélange de fer et de scories. Elle est alors battue pour éliminer les scories qui rendent l'acier cassant.

Les Vellaves, grâce à Vissulanius, leur plus grand maître forgeron, maîtrisent bien mieux les bas-fourneaux que leurs voisins. Il a en effet mis au point, par tâtonnements successifs, un fourneau plus efficace car doté d'un tirage naturel amélioré. La température y monte plus haut et il en extrait une loupe plus propre, donc plus facile à travailler. Certains chuchotent que Belisama elle-même guiderait sa main.

### Prologue

Vissulanius vit à Vellavos, la capitale vellave (St Julien de Chapeuil - Haute Loire). Il est marié à Suarigilla, une Arverne. Hormis son épouse enceinte vit sous son toit son jeune neveu, Aesugeslos, placé chez lui en fosterage par sa sœur. Vissulanius est le meilleur forgeron vellave et l'un des meilleurs forgerons gaulois. C'est en partie grâce à lui que les Vellaves sont craints de leurs ennemis et respectés par leurs puissants patrons arvernes. Il a d'ailleurs forgé l'épée du roi arverne qui, dit-on, s'abat sur ses ennemis, éblouissante et tonnante. Pour beaucoup, sa nature magique ne fait aucun doute.

De leur côté, les Tricastins enchaînent les défaites face aux Segovellaunes. Bituitos, leur chef, voit son autorité décliner. Pour y remédier, il a exigé qu'on lui amène un forgeron capable par son art d'égaliser l'épée du roi arverne : une épée brillante et mortelle, source d'exaltation pour ses hommes qui lui permettrait de raviver son aura et d'enfin repousser les limites de son territoire jusqu'aux rives de la Drôme. Il a chargé Aricanos, son bras droit, de cette tâche. Aricanos a soumis à Bituitos l'idée d'enlever Vissulanius lui-même. L'antagonisme entre Vellaves et Segovellaunes pourrait faire porter les soupçons sur ces derniers. Bituitos a accepté ce plan sans réserve.

Aricanos et neuf de ses ambactes (voir lexique p. 33 du livret de civilisation du jeu) se sont rendus *incognito* à Vellavos. Là ils ont cherché le forgeron et l'ont enlevé, laissant sur place une arme et une fibule aux motifs typiquement segovellaunes...



Au début du scénario, Vissulianos, sa femme et son neveu viennent d'être enlevés alors qu'il travaillait à la fabrication d'un fourneau. Ses assistants présents sur les lieux ont été tués. La présence de son neveu et de sa femme était accidentelle mais Aricanos y a vu l'opportunité de contraindre l'artisan à la soumission. Malgré les suppliques, Suarigilla a été emmenée. L'état de la jeune femme ne fait pas mystère, elle est enceinte, mais à la voir il est difficile de croire qu'elle en est à quarante semaines de grossesse, c'est-à-dire... à terme. Aricanos ne l'a pas crue.

Leur forfait commis, Aricanos et ses hommes ont entamé leur long voyage de retour avec les otages. Ils se sont rendus d'abord jusqu'aux Marais du Devant, là où l'Héronis prend sa source. Ils y ont passé une nuit. Aricanos a formé deux groupes et a pris la tête du premier comprenant Vissulianos et cinq ambactes, lequel est parti avec une demi-journée d'avance sur le second groupe emportant la femme et l'enfant, conduits par quatre ambactes.

Les deux groupes avancent d'abord lentement à travers la dense forêt que traverse la rivière naissante avant de rejoindre les gorges. Si Aricanos a choisi de passer par les gorges de l'Héronis, c'est avant tout dans l'optique d'éviter l'épaisse et sauvage forêt qui s'étend par-delà les gorges, mais aussi pour éviter les dénivelés importants de la région. Le couvert que présentent les gorges est aussi favorable à un déplacement discret. Il a éliminé l'option du chemin qui suit, sur les hauteurs, le tracé des gorges car la visibilité est pratiquement nulle et il ne veut pas être surpris au détour d'un chemin par un marchand ou, pire, une troupe segovellaune.

### Les gorges de l'Héronis

Les gorges de l'Héronis sont abruptes, profondes et tortueuses. Bordées de rochers massifs et de pentes boisées plantées de gros arbres noueux. La rivière doit sans cesse contourner les montagnes au fond de vallons aveugles. Bien sûr, il existe des cassures dans les gorges permettant d'y entrer ou d'en sortir, ainsi que quelques rares petits chemins entre les rochers. Chemins créés par les hommes ou par... les ours. La rivière, petit paradis halieutique, est très peu profonde au moment où se déroulent les événements joués. L'eau, courant sur les galets glissants, ne monte que très rarement au-delà des genoux d'un homme. En certains endroits, lorsqu'elle passe une rupture de relief ou que de gros rochers font une retenue, elle est plus profonde mais ne monte que rarement au-dessus des épaules. Son débit est assez faible en cette fin d'été mais c'est aussi le moment de l'année où il faut redouter un orage un peu violent : l'eau peut alors dévaler des hauteurs pour s'engouffrer dans les gorges transformant la belle et paisible rivière en une tueuse glacée.

Sis sur les hauteurs des gorges, se trouve un hameau sans nom, seulement désigné par sa principale production, les

tonneaux : le hameau des Tunnas. Il est construit à flanc de serre et exposé au sud. Il est constitué de quelques masures très simples abritant quatre ou cinq familles et est dirigé par un noble, un cavalier, dont les seuls clients sont ceux du hameau lui-même. Ce hameau est loin d'être miséreux et l'on y vit bien malgré l'éloignement des grands centres. Artodunum est le seul gros bourg à proximité. Les Segovellaunes de ce hameau vivent des ressources des deux côtés de la frontière, rendue d'ailleurs symbolique en raison de la bonne entente avec les Helviens.

Le hameau possède une organisation similaire à celle d'une ville à la nuance près qu'il n'y a pas d'autorité spirituelle (druide). Pour les fêtes importantes ou obligatoires, les liturgies diverses, les habitants se rendent à Artodunum ou le druide d'Artodunum fait le déplacement : le hameau n'est qu'à une petite vingtaine de kilomètres au sud de la ville. Il est situé sur une petite voie forestière surplombant l'Héronis et menant au Grand Fleuve au sud de l'oppidum de Malpas, la capitale segovellaune.

Les tonneaux sont l'unique production du hameau. Ils sont acheminés à Malpas ou à Artodunum par charrette à bœufs. La forêt environnante bien que peuplée de nombreuses bêtes sauvages est prodigue et fournit nourriture et bois en quantité. Tous les habitants ont des animaux d'élevage et cultivent un petit lopin de terre dont ils mettent la production en commun. Le hameau possède en outre un grenier sur pilotis et un grand bâtiment pour la fabrication des tonneaux.

Pour les habitants du hameau des Tunnas, l'Héronis est sacrée. Ils vénèrent Soïo, une déesse qui lui est intimement liée. Diverses légendes complètent les croyances locales, la plus notable concerne la Combe Noire, un endroit que les habitants évitent soigneusement. Selon la légende, à quelques kilomètres en aval du hameau, à l'endroit où une combe étroite crache un ruisseau noir et glacé dans l'Héronis, vit une fée qui a perdu la raison (cf. Fée Destructrice page 110 du livre de règle). La légende explique que la fée serait devenue folle après la mort de son amant tué en combat singulier par Orgétorix, père de la Nation Helvienne. De nombreuses disparitions de personnes et calamités naturelles lui sont attribuées.

### PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Les personnages proposés pour cette aventure sont des habitants du hameau des Tunnas, touchés par la disparition de l'une des leurs, laquelle a eu le malheur de rencontrer les ravisseurs. Le premier d'entre eux est Cunobelinos, le chef du hameau ; Eporedorix, son frère, qui est l'un des deux chasseurs du hameau ; Eburos et son fils Dumnotorix, respectivement tonnelier et forgeron, et enfin Critognata, la mère de Cunobelinos.



### Cunobelinos

26 ans, 1m75, 70 kg

Occupation : Chevalier

Milieu social d'origine 5

Prestige : 14

Combat 8	Communication 4	Nature 6
Magie 0	Perception 5	Foi 2
Artistique 2	Mécanique 2	

PHYSIQUE 8 Force 8 Rapidité 7 Coordination 9

PSYCHIQUE 5 Volonté 5 Décision 6 Intelligence 4

APPARENCE 8 Aura 9 Beauté 7 Honnêteté 8

Fatigue 21

Art de la Guerre 14	Convaincre 9
Épée longue 17	Éloquence 13
Lance 16	Sens 12
Grand Bouclier 17	Agilité 14
Javelot 17	Attelage 12
Arc 17	Cheval 15

Cunobelinos est le chef du hameau des Tunnas. Malgré son jeune âge c'est un chef respecté et un guerrier doué. Il a tout appris de son défunt père à qui il a succédé. Il a élevé son petit frère envers qui il se montre parfois trop protecteur.

### Eporedorix

19 ans, 1m80, 80 kg

Occupation : Chasseur

Milieu social d'origine 5

Prestige : 9

Combat 6	Communication 2	Nature 6
Magie 0	Perception 6	Foi 2
Artistique 2	Mécanique 4	

PHYSIQUE 9 Force 8 Rapidité 8 Coordination 11

PSYCHIQUE 7 Volonté 7 Décision 6 Intelligence 8

APPARENCE 6 Aura 6 Beauté 6 Honnêteté 6

Fatigue 25

Coutelas 15	Pièges 15
Épieu 14	Chasser 15
Arc 17	Connaissance des animaux 17
Agilité 17	Surprendre 17
Sens 12	Premiers Soins 12
Orientation 14	Nager 15

Eporedorix est le jeune frère du chef. C'est un colosse discret qui aime la solitude. Il aime son frère qui l'a élevé après la mort de leur père mais déteste quand celui-ci se montre trop paternaliste.



Eburos

54 ans, 1m75, 80 kg

Occupation : tonnelier

Milieu social d'origine 4

Prestige : 10

<i>Combat 3</i>	<i>Communication 2</i>	<i>Nature 5</i>
<i>Magie 0</i>	<i>Perception 3</i>	<i>Foi 2</i>
<i>Artistique 2</i>	<i>Mécanique 7</i>	

PHYSIQUE 9 Force 9 Rapidité 7 Coordination 11

PSYCHIQUE 6 Volonté 6 Décision 6 Intelligence 6

APPARENCE 7 Aura 8 Beauté 6 Honnêteté 7

Fatigue 24

<i>Tonnelier 18</i>	<i>Pièges 18</i>
<i>Épieu 12</i>	<i>Mains nues 12</i>
<i>Arc 15</i>	<i>Connaissance des plantes 12</i>
<i>Agilité 14</i>	<i>Poignard 14</i>
<i>Fronde 14</i>	<i>Esquive 13</i>
<i>Javelot 15</i>	<i>Médecine sanglante 12</i>

Eburos est le père de trois enfants dont Suausia et Dumnotorix. Ses enfants sont sa raison de vivre ou de se battre.

Dumnotorix

34 ans, 1m70, 85 kg

Occupation : forgeron

Milieu social d'origine 3

Prestige : 10

<i>Combat 4</i>	<i>Communication 0</i>	<i>Nature 2</i>
<i>Magie 6</i>	<i>Perception 2</i>	<i>Foi 3</i>
<i>Artistique 2</i>	<i>Mécanique 7</i>	

PHYSIQUE 8 Force 9 Rapidité 7 Coordination 8

PSYCHIQUE 7 Volonté 7 Décision 5 Intelligence 9

APPARENCE 7 Aura 8 Beauté 6 Honnêteté 7

*Magie de la force 20* *Connaissance de la magie 3*

Fatigue 23

<i>Épée longue 12</i>	<i>Connaissances mythiques 12</i>
<i>Lance 12</i>	<i>Traditions 12</i>
<i>Hache 13</i>	<i>Fabrication armes et boucliers 16</i>
<i>Bouclier rond 12</i>	<i>Fabrications outils 15</i>
<i>Mémoriser 11</i>	<i>Alphabet oghamique 15</i>
<i>Science de la terre 11</i>	<i>Science de la terre 2</i>
<i>Évaluer 2</i>	<i>Premiers soins 2</i>

Sorts :

*188 Foyer 20**193 Arme infailible 2*

Dumnotorix est le forgeron du hameau. C'est un garçon intelligent dont le travail est sa passion.

Critognata

44 ans, 1m75, 65 kg

Occupation : guerrière-magicienne

Milieu social d'origine 6

Prestige 14

<i>Combat 10 (7+3)</i>	<i>Communication 0</i>	<i>Nature 4</i>
<i>Magie 7</i>	<i>Perception 4</i>	<i>Foi 5</i>
<i>Artistique 0</i>	<i>Mécanique 2</i>	

PHYSIQUE 7 Force 6 Rapidité 7 Coordination 8

PSYCHIQUE 7 Volonté 6 Décision 8 Intelligence 8

APPARENCE 7 Aura 9 Beauté 7 Honnêteté 5

*Magie guerrière 21* *Connaissance de la magie 7*

Fatigue 21

<i>Épée longue 17</i>	<i>Alphabet Oghamique 15</i>
<i>Bouclier rond 18</i>	<i>Mémoriser 12</i>
<i>Fronde 18</i>	<i>Connaissance des animaux 12</i>
<i>Javelot 18</i>	<i>Science de la terre 12</i>
<i>Esquive 17</i>	<i>Connaissances mythiques 13</i>

Sorts :

*180 Fureur Guerrière 19**181 Souffle du guerrier 19**182 Tour 16**184 Retour 10**186 Troupe de guerriers magiques 1*

**Geis :** Critognata ne doit jamais s'endormir sous son toit sans avoir la tête d'un ennemi sous son genou.

Critognata est la mère de Cunobelinos. Elle a la réputation d'être une guerrière terrible. Elle s'est prise d'affection pour la jeune disparue. Elle tient au moins autant qu'Eburos à retrouver la jeune fille.



## ICI, TITRE A TROUVER!

Le jeu commence au soir de la journée détaillée ici, au moment où, presque simultanément, deux événements vont inquiéter terriblement la petite communauté :

- Un groupe d'hommes armés a été aperçu par Onnos un chasseur du hameau.
- La petite Suausia, fille d'Eburos et sœur de Dumnotorix n'est toujours pas revenue de sa cueillette.

## UNE JOURNÉE PEU ORDINAIRE

- Parti avec une demi-journée d'avance, le groupe d'Aricanos fait une pause, un peu après midi, dans les gorges, en aval du hameau des PJ. Deux hommes font le guet.
- **Onnos un chasseur du hameau** les aperçoit avant leur pause, en amont du hameau. Surpris de voir des hommes en armes dans ce **secteur il** ne s'approche pas. Il continue sa chasse et n'en parle à Cuno-belinos qu'à son retour en fin **d'après midi**.
- Partie cueillir baies, Suausia est surprise dans sa cueillette par un veilleur du groupe d'Aricanos. Il l'enlève.
- En fin **d'après midi le** second groupe arrive à son tour en amont du hameau des Tunnas. Ralentis par

Suarigilla **épuisée ils** décident de camper à l'abri d'un surplomb.

- Au hameau, on commence à s'inquiéter de la disparition de Suausia.
- Onnos rentre de sa chasse et fait part de ce qu'il a vu plus tôt dans la journée.
- Le soleil se couche vite en montagne, même fin juillet et si la lumière de Belenos baigne encore le hameau, de lourds nuages d'orage menacent. Dès que l'on s'avance sous **bois les** ténèbres étendent leur empire et sont comme un mur érigé autour des maisons. Il est difficile de voir à plus de quelques pas, même armé de torches ou de lampes... Et le risque de mettre le feu à une nature très sèche est loin d'être **nul** comme celui de faire de mauvaises rencontres (loups, sangliers, ours ou pire).
- À une quinzaine de kilomètres plus bas sur la rivière, le premier groupe **va passer** la nuit dans les gorges. Suausia est encore avec eux.
- Juste après le crépuscule, le second groupe est attaqué par un ours. Un ambacte est tué et l'animal repoussé. **Blessé il** est fou furieux et erre dans le secteur. Ses hurlements résonnent dans la vallée [Con. des animaux -5 pour les identifier]. Il y a de fortes chances de croiser sa route dans cette partie du territoire.



Plus loin sur la frontière entre les Nations Vellave et Segouvellaune :

- Les corps des assistants de Vissulianos ont été découverts près d'un fourneau du forgeron.
- Un morceau de tissu dans la main d'une victime et une fibule trouvée dans un buisson accusent les Segovellaunes.
- Rextugenos, le roi vellave, envoie un émissaire à Artodunum pour demander des explications.
- Des pisteurs sont envoyés sur les traces des kidnappeurs mais ils perdent leur piste dans les Marais du Devant en direction des terres Segovellaunes.
- L'émissaire de Rextugenos est reçu par Vebrumaros le chef d'Artodunum. Vebrumaros, inquiet, dément toute implication mais ne convainc pas l'émissaire qui rentre à Vellavos.
- Vebrumaros envoie un message à Malpas prévenant qu'il pense être sur le point d'être attaqué. Il prépare ses défenses et enferme sa population dans Artodunum.

La suite des événements suppose que les joueurs décident de partir à la recherche de l'enfant. Le contraire serait surprenant.

## UN DRAME SUR PLUSIEURS FRONTS

Ce que vont entreprendre les PJ et les éléments du drame qui se joue sur la frontière, représentent deux « fronts » que le MJ devra gérer simultanément. Ces fronts évolueront en fonction des actions des PJ mais aussi de façon inexorable. Tout aura des répercussions sur l'histoire. Pour aider le MJ à avoir une vision claire de la situation, l'évolution de ces fronts est détaillée ici. Le premier front est appelé le front des gorges, le second le front de la guerre.

Il est à noter qu'en fonction de leur attitude en début de partie, (vont-ils partir de nuit, ou attendre le matin ?) les PJ auront de quelques heures à un peu plus d'une demi-journée de retard sur les ravisseurs.

Le front des gorges regroupe les trois principales menaces du lieu que sont la météo, la Fée Destructrice qui hante une partie du cours de l'Héronis et un ours blessé par les ravisseurs.

Le front de la guerre regroupe les trois menaces qui pèsent sur la paix entre vellaves et segovellaunes ainsi que sur la vie des personnes enlevées : Suasia, Suarigilla et la guerre en elle-même.

## Le front des gorges

### L'orage

Le scénario se passant en été, le temps est sec mais un gros orage menace. Quand l'orage éclatera sur le plateau collecteur de la rivière, il rendra dangereux la circulation dans les gorges et risque de faire perdre un temps précieux aux PJ.

Les PJ peuvent perdre du temps de plusieurs façons :

- En perdant la piste des ravisseurs et devoir revenir en arrière pour la retrouver. (Typiquement un jet de pistage raté.)
- Avec une mauvaise rencontre (l'ours blessé, la fée destructrice).
- En hésitant ou en cas de désaccord entre les PJ sur la direction à prendre.
- Si les PJ doivent bivouaquer pour passer la nuit, etc.
- En voulant éviter un obstacle de la rivière (retenue d'eau, Combe Noire).

À chaque fois le débit de la rivière augmente :

- Le débit augmente sensiblement, l'eau monte de quelques centimètres. Il faut être prudent pour éviter de tomber (jet d'agilité).
- Le débit augmente encore et l'eau monte de plusieurs centimètres. Il faut être très prudent pour éviter de tomber (jet d'agilité -3).
- Il faut absolument éviter d'entrer dans l'eau ou réussir un jet d'agilité -6. En cas de chute, le personnage est emporté sur quelques mètres, un jet d'acrobaties réussi est nécessaire avant de pouvoir s'agripper à un rocher.
- La déesse de la rivière se déchaîne, il est invivable de s'en sortir vivant si l'on est emporté sauf à réussir un jet de nager à -9. Si par miracle le personnage s'en tire, il aura dérivé sur plusieurs centaines de mètres.

### L'ours

L'ours qui a attaqué le second groupe en amont du village et tué un ravisseur erre nuit et jour dans les gorges. Il s'en prendra aux PJ s'il les rencontre.

Les PJ peuvent le rencontrer de différentes façons.

- En étant attirés par ses rugissements.
- En faisant un feu ou de la cuisine lors d'une pause.
- En fouillant une anfractuosité des gorges, qui se révèle être la tanière de l'animal.



### La Fée

La fée destructrice est une menace statique. Du fait de sa nature, elle n'intervient qu'à l'endroit où elle est attachée : la Combe Noire. Elle peut intervenir de plusieurs manières :

- Si les PJ pressent les **ravisseurs elle** peut devenir un allié de circonstance. En pressant le pas, les ravisseurs peuvent entrer dans son territoire sans prendre en compte les avertissements laissés sous la forme de figures gravées sur les rochers environnant la confluence du ruisseau et de l'Héronis. Le combat contre la fée fera des dégâts parmi les ravisseurs.
- Si les PJ ne prennent pas garde à ces figures ou ont oublié la légende, la fée s'en prendra à eux jusqu'à la mort... La folie se lit dans ses yeux, elle est d'une grande beauté, le visage pâle, les yeux clairs comme l'eau de la rivière. Mais la haine déforme son visage, ses cheveux blonds sont emmêlés et ses vêtements autrefois richement brodés sont en lambeaux.

## Le front de la guerre

### Suausia

La jeune fille **va devenir** un fardeau pour Aricanos qui ne pourra ni ne voudra la garder jusqu'au bout de son périple. Le matin suivant l'enlèvement de Suausia, il pousse sa course en marche forcée. Il veut atteindre avant la nuit l'endroit où il a prévu de sortir des gorges, non loin du village des Parios (marmites en poterie). Il ne lui restera plus alors que trois jours à travers les montagnes pour rejoindre l'oppidum de Géry (vers Montélimar), la place forte tricastine.

- Suausia suit difficilement le rythme.
- Elle devient un fardeau pour le groupe qui perd du temps.
- Aricanos ordonne son exécution. Si les PJ ont été assez rapides, peut-être pourront-ils la sauver. Elle est laissée pour morte avec une sérieuse blessure à l'abdomen (cf. page 61, Blessure sérieuse (II) du livre de règles).
- Sa blessure s'aggrave pour devenir une blessure grave (III).
- Elle s'aggrave encore en blessure critique (IV)
- Suausia meurt.

### Suarigilla

La jeune femme **va perdre** les eaux dans la matinée suivant la disparition de Suausia. Elle et son neveu sont devenus eux aussi des fardeaux pour le groupe d'ambactes qui les emmène. Si ce groupe n'est pas encore rejoint par les PJ, ses membres abandonnent leurs otages en pleine nature au moment même où la jeune femme commence le travail.

Son neveu n'est pas en mesure de l'aider. Le bébé se présente bien mais la jeune femme est épuisée. Sans aide, elle mourra en couche (Médecine sanglante (I)).

- Dans l'heure suivant le début du travail, Suarigilla perd connaissance au bord de la rivière.
- L'eau monte.
- La mère et l'enfant meurent.

La mort ou la survie de la jeune femme et de l'enfant qu'elle porte pèseront lourd sur la suite des événements. Elle est en effet le meilleur atout pour les Segovellaunes pour se disculper des accusations vellaves.

- Si les PJ décident d'aider la jeune **femme ils** perdront un temps précieux pour sauver Suausia. S'ils n'en sont pas conscients, un jet réussi en médecine sanglante leur fera **prendre conscience** que l'accouchement sera long. Il s'agit d'un premier enfant (Aesugeslos peut donner cette information), **et le temps moyen d'un accouchement pour un premier enfant est de plus de 10 heures...**

### Le conflit entre les Segovellaunes et les Vellaves

Sur la frontière entre les **vellaves** et les **segovellaunes** se noue un drame intimement lié à celui que vivent les PJ plus bas dans les gorges de l'Héronis : la guerre.

- Les manœuvres des deux camps prennent un peu de temps. Les premières escarmouches, sans gravité, commencent deux jours après le début de l'aventure pour les PJ. Les bruits de guerre sont arrivés au hameau des PJ.
- Les Segovellaunes sont débordés dans les Marais du Devant et se replient dans Artodunum le troisième jour.
- Le cinquième, la place est prise et les **victimes nombreuses**. Les Vellaves annexent les terres ségovellaunes jusqu'à l'entrée des gorges de l'Héronis non loin du hameau des PJ.

Les réussites **où** les échecs des PJ, leurs choix, leurs attermoissements doivent être les clefs qui décideront du sort final de l'histoire.

- S'ils ont sauvé Suarigilla et / ou Vissulanios, les Segovellaunes seront disculpés. Les deux nations se lieront d'une nouvelle amitié et feront alliance contre les Tricastin.
- S'ils n'ont que des otages tricastins, se disculper reste **possible mais** la tâche sera ardue.