



RONGEURS DE TAILLE INHABITUELLE

(un scénario d'initiation en français pour Vaesen)

Ce document contient le scénario d'initiation Rongeurs de Taille Inhabituelle, prévu pour 2 à 5 joueurs débutants et pour une seule session de 3 à 5h. Il est recommandé d'avoir créé les personnages des joueurs en amont de la partie, ou d'utiliser des prêtirés. Le scénario commence dans un fiacre qui assure la liaison entre Stockholm et Uppsala, un jour d'hiver particulièrement froid et neigeux. Il peut être intéressant de discuter en avance de la raison pour laquelle les personnages se trouvent dans ce fiacre. Il n'est pas nécessaire que les personnages se connaissent avant le mystère, qui peut servir aussi de première rencontre entre des personnages en vue d'une campagne. Ce scénario est supposé servir d'introduction au jeu Vaesen, le jeu de rôle d'horreur scandinave. Il permet de rencontrer une créature typique du folklore suédois et de confronter les personnages à des problèmes emblématiques de la Scandinavie au XIX^e siècle.

PRELUDE

La première section décrit le contexte du mystère et les conflits sur lequel il se base. Elle comprend un cadre pour débiter la séance, qui inclut une carte de la région. Cette partie s'achève par un compte à rebours des événements que la meneuse de jeu déclenchera au moment approprié, ainsi que par une description de la catastrophe qui se produira si le groupe ne fait rien ou échoue à faire le lien entre les Vaesen et les humains du mystère.

Il y a 100 ans, la famille de l'aubergiste a construit une auberge sur le bord de la route entre Stockholm et Uppsala, non loin du bourg de Skogby. La propriété comprenait une grande auberge, des écuries, et un cellier enterré. Les années passant, l'auberge a fructifié. Le grand-père de l'actuelle propriétaire, Mlle Talena Grauers, a abandonné l'usage

du cellier enterré, et a ajouté une arrière-cuisine et une pièce de stockage au bâtiment principal, afin d'éviter à son épouse de sortir dans le froid et la neige, l'hiver, pour aller chercher des provisions.

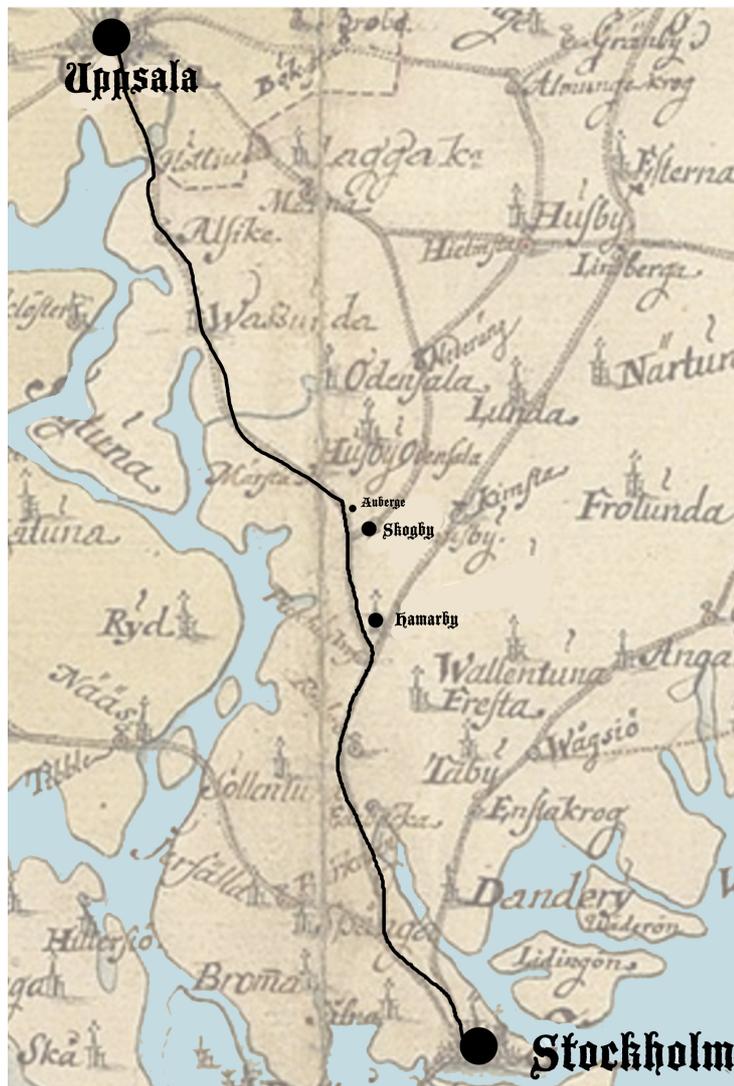
Avec le temps, la trappe d'entrée du cellier enterré s'est perdue, couverte d'humus et d'herbe comme le reste du jardin. Mais une famille de Vaettirs vit depuis des décennies à cet endroit, profitant de la sécurité et de la relative chaleur de la construction séculaire. Il y a 6 mois, la propriétaire Talena Grauers a décidé, contre l'avis de sa vieille mère, la cuisinière Josefina Grauers, d'ajouter une extension à l'auberge pour faire face à l'afflux de nouveaux clients. Il y a déjà 3 mois que les travaux sont terminés. Mais l'extension de l'auberge a été construite sur l'ancien cellier enterré, et les Vaettirs qui y vivaient se trouvent coincés, leur seule sortie recouverte de planches clouées. Pour survivre, ils dépendent désormais de leurs compagnons fidèles, les rats domestiques, qui creusent des galeries pour leur acheminer de la nourriture et de l'eau depuis les cuisines de l'auberge.

Depuis la fin de la construction, l'auberge est donc envahie par les rats, les souris, mais aussi par les blattes (les Vaettirs utilisent la magie pour essayer d'attirer l'attention de leurs voisins humains). L'extension est particulièrement touchée par les dégâts. Pendant les travaux déjà, des incidents bizarres ont eu lieu, des choses étaient déconstruites pendant la nuit, des volées d'oiseaux rendus fous par une cause inconnue ont empêché les constructeurs de travailler...

La patronne se désespère de voir l'extension dégradée et inutilisable, et elle regrette aussi la chute dans la clientèle entraînée par les invasions d'insectes et de rongeurs, d'autant qu'il lui faudrait amortir le coût des travaux.

La vieille mère de la patronne, elle, passe son temps à répéter en secouant la tête : "Je vous l'avais bien dit" et "Tout ça ne serait pas arrivé si on m'avait écoutée", mais tout le monde la prend pour une personne fantasque qui croit encore au paganisme et au soin par les herbes, à une époque où la mode est au progrès et à l'industrialisation galopante. La vieille Josefina ne se souvient plus pourquoi il ne fallait pas bâtir n'importe où, mais elle se rappelle que son père lui racontait des histoires de génies domestiques qu'il ne fallait pas contrarier.

Ce mystère est un huis-clos qui a lieu pendant une tempête de neige en Suède. Vous pouvez commencer directement dans l'auberge si vous êtes limitée par le temps.



CELLIERS ENTERRÉS
Au XIXe siècle, il était d'usage de construire des celliers enterrés afin de conserver les aliments périssables, notamment les légumes, à une température convenable : l'été, le cellier enterré maintenait le frais, l'hiver il empêchait les légumes de geler. L'accès par l'extérieur était cependant contraignant.

CONFLITS

Les Vaettirs qui vivent sous la nouvelle extension de l'auberge sont en conflit avec l'aubergiste Talena Grauers qui les a enfermés dans leur refuge, leur barrant la route vers le monde extérieur. Ils sont désespérés et prêts à user de leur magie, même la plus cruelle, pour se sortir de cette situation qui dure depuis trois longs mois. Ils sont aussi affaiblis et amaigris, malgré l'aide des rats qui leur apportent à manger. Bref, ils sont aux abois.

Talena est en conflit avec sa mère Josefina, qui refuse l'entrée dans la modernité. Josefina est cuisinière à l'auberge et voit d'un mauvais œil les changements initiés par sa fille.

Talena veut que son auberge prospère et se développe, et elle est prête à se fâcher avec sa mère si c'est le prix à payer pour le progrès !



« Dreamer's path », art de DiamondxArt

ACCROCHE ET ARRIVÉE

Les PJ sont en voyage entre Stockholm et Uppsala (probablement en direction d'Uppsala après un séjour à Stockholm). Ils ont récemment vécu un traumatisme qui a réveillé leur Clairvoyance. C'est l'hiver, et une tempête de neige sévit depuis plusieurs jours sur la côte Est de la Suède. Les PJ arrivent sur place aux alentours du repas de midi, leur trajet étant considérablement ralenti par la neige qui s'est récemment changée en blizzard. (la magie des Vaettirs rend le temps encore plus inclément autour de l'auberge). Le cocher réclame une pause

car il pense que le coche, affaibli par la neige, a besoin d'entretien, voire de réparations. Il va nourrir les chevaux à l'écurie et les PJ sont invités à s'abriter dans l'auberge le temps que les chevaux reprennent des forces et que la voiture soit réparée.

ATMOSPÈRE

Les PJ arrivent à l'auberge au milieu d'une tempête de neige, avec des vents violents et une visibilité faible entre les bourrasques de blizzard. Faites sentir le contraste entre le temps terrible de l'extérieur et la chaleur accueillante de l'auberge, pleine de conversations et de bonnes odeurs de cuisine. Dehors, les larmes qui coulent des yeux agressés par le vent gèlent aussitôt sur les joues des PJ. A l'intérieur, un feu de cheminée et l'odeur des brioches à la cannelle procurent un soulagement immédiat. N'hésitez pas à enrichir la description d'un menu typiquement suédois en fonction des goûts de vos PJ. Une soupe de pois bien revigorante, par exemple.

L'AUBERGE DE SKOGBY

L'auberge est un imposant bâtiment en bois peint de rouge de Falun, doté d'un étage. Une écurie est située à côté, où se trouve aussi le matériel pour réparer les voitures endommagées. Sur le côté du bâtiment principal de l'auberge, on discerne nettement une extension plus récente, dont la peinture n'a pas exactement la même teinte que le bâtiment principal, et dont les fenêtres sont plus modernes. Cette extension n'a qu'un seul niveau. Contrairement à l'auberge dont les lumières sont allumées, l'extension est sombre et silencieuse. Depuis le bâtiment principal, une cheminée exhale une fumée épaisse, à peine visible à travers le blizzard. Dès que les PJ arrivent, le palefrenier sort s'occuper de leurs chevaux.

COUNTDOWN ET CATASTROPHE

Le compte à rebours progresse point par point, dans l'ordre, quand il y a besoin que quelque chose arrive pour dynamiser la scène, ou bien quand on arrive à un moment clé de la journée. Laissez toujours le temps à vos PJ de réagir aux événements avant d'enchaîner.

1. Les Vaettirs lancent l'enchantement « intempéries » sur l'auberge et ses alentours, provoquant un regain de neige qui enferme tout le monde à l'intérieur du bâtiment suite à l'effondrement d'un gros tas de neige depuis le toit jusque devant la porte. Le palefrenier est coincé hors de l'auberge, la patronne s'inquiète qu'il n'attrape la mort. Dehors, c'est le blizzard. Les habitués de l'auberge affirment que le temps est inhabituel pour la région. Dans l'auberge, les gens se préparent à passer peut-être plusieurs jours enfermés là.
2. Les Vaettirs lancent l'enchantement « invasion animale » sur l'auberge, combiné avec « transformation de la nourriture », et une partie de la nourriture sur la table / dans le cellier (suivant le moment) se change en souris et en cafards, provoquant un début d'hystérie collective. Les PJ doivent faire un test de PEUR 1 ou bien être temporairement paralysés par la peur et prendre un ÉTAT mental. Un client s'évanouit, et les propriétaires de l'auberge s'arment de balais pour essayer de chasser les créatures, qui se dispersent rapidement dans tous les recoins et les fondations. Une fois la panique passée, l'état des lieux montre que les réserves de nourriture sont sérieusement entamées et que, si les intempéries se poursuivent, il faudra se rationner.
3. Pendant la nuit, les PNJ et les PJ qui parviennent à dormir sont pris d'horribles cauchemars, dans lesquels ils entendent des cris de désespoir et des plaintes disant « rendez-nous nos maisons ! ». Au matin, les clients de l'auberge sont en transe, et se dirigent massivement vers l'étage pour aller tambouriner aux portes des propriétaires en gémissant « libérez-

lez ! ». Les PNJ concernés ne réagissent pas aux sollicitations, et essaient de se défendre si on tente de les empêcher de tambouriner à la porte. Au bout d'un moment, tous les PNJ qui étaient affectés par cet enchantement tombent endormis sur place et s'effondrent comme des marionnettes.

CATASTROPHE

Les Vaettirs désespérés lancent la malédiction « Froid mortel » sur toute l'auberge. Les PNJ commencent à entrer en hypothermie, et les PJ prennent 1 dégât de froid par succès des Vaettirs, à moins de réussir autant de tests de FORCE. Un PJ situé à ce moment-là dans la partie neuve de l'auberge prend 2 dégâts de froid au premier tour. Si les PJ n'apaisent pas les Vaettirs et ne parviennent pas à sortir, l'auberge se transforme en bloc de glace avec les PJ et les PNJ à l'intérieur.

LIEUX

ÉCURIES

Les écuries ne sont pas bloquées par la neige, et une de leurs fenêtres donne sur une fenêtre de la salle principale de l'auberge. Les écuries abritent 3 chevaux au moment où les PJ arrivent. (Le cocher des PJ se rend directement aux écuries et ne sera pas dans l'auberge quand elle sera coincée par la neige). Les outils qu'on peut trouver dans les écuries sont les suivants : deux pelles, une scie à bois, deux marteaux dont un de menuisier et un de maréchal-ferrant, des clous, deux longues cordes, une pince, plusieurs fers à cheval, une petite enclume. On y trouve aussi un brasero sommaire, du grain et de l'eau pour les chevaux, et beaucoup de paille.

REZ-DE-CHAUSSÉE DE L'AUBERGE

C'est une grande salle commune avec une cheminée, qui accueille les repas. C'est une salle animée à l'entrée des PJ (Le palefrenier quittera l'auberge pour les écuries au moment où il verra des clients arriver), deux familles sont attablées, ainsi qu'un certain nombre de clients car c'est l'heure du déjeuner. Une bonne odeur de cuisine arrive du fond de la salle. Un couloir part sur la droite vers l'extension de l'auberge. Un autre couloir, parallèle à la salle commune,

donne sur l'escalier qui va à l'étage et sur les chambres, déjà toutes réservées par les clients déjà présents. Les conversations portent surtout sur le temps, particulièrement désastreux, et sur des sujets triviaux. La serveuse accueille les PJ avec empressement. Évidemment, l'auberge est surpeuplée et il n'y a pas une seule chambre de libre... à part dans l'extension abandonnée.

ÉTAGE DE L'AUBERGE

À l'étage, dans la pièce commune où les trois femmes se livrent à leurs loisirs, on trouve une bibliothèque. Dans celle-ci, un jet d'INVESTIGATION réussi (ou bien une description précise de ce qui est recherché) permet de trouver un carnet, journal du père de la cuisinière (grand-père de la patronne). Dans ce carnet, il a croqué des animaux étranges, et il semble raconter des fables à propos d'animaux parlants qui cohabitent avec les humains et de choses à faire et à ne pas faire en leur présence. Les offrandes sont les bienvenues, en revanche il est très malvenu de bloquer leur accès à leur tanière, de faire pipi sur eux (même accidentellement), de les insulter, ou pire encore, de leur faire activement du mal. Il raconte l'anecdote d'une ferme où la fermière avait chassé violemment les créatures de chez elle, et avait dû, au bout du

compte, vendre sa ferme tant elle semblait, par la suite, maudite. On peut aussi trouver, par le même jet d'INVESTIGATION ou bien en indiquant qu'on cherche précisément cela (l'aide de la cuisinière peut être obtenue en demandant simplement, auquel cas aucun jet n'est nécessaire si la cuisinière est disponible à ce moment-là) les anciens plans de l'auberge, et y voir le cellier abandonné. On constate alors que la trappe pour y entrer se trouve à l'emplacement actuel du lit de la chambre qui est tout au bout du couloir de l'extension, sur la droite.

EXTENSION DE L'AUBERGE

L'extension est construite sur un ancien cellier souterrain abandonné : visiblement de facture différente du corps principal de l'auberge, cette extension est prévue pour être plus neuve, mais est bien plus délabrée. Un test réussi d'INVESTIGATION montrera qu'un courant d'air parvient du sous-bassement de l'extension. À travers les lattes disjointes du parquet, on peut discerner une ancienne cave ou quelque chose d'approchant, une cavité abandonnée et obscure qui sent le mois. Si on essaie de passer une bougie par un des trous, on s'aperçoit que les différents trous communiquent et semblent donner sur un seul et même espace, et non un réseau de galeries. Un test d'ÉDUCATION réussi ou



bien une conversation avec les propriétaires indiquera qu'il s'agit d'un ancien cellier souterrain, abandonné de longue date, présent à l'époque de la construction du bâtiment principal de l'auberge, hors d'usage depuis la jeunesse de la vieille cuisinière. Elle se souvient qu'on l'utilisait autrefois comme cellier, mais que pour une raison obscure, supposément par commodité, pour éviter de sortir pour chercher les provisions à la mauvaise saison, son propre père a décidé un jour d'abandonner cette dépendance pour stocker les provisions à l'intérieur de l'auberge. La cuisinière se rappelle qu'il n'y avait pas de chat chez elle dans son enfance, mais pas d'invasion de souris non plus. Elle a fait une série de mauvais rêves au moment de la construction de l'extension, et a essayé de dissuader sa fille de poursuivre. La cuisinière n'a pas la double-vue mais elle est sensible aux présages. Elle connaît plusieurs légendes sans rapport direct avec les créatures concernées, mais elle sait que le petit peuple existe. Sur un jet de MANIPULATION réussi, la jeune serveuse dit que son grand-père, quand elle était enfant, lui racontait des fables avec des animaux qui parlent et qui cohabitent avec les humains. Elle pense que le livre est encore dans la bibliothèque familiale à l'étage.

ANCIEN CELLIER SOUTERRAIN

C'est un bâtiment en terre battue circulaire, dont l'entrée se faisait par un escalier de bois pliant accroché à une trappe. La trappe en bois, qui est désormais recouverte de terre depuis longtemps, n'a pas été remarquée par les ouvriers qui ont construit l'extension. Une petite cheminée d'aération permettait autrefois à une famille de Vaettirs de circuler en escaladant les étagères de bois pourri, mais la construction de l'extension leur bloque la sortie. Ambiance : si on observe le cellier par les trous du plancher au-dessus, on ne voit pas grand-chose, seulement une assez profonde cavité obscure. L'odeur d'humus et de renfermé est importante. Les trous dans le parquet laissent voir les poutres du plancher de l'extension, qui portent la structure. Il n'y a pas de fondations, on aperçoit donc une zone creuse par deux des trous dans le parquet, sous les poutres. Les

autres poutres reposent encore sur la terre battue qui constituait anciennement le plafond du cellier.

Si des PJ veulent entrer dans le cellier, ils peuvent essayer d'agrandir l'un des trous qui laissent voir l'intérieur du cellier. Il leur faudra alors des outils pour casser les poutres sous le parquet. S'ils savent où se trouve l'entrée, ils peuvent essayer de retirer le parquet sous le lit de la chambre au fond à droite, et scier les poutres. En retirant la couche de terre sous la structure récente, on tombe assez rapidement sur la trappe oubliée. Des PJ qui essaieraient de descendre dans le cellier par un trou fait au hasard devraient se procurer des cordes ou bien en fabriquer en nouant des draps de lit (ou par toute autre méthode ingénieuse à laquelle ils penseraient). Il y a environ 3m de profondeur. Un jet de FORCE réussi est nécessaire pour descendre sans encombre dans le cellier par ce moyen, mais les joueurs qui sont en haut peuvent aider ceux qui sont en train de descendre. Un échec au jet pourrait entraîner un ÉTAT physique, ou simplement une perte de temps, à la discrétion du MJ. Pour ressortir par le même moyen, il faudra également réussir un test de FORCE par personne, à moins que la personne remontée en premier soit de toute évidence assez forte pour remonter les autres (ou qu'elle aille chercher de l'aide parmi les clients si ceux-ci ne sont ni endormis, ni en transe). Descendre dans le cellier par la trappe et l'échelle ne nécessite aucun jet.

A l'intérieur du cellier enterré, si on est équipé d'une forme d'éclairage ou d'une autre, on peut distinguer clairement que la construction circulaire est presque vide. Le plafond est haut de 2,80m environ, et les murs de terre battue sont recouverts de lambeaux d'étagères pourries, avec quelques caisses abandonnées à leur pied. Un sac de jute qui devait contenir des oignons a dû laisser échapper des bulbes qui ont germé avant de pourrir. Une forte odeur de moisi, de renfermé, d'humidité et d'humus prend les visiteurs à la gorge. Un jet d'INVESTIGATION réussi permet d'identifier des déjections de rats, des insectes morts, et une étrange construction au pied de l'une des étagères, qui semble s'enfoncer dans la paroi pour former une sorte de cabane. Si on examine de près les

parois, on peut voir de petites galeries probablement creusées par les rats, qui se promènent librement (pour aller chercher de la nourriture pour les Vaettirs, notamment). Les Vaettirs ne sont pas présents lors des phases du Countdown, s'étant rassemblés tout au fond de leur cachette pour œuvrer leur magie. Le reste du temps, un « rat de garde » les protège si un PJ essaie d'ouvrir la cabane.

PNJ

Famille Grauers : tenanciers de l'auberge sur 4 générations.

Talena Grauers : 29 ans, gérante de l'auberge. Femme indépendante et directe, mais chaleureuse. C'est elle qui accueille les clients et qui gère l'affaire. Elle aime lire et écouter sa sœur jouer du piano. Elle a les pieds sur terre, et elle est extrêmement travailleuse. L'auberge est son « bébé » et contre l'avis de sa mère, c'est elle qui est à l'origine de la construction de l'extension, car les affaires marchaient bien jusqu'alors. Talena tient les comptes de l'auberge et s'occupe de toute la gestion depuis environ 5 ans, quand sa mère lui a transmis le flambeau. Elle ne croit absolument pas aux superstitions païennes qui ont bercé l'enfance de sa mère.

Monica Grauer : sa petite sœur, 17 ans, serveuse. Musicienne amatrice, elle joue parfois du luth pour les clients après le service. Elle joue du piano pour sa mère et sa sœur. Férée d'imaginaire et de rêverie, elle aimait beaucoup les histoires que lui racontait son grand-père Elving.

Josefina Gauer : leur mère, 50 ans, cuisinière de l'auberge. Fille d'Elving Orre, qui possédait l'auberge, elle en a hérité avec feu son époux Herman à la mort d'Elving de mort naturelle il y a longtemps (infarctus). Elle y a vu grandir ses deux filles. Elle aime cet endroit où elle-même a passé son enfance avant d'être envoyée en pension à Uppsala pour apprendre à lire et à compter. C'est elle qui a encouragé Talena, à qui elle a délégué la gestion de l'auberge depuis des années, à reprendre l'auberge à son tour. Josefina aime la couture, elle dessine aussi des plans et des cartes. Elle est passionnée de

géographie. Elle connaît les vieilles légendes, mais de manière partielle et tronquée. Elle a commencé à y croire sérieusement quand des événements bizarres ont eu lieu pendant la construction de l'extension. Elle disait alors avoir un mauvais pressentiment et a supplié sa fille d'arrêter les travaux, en vain.

Le palefrenier, **Emil Thulin**, est un jeune homme de 19 ans un peu poète, qui rêve de faire une carrière artistique, mais qui doit gagner sa vie. Fils de maréchal-ferrant, il sait s'occuper des chevaux, aussi s'est-il fait engager dans cette auberge florissante. La proximité d'Uppsala lui permet d'envoyer par la malle-poste, à moindre frais, ses poèmes à la Gazette Littéraire d'Uppsala, dans l'espoir d'être un jour remarqué.

Clients de l'auberge :

Famille Vikander : famille de passage, s'est arrêtée pour manger, doit rester pour la nuit. Ont sympathisé en route avec les Bokvist.

Harald Vikander a récemment été promu au sein de son entreprise de métallurgie. Il travaillait dans un bureau à Uppsala, et déménage à Stockholm bientôt. Il se rend en repérage pour des maisons à Stockholm.

Linnea Vikander, son épouse, est la fille d'un petit bourgeois d'Uppsala. Elle aime faire du crochet et acheter des chapeaux. Elle est terrifiée par les insectes.

Emma Vikander, 4 ans, possède la doublevue des enfants. Elle ne tombe pas sous l'emprise de la transe des Vaettirs.

Famille Bokvist : famille de passage, s'est arrêtée pour manger, doit rester pour la nuit. Ont sympathisé en route avec les Vikander.

Gusten Bokvist est négociant en parfumerie. Il se déplace souvent pour son travail, et profite parfois de ses déplacements pour faire voyager sa famille. C'est un homme d'affaires, mais aussi un esthète.

Paulina Bokvist, son épouse, est une très belle femme. Elle joue du piano et collectionne les chapeaux. Consciente de sa beauté, mais pas particulièrement arrogante, elle est aimable et bienveillante, comme

quelqu'un à qui la vie a tout donné. Son flegme ne l'empêche pas d'être aussi quelqu'un qui sait prendre des décisions quand c'est nécessaire.

Walter Bokvist, 7 ans, possède la double-vue, c'est un Enfant du Jeudi. Il ne tombe pas sous l'emprise de la transe des Vaettirs. Il se montrera protecteur envers Emma Vikander si leurs parents entrent en transe.

Klas Widmark et Evin Berggren : habitants du bourg voisin, fermiers, célibataires, amis, habitués de venir manger ensemble à l'auberge une fois par semaine. Prennent parfois des chambres quand ils oublient l'heure et restent vraiment trop tard. Ils invitent parfois des gens à leur table, notamment le palefrenier Emil Thulin qui les amuse beaucoup avec ses rêves de célébrité, et dont ils connaissent bien le papa.

Théo Corell : voyageur de commerce, son cheval est à l'écurie, il s'était arrêté pour manger à l'auberge et s'est trouvé invité à la table de Klas et Evin.

M. et Mme Mellander : couple aisé, de séjour pour venir inspecter leurs terres de ferme récemment acquises et trouver des gens à qui les louer. Ils ont pris une chambre à l'auberge pour quelques jours. Monsieur Stefan Mellander, 34 ans, est propriétaire d'une usine de textile à Uppsala, son épouse Evelyn Mellander, 26 ans, est enceinte de leur premier enfant. Le couple est un peu mal à l'aise avec les gens de la campagne, et évite de se mêler aux clients réguliers.



Scénario : Daina / Yggdrasill. Illustrations des créatures générées par Wombo Dream AI. Plans réalisés avec Dungeondraft et les assets de Forgotten Adventure.



CONFRONTATION

La confrontation aura probablement lieu dans le cellier enterré, où les PJ iront chercher des réponses. Si les PJ dorment dans l'extension de l'auberge, la nuit, ils entendront des bruits venus des fissures dans le plancher, et pourront ainsi se rendre compte de la présence de créatures sous leurs pieds. Quelle que soit la façon dont les PJ décideront de s'attaquer au problème, il faudra qu'ils dégagent un accès au cellier : en retirant les lattes du plancher de l'extension ? En descendant par l'un des trous déjà pratiqués par les rats ? En trouvant la trappe d'accès (sous le lit de la chambre qui se trouve au fond du couloir à droite) ? Toujours est-il que, tant qu'un accès ne sera pas possible, il sera impossible de discuter avec les Vaettirs aux abois. Une fois la circulation rétablie, il est possible, si on prend toutes les précautions pour ne pas les effrayer, de discuter avec les créatures, qui logent dans une cabane située dans une cavité du mur de terre battue du cellier. Ils exigent des garanties. Leur demande principale est simple : ils veulent pouvoir entrer et sortir de chez eux à leur guise. Accessoirement, ils ne sont pas hostiles à une

cohabitation plus approfondie, si un ou plusieurs des habitants de l'auberge sont réceptifs à l'idée de leur laisser des provisions en accès libre en échange de la garantie de ne jamais avoir d'invasion de petits animaux (protection des Vaettirs).

Du côté des humaines propriétaires de l'auberge : Talena ne croit pas à tout ça et n'est pas réceptive à un discours sur le surnaturel. Elle pourra entendre un discours rationnel (si les PJ réussissent à la convaincre qu'elle a fait construire son extension sur un lieu à risques naturels importants, elle pourra éventuellement se résoudre à renoncer à cette partie du bâtiment) mais n'acceptera pas de faire des offrandes à des créatures. Josefina est bien plus réceptive à l'idée de renouer avec les anciennes traditions, mais elle n'est pas dans une position de décision dans l'auberge. Elle peut néanmoins être persuadée de laisser des offrandes aux esprits protecteurs de la maison. Monica, elle, est pragmatique. Elle ne croit pas en la magie mais elle a été témoin de choses vraiment bizarres. Elle peut être persuadée par MANIPULATION de faire certaines concessions, mais elle ne deviendra pas du jour au lendemain une croyante convaincue dans les Vaesen. Aux PJ d'adopter la bonne approche suivant l'interlocutrice qu'ils choisiront.

