Un secret nauséabond

Période :

Epoque actuelle, au milieu du Printemps (Ram'Radag en Nozoviak) 1 200 Post Scriveirmen (soit 449 Evyf Nozov), l'histoire débute un Mercadejiur (jour de marché, en Sarrovie)

Synopsis :

Un nécromancien Nozoviak, accompagné d'un compagnon assassin Akenes recherche le secret de régénération des hydres, pour ses noirs desseins. Il a entendu parler de cette hydre rencontrée dans le lac Riédars côté Sarrovie et décide de se rendre à la capitale Callan. Un colporteur Sarrovi cherche un trophée de prestige pour un client fortuné et excentrique. De son côté un soldat Tveita devenu mercenaire, rejoint aussi la capitale de Sarrovie.

Personnages-joueurs (H ou F) :

- Mage Tavseevish (Nécromancien) Nozoviak
- Assassin Matavish Akenes Nozoviak
- Guerrier Lancier Tveita
- Barde Colporteur Sarrovi
- (Guerrier Mercenaire Sarrovi si 5^{e} joueur)
- (Archère Akenes à partir de Néréty, si un perso meurt)

Lieux :

- Callan
- Emlok
- Motammis
- Lac Riédars (Kaan'Af pour les Nozoviaks et Emket pour les Akenes)
- Auberge-relais
- Plaine de Nuzaï
- Néréty
- Marais de Néréty

Langues parlées :

- Tveita : Lancier, Colporteur, Nécromancien, (Assassin)
- Nozoviak : Nécromancien, Assassin, (Colporteur)
- Carénate : Colporteur, Lancier, (Nécromancien)

- Akenes : Assassin, (Colporteur)
- Callani : Colporteur

Introduction et rencontre :

Callan est une cité légendaire ancienne, capitale de la Sarrovie. Dotée de puissantes murailles, elle est réputée imprenable, et regroupe l'administration du pays, dont la complexité et la précision sont devenus proverbiaux. Toutes les enseignes, documents, étiquettes et tarifs affichés le sont en Callani, puis en Tveita.

Le Nécromancien et l'Assassin sont arrivés depuis quelques jours, venant de la cité de Grinszy (en Nozovie). Ils se retrouvent « par hasard » sur le marché non loin de l'étal discret d'une herboriste qui cache sous son manteau des produits illicites que nos deux comparses ont pris l'habitude de lui acheter régulièrement lorsqu'ils se rendent en Sarrovie.

Le Nécromancien est un peu gêné de devoir parler sur cette place de la capitale, et doit évoquer à l'herboriste aussi discrètement que possible sa quête d'une substance rare et dangereuse…

Le Colporteur se promène en quête d'un objet exotique de valeur, pour satisfaire la demande d'un de ses riches et excentriques clients. Il repère facilement le Nécromancien et l'Assassin, et s'approche discrètement pour tendre l'oreille, au cas où *(langue parlée : Nozoviak)*. Manifestement, les deux Nozoviak cherchent un produit rarissime, sans succès : la trouver risque de nécessiter de la main d'œuvre musclée, ce dont le Colporteur peut s'occuper.

L'auberge du Chat Vert (enseigne en jade) où sont installés l'Assassin et le Nécromancien semble un lieu discret approprié pour exposer leur requête. *(insister sur ce point) (en Tveita)*

Le Lancier arrive à Callan par la porte principale à l'ouest pour la première fois juste après la rencontre entre le Colporteur et le Nécromancien, en provenance de Fort-Lunaris (ville Carénate de Tveitania). Il fait un premier tour de marché pour repérer les lieux et éventuellement faire quelques achats. Le Colporteur le repère facilement : au choix son allure, son accent ou encore l'argent Tveita s'il fait des achats (l'accompagner au bureau de change est une bonne occasion de lui demander de retrouver les Nozoviak à leur auberge).

Important : chaque personnage a dû déposer ses armes pour pouvoir **circuler à Callan** (papier d'autorisation)

Chapitre 1 : enquête à Callan et préparatifs

Sur la place du marché de Callan, il y a des marchands de toutes sortes : légumes, poisson, viande, vendeurs de tissus, tailleurs, un bottier cordonnier qui vend répare et cire les chaussures, une diseuse de bonne aventure, des amuseurs publics, saltimbanques, jongleurs, etc.

1 jet de rencontre pour chaque heure environ :

1d10	Rencontres dans Callan
0	Rien
1-2	Enfants chapardeurs
3-4	Mendiant
5-6	Fonctionnaire
7-9	Gardes

Il y a des patrouilles de soldats et des fonctionnaires de l'administration de la Ville de Callan qui vérifient la conformité des emplacements et des tarifs de chaque vendeur présent. Il y a aussi un bureau de change pour obtenir des billets de sarrovi, la monnaie locale qui est la seule acceptée.

Les PJs se retrouvent certainement à l'auberge du Nécromancien et de l'Assassin *(sinon, n'importe quel lieu discret fait l'affaire, mais ils sont rares)*. En Tveita, ceux-ci exposent le projet : percer le secret de cette sécrétion originaire d'une hydre, rare et dangereuse qui aurait des pouvoirs régénérants (ses têtes multiples repousseraient à l'infini).

Le Colporteur a eu connaissance d'une ancienne histoire qui s'est déroulée près du lac Riédars dans le village d'Emlok où une hydre a été vue officiellement quelques années auparavant. L'armée était intervenue et les détails de cette histoire sont sans doute archivés par l'administration. Le Colporteur sait que l'hydre a été tuée. Il est sans doute intéressant de se rendre à Emlok, un village Akenes (*rappeler que l'Assassin est Akenes*).

- ⇨ *Si les PJs décident de consulter l'administration, les décourager : délai de traitement (le riche client est assez pressé), complexité administrative, interrogatoires interminables pour justifier une telle demande, refus catégorique envers le soldat Nozoviak (Assassin) et suspicion forte envers le Nécromancien.*

- ⇨ Si les PJ décident d'aller à Emlok (*aucune autre piste sérieuse*), ils doivent se préparer à partir sous les regards suspicieux des militaires et des fonctionnaires de plus en plus gênés par ce Nécromancien dont l'odeur de putréfaction se répand dès que les pans de sa cape s'entrouvrent.

Le Colporteur possède une charrette à 4 roues stationnée à la porte principale à l'ouest de la ville, où les autres PJs ont aussi dû laisser leur armement à leur arrivée. Il faut obtenir une « autorisation » de quitter la ville, et une autre pour **circuler en territoire Sarrovi**. De plus, chacun doit s'acquitter d'une taxe de 20 sarrovi pour récupérer son matériel.

- ⇨ Que tous les PJs montent dans la charrette dès le début, où que certains les rejoignent plus tard n'a pas d'incidence, sinon de simplifier un éventuel contrôle sur la route qui contourne Callan par le nord ou par le sud : il faudrait alors justifier la présence d'un Nécromancien et d'un Assassin à bord.

- ⇨ Si les PJs (hors Colporteur) veulent circuler **à cheval**, c'est possible moyennant 300 sarrovi pour le Lancier et l'Assassin, pas pour le Nécromancien (en raison de sa puanteur).

- ⇨ Si les PJs (hors Colporteur) tiennent à voyager à pied, ils se donner rendez-vous à Emlok quelques heures plus tard

Chapitre 2 : enquête à Emlok

Qu'ils contournent Callan par le nord ou le sud, les PJs rencontrent peut-être deux patrouilles de Soldats Républicains chargés de l'ordre sur le territoire de la Sarrovie en dehors de Callan. L'autorisation de circuler en Sarrovie est demandée.

La route (en terre battue) du nord est parsemée de petits bosquets et fermes isolées, rien de remarquable. La route du sud longe les rives nord-ouest du Lac Riédars, avec quelques petites fermes et maisons de pêcheurs. Les deux itinéraires permettent d'admirer un peu au large les puissants remparts de Callan.

Le trajet fait 10 lieues (20 km) et la charrette bringuebale quelque peu avec son chargement (babioles, vêtements, épices, ustensiles en céramique, etc.), mais 2 à 3 heures plus tard en comptant les arrêts pour abreuver les montures et ceux dus aux contrôles, les PJs arrivent à **Emlok**. Compter 1 heure à cheval et 4 à 5 heures à pied.

C'est une petite ville paisible dont l'économie repose essentiellement sur la pêche et le commerce. Sa population est majoritairement composée de Gobelins Akenes et compte 1871 habitants au dernier recensement trimestriel réglementaire. L'accueil est plutôt tiède, mais les visages se détendent en voyant l'Assassin Akenes ; les Gobelins sont très solidaires entre eux et ont été persécutés (en tout cas l'ont vécu comme tel) par le passé. Régulièrement des habitants grimacent à l'approche du Nécromancien en disant « tefef oruk tus onar nituk » (« tu sens mauvais comme des poissons pourris »).

On leur indique un relais auberge, à l'entrée ouest de la ville où reposer les chevaux, stationner la charrette et passer la nuit. L'idée étant d'enquêter sur l'histoire de l'hydre dans le lac, ils vont sans doute s'y diriger directement mais au cas où, le reste de la ville est assez quelconque : c'est un bourg classique de campagne, avec un quartier portuaire assez important.

L'aubergiste leur conseille de rencontrer **Nok Atesuk** *("ciel fougères")* le vieux pêcheur, qui avait assisté à l'attaque de l'Hydre. Celui-ci leur raconte que c'est le Sénateur Silivus Léallon qui fut attaqué lors d'une baignade dans le lac. Il fut secouru par le sergent Réthiène, un Garde Républicain de la patrouille qui accompagnait le sénateur : lors de l'affrontement violent, plusieurs soldats ont été légèrement blessés et l'hydre fut brûlée vive au moyen d'huile enflammée. Le cadavre sombra ensuite sur place ; Nok Atesuk leur montre volontiers l'endroit précis si les PJs veulent inspecter celui-ci, il ne reste guère plus qu'un cadavre calciné et décharné.

Les PJs sont bredouilles : qu'ils insistent dans leurs recherches, qu'ils demandent aux habitants ou qu'ils s'en aillent (pour aller où ?), une personne leur conseille de rendre visite à l'atelier de **Lem Selhet** *("vie petite main")* une tisserande (qui ne parle qu'Akenes) car elle connaît bien des histoires de créatures sauvages. Elle les accueille et explique à l'Assassin que son cousin menuisier **Tal Torerak** *("ours menuisier")*, vivant à **Nérety** en Nozovie, lui raconte régulièrement les aventures de voyageurs intrépides bravant les dangers du marais voisin.

Visiter Nérety semble donc logiquement le nouvel objectif des PJs. Où qu'ils se posent pour discuter de leur plan, et avant leur départ, on les met en garde sur les difficultés à prévoir s'ils souhaitent y aller en charrette, la route étant de plus en plus rocailleuse et accidentée dans la plaine de **Nuzaï**. Le Colporteur préfèrera peut-être laisser ses marchandises en lieu sûr à Emlok…

Chapitre 3 : passer la frontière vers la Nozovie

La Nozovie est séparée de cette région de la Sarrovie par ces deux frontières naturelles que sont la rivière Motammis et le Lac Riédars. Il existe donc plusieurs possibilités pour se rendre en Nozovie depuis Emlok :

- Suivre la route en passant le poste frontière proche sur le pont enjambant la Motammis (plus court, recommandé pour la charrette)
- Abandonner la charrette et traverser à la nage la Motammis en amont du pont
- Abandonner la charrette et traverser le lac sur une barque

Il faut bien avoir conscience que :

- le **Lancier Tveita n'est pas le bienvenu** en Nozovie s'il porte les armes de son pays
- l'Assassin est un **déserteur de l'armée de Grinszy**, mais il peut passer pour un collègue auprès des **soldats de Finkerry** qui gardent la frontière
- le **Nécromancien**, comme d'habitude doit rester discret sur ses activités et toujours camoufler sa **puanteur**

Toutefois, l'Assassin et le Nécromancien n'en sont pas à leur première traversée discrète de la frontière, ils connaissent bien ces informations.

Enfin, la monnaie Nozoviak est le Mihil / Mihil'ek, les PJs pourront changer leurs espèces à Emlok sans frais : la solidarité des Akenes n'est pas qu'une légende !

Passer le pont

Si les PJs conservent la charrette, c'est le moyen le plus adapté et le plus court tant qu'ils empruntent la route carrossable jusqu'au pont. Le Colporteur y a ses marchandises à vendre, mais le voyage à venir ne se prête ni au transport d'une charrette bringuebalante ni au commerce.

Le pont est distant d'Emlok de 4 lieues, ce qui leur prend environ 1 heure peu confortable. Il faut passer un contrôle en sortie de la Sarrovie, puis après le pont pour l'entrée en Nozovie : payer une taxe de 1 Mihil'ek d'argent pour le droit de commercer en terre Nozoviak, sinon les marchandises et la charrette sont confisquées.

La route cahoteuse rejoint l'axe Finkerry – Grinszy relativement fréquenté environ 8 lieues après le pont (compter entre 2 et 3 heures) ; *prévoir un jet de rencontre « Plaine de Nuzaï », en ignorant « Pillards Harmasa » (en adaptant selon les précédentes rencontres)*.

1d10	Rencontres Plaine de Nuzaï
0	Rien
1-3	Chiens sauvages
4	Pillards Harmasa seuls
5	Pillards Harmasa avec Wastwer
6	Voyageurs
7-8	Soldats de Grinszy
9	Soldats de Nuzaï

Traverser la Motammis

La traversée de la rivière Motammis peut se faire environ à 2 lieues en amont du pont. Pour ne pas éveiller les soupçons, il vaut mieux quitter la route un peu avant celui-ci. Il est possible de camoufler la charrette dans les bosquets avoisinants : *1-2 sur 1d10, une patrouille Sarrovi passe à ce moment (si les PJs mettent du temps à se décider).*

La rivière étant une frontière naturelle entre Sarrovie et Nozovie, l'endroit est régulièrement surveillé par des soldats de part et d'autre, arpentant les rives.

La traversée se fait en 10 minutes environ, le courant étant raisonnable (*faire un test en Déplacement*). *Faire un test de rencontre lors de celle-ci, en ignorant la patrouille sarrovi s'ils viennent d'en croiser une. Notons que si un combat s'engage contre des Irtymet, l'agitation a*

50% de chances d'attirer une patrouille Sarrovi, et 25% une patrouille Nozoviak, sur leur rive respective (adapter en fonction du combat).

Une fois sur la rive, les éventuels repas transportés sont à consommer sur place ou sont perdus, mais la rivière est poissonneuse. De ce côté de la Motammis la végétation est un peu plus rare, il n'y a pas de route mais la terre est très praticable sur un terrain de plaine : il est facile de progresser non loin des fourrés où se cacher si l'on entend les patrouilles lourdement armées de l'armée Nozoviak approcher. L'axe important Finkerry – Grinszy se trouve à quelques lieues vers l'est, le relais au croisement de la route venant du pont étant situé un peu au sud, à environ 10 lieues (entre 5 et 8 heures de marche). *Pendant ce trajet, prévoir un ou deux jets de rencontres « Plaine de Nuzaï » (ignorant « Pillards Harmasa »).*

- ⇨ *Si les PJs décident d'aller vers Finkerry (les en dissuader), les patrouilles seront fermes et de plus en plus nombreuses*
- ⇨ *Si les PJs décident de foncer vers Nérétу sans passer par le relais, ils devront se débrouiller par eux-mêmes pour leur nourriture*

1d10	Rencontres Lac Riédars / Motammis
0-1	Rien
2-4	1d4 Irtymet (gros poisson carnivore)
5	Patrouille Nozoviak
6	Patrouille Sarrovi
7-9	Pêcheurs

Traverser le Lac Riédars

Il n'est pas envisageable de traverser le lac Riédars à la nage, il faut donc emprunter, louer (20 sarrovi) ou acheter (80 sarrovi) une barque, auprès d'un pêcheur à Emlok. Il faut compter 2 à 3 heures de traversée au large du pont, pour accoster à quelques lieues au sud-est de celui-ci. Les eaux sont calmes et assez poissonneuses, c'est l'occasion de faire quelques réserves (*test en Survie*).

Au cours de la traversée, prévoir un jet de rencontre « Lac Riédars / Motammis ». Sur la rive, il est possible de cacher la barque, avant de poursuivre à pied. Le relais à l'intersection de la route d'Emlok et de l'axe Finkerry – Grinszy se trouve quelques 8 lieues au nord-est, ce qui représente entre 4 et 6 heures de marche. *Prévoir un jet de rencontre « Plaine de Nuzaï », en ignorant « Pillards Harmasa » (en adaptant selon les précédentes rencontres)*.

Chapitre 4 : voyage vers Nérétу

Les terres de Nozovie sont de moins en moins fertiles et giboyeuses quand on progresse vers l'est. Les PJs devraient être à l'intersection de la route Finkerry – Grinszy, et de celle venant du pont frontière. De là, Nérédy est distante de 20 lieues si l'on coupe par les marais, et de 30 si on contourne par l'est. Selon toute vraisemblance ils sont à pied, mais il est possible de se procurer des montures au relais, ce qui réduira la durée du trajet à un tiers, et bien sûr permettra de se préserver.

- Vers Nérédy 30 lieues (15 à 24h de marche)
- Vers le sud du Marais 10 lieues (5 à 8 h de marche) + 10 lieues dans le Marais (10 à 20 h ?)

L'auberge-relais est tenue par **Fanna**, une femme d'âge moyen qui comprend et parle un peu le Tveita. Elle n'est pas très bavarde mais la présence des PJs est assez intrigante pour qu'elle les interroge sur leur voyage. Cela diffère des nombreux soldats qui font halte, constituant la grande partie de sa clientèle.

Les PJs peuvent laisser leur charrette stationnée ici, moyennant paiement préalable ; il n'est guère envisageable de poursuivre avec ce véhicule sur un sol peu carrossable, qui constitue également une cible de choix pour des pillards et ne pourra pas être cachée aux patrouilles. Bien sûr le contenu sera fouillé et contrôlé dès l'arrivée au relais puis régulièrement, par chacune des patrouilles de passage.

D'autre part, la Plaine de Nuzaï promet sans doute quelques rencontres inhospitalières, à en croire les propos de Fana ainsi que l'expérience du Nécromancien et de l'Assassin, il convient donc d'être prudents et préparés à sa traversée.

Tarifs en Mihil de Bronze (10 Pièces de Cuivre) et Mihil'ek d'Argent (50 Mihil) :

Nuit en chambre	4 Mihil
Nuit à l'écurie	2 Mihil
Repas sur place	2 Mihil
Repas séché	1 Mihil
Pichet de Bière / de Vin	1 Mihil
Cheval	1 Mihil'ek
Stationnement de charrette (la journée)	2 Mihil

Dans le territoire de Nozovie, les distances sont exprimées en hur et non plus en lieues : 1 hur = 1.5 km.

Il n'est pas raisonnable de traverser les Marais de Nérédy sans les connaître (*les en dissuader si les PJs en ont l'intention*).

Le trajet sera suffisamment long jusqu'à Nérétу pour nécessiter de prévoir un repas par PJ (si à cheval), ou 2 s'ils progressent à pied. Les chevaux pourront être nourris avec la végétation sèche poussant dans la plaine de Nuzaï.

Rendez-vous au chapitre 4bis uniquement si les PJs insistent pour traverser le Marais par le sud, sinon 4 ter.

1d10	Rencontres Plaine de Nuzaï
0	Rien
1-3	Chiens sauvages
4	Pillards Harmasa seuls
5	Pillards Harmasa avec Wastwer
6	Voyageurs
7-8	Soldats de Grinszy
9	Soldats de Nuzaï

Chapitre 4 bis : traversée du Marais de Nérétу

La première partie du trajet dans la plaine impose un jet de rencontres (ignorer le résultat « Soldats de Grinszy »), si les PJs sont à cheval et 2 jets s'ils sont à pied. Pour toute rencontre dans la plaine, la végétation de buissons secs est encore assez présente pour autoriser de se cacher (60% de chances de réussir, à condition d'avoir réussi un test de Perception au préalable). En revanche, l'odorat des Chiens sauvages ne pourra en aucun cas être trompé par la puanteur du Nécromancien.

Une fois arrivés aux Marais, les PJs devront se débrouiller seuls pour progresser à travers les eaux saumâtres, la végétation dense et pourrissante poussant sur ce sol spongieux.

- ⇨ Jet en Orientation (un pour le groupe) par heure passée à marcher dans le Marais : un échec rallonge le trajet d'une heure de marche
- ⇨ Jet en Survie, au bout de quelques heures, pour éviter d'attraper la Fièvre des Marais (un seul jet mais pour chaque PJ)

1d10	Rencontres Marais de Nérétу
0-1	Rien
2	Liane vénéneuse
3-4	Guêpes géantes
5-6	Boa constricteur
7-8	Crapaud géant
9	Vase gloutonne

Avec beaucoup de chance, la traversée peut se faire en 10 heures. Avec beaucoup de malchance, les Pjs peuvent tourner en rond plus de 24h… Dans tous les cas, il faut effectuer un jet de rencontres pour chaque tranche de 2h. *Comme toujours, ajuster selon les rencontres précédentes et l'état des PJs.*

- ⇨ Les PJs infectés par la Fièvre des Marais voient leur vitesse de déplacement et Compétence Perception réduites de moitié, jusqu'à passer une nuit complète de sommeil

Chapitre 4 ter : traversée de la Plaine de Nuzaï

- ⇨ Si les PJs sont à cheval, la durée de la traversée de cette partie de la plaine de Nuzaï prend entre 6h et 8h. Durant cette période il faudra effectuer 2 jets de rencontre « Plaine de Nuzaï ». Aucune possibilité pour eux de se cacher, avec leur monture : les buissons environnants ne sont pas assez nombreux ni touffus.

- ⇨ Si les PJs sont venus en marchant, ils ont besoin d'une journée supplémentaire pour se reposer. Durant la première journée, 2 jets de rencontres « Plaine de Nuzaï » sont nécessaires aussi (ils sont plus discrets qu'avec des chevaux), avec la possibilité de se cacher dans les fourrés secs (50% de réussite, à condition d'avoir réussi un test de Perception au préalable). La nuit, faites un jet de rencontre, ou 2 si un feu est allumé dans le campement des PJs (aucune possibilité de se cacher). Lors de la deuxième journée, un dernier jet de rencontre est nécessaire avant d'arriver à Néréty.

Comme toujours, ajuster selon les rencontres précédentes et l'état des PJs.

Chapitre 5 : préparatifs à Néréty

Néréty est une ville de 4 000 habitants, ne possédant pas de fortifications ni de garnison. Elle est relativement hétéroclite en termes d'architecture et d'une manière générale répond assez peu aux critères officiels impériaux. Ceci étant, Néréty est une ville de Nozovie, avec une forte communauté Akenes, mais majoritairement humaine. Les patrouilles de soldats y sont assez rares, mais surviennent de temps en temps (1 quotidiennement peut-être).

Les PJs arrivent dans la ville par la « porte » sud (ou celle de l'ouest s'ils ont traversé le marais). Il est facile de trouver un lieu où dormir, mais les PJs voudront peut-être trouver sans plus tarder Tal Torerak, le cousin de la tisserande d'Emlok Lem Selhet (ils ne connait pas son adresse précise). Ce dernier se montre ravi de voir un congénère, ils demandera sûrement des

nouvelles de sa cousine, mais quoi qu'il arrive son atelier est trop petit pour héberger le groupe.

Les PJs se rendront sans doute dans une des quelques auberges de Néréty, même si Tal leur en indique une de sa préférence, « Ceth Vod » (« le bon feu »).

L'ambiance y est morose ; tout le monde ne parle plus que du gibier qui se raréfie, en particulier depuis la présence constatée d'une Hydre dans la zone de chasse et de pêche habituelle. Les besoins de la population, et ceux des PJs semblent donc coïncider, c'est l'occasion d'en profiter. D'ailleurs, l'aubergiste leur offre l'hébergement tout le temps de leur séjour s'ils promettent de chasser l'Hydre des marais.

De plus, Tal Torerak se propose pour les guider, puisqu'il connait l'endroit où la bête sévit. Enfin **Vena Lyrded**, une chasseuse locale (archère talentueuse) est prête à accompagner le groupe, étant elle-même concernée par cette histoire. C'est l'occasion d'élaborer un plan pour chasser l'Hydre, car une simple attaque frontale semble à la fois téméraire et risque de mettre en péril l'objet de la quête du Nécromancien.

Chapitre 6 : chasse dans le Marais de Néréty

Le territoire de chasse habituelle des Nérétynash (habitants de la ville) couvre toute la zone semi circulaire située dans un rayon de 2 heures de marche depuis l'entrée du Marais. L'Hydre s'est installée dans une partie particulièrement marécageuse à 1h30 de marche, profonde d'environ 2m. Le plus souvent, elle nageotte avec son corps immergé, ses nombreuses têtes émergeant ici et là en quête d'une proie. Sur le chemin, effectuer 1 jet de rencontre suffira (la présence de l'Hydre décourage les autres prédateurs) :

1d10	Rencontres Marais de Néréty
0-1	Rien
2	Liane vénéneuse
3-4	Guêpes géantes
5-6	Boa constricteur
7-8	Crapaud géant
9	Vase gloutonne

Important :

L'Hydre possède un corps massif d'environ 4 mètres rappelant l'hippopotame, et possède 5 têtes comparables à des molosses, chacune située au bout d'un cou flexible de 2 mètres de long (et 25 cm d'épaisseur).

Celles-ci repoussent lorsqu'elles sont coupées, au rythme de 5 minutes par tête, cette faculté ne fonctionnant qu'une seule fois par jour (pour chaque tête). L'Hydre ne craint pas les humains et les attaquera à vue en utilisant ses différentes têtes pour démembrer le premier venu.

Elle est sensible au feu, qui embrase légèrement son corps et ses cous, subissant le double de dégâts de cette nature. Si elle est brûlée, ou dès que sa troisième tête est coupée, elle prend la fuite : s'immergeant complètement dans l'eau troublée, elle « nage » (court sous l'eau) quelques minutes jusqu'à repousse d'une ou deux têtes.

- ⇨ *Le secret de son pouvoir régénérant est une sécrétion produite par une glande de la taille d'une pomme, située dans la cage thoracique.*

Si l'Hydre ou les PJs s'échappent du combat avant son terme, il sera possible d'effectuer une seconde tentative dès le lendemain (blessures guéries). En revanche la bête se sera installée à un endroit différent, environ 30 minutes plus loin dans les Marais.

Dans tous les cas, le Nécromancien voudra extraire la précieuse substance, et le Colporteur sera intéressé pour trancher puis conserver une des têtes en guise de trophée pour son client. Une tête offerte aux habitants de Néréty est un beau moyen de les remercier et de faire entrer cette histoire dans la légende. Notons que lors du retour, il faudra effectuer un autre jet de rencontre.

Dénouements possibles :

- ⇨ Les PJs sont tous morts, ou trop peu ont survécu avant de fuir : s'ils sont encore en vie le Colporteur devra trouver un autre trophée avant de retourner en Sarrovie, le Nécromancien une autre occasion (ou une autre équipe), etc.
- ⇨ L'Hydre est morte et la cage thoracique est trop abîmée (ce sera le cas si le corps brûle entièrement, comme au Lac Riédars) : quelques têtes seront sans doute en assez bon état pour le Colporteur, mais le Nécromancien devra trouver une autre Hydre ou faire une croix sur cette quête personnelle
- ⇨ La substance et les têtes ont pu être extraites : le Nécromancien (et sans doute l'Assassin) seront libres de rester en Nozovie pour étudier celle-ci. Le Colporteur, lui, devra organiser son trajet de retour en Sarrovie, sans oublier la récupération de sa charrette et son chargement le cas échéant : ceci peut être l'occasion d'une autre séance de jeu, bien entendu.