

Le mal de Sonnen

Résumé :

Alors que les PJs vont et viennent sur les routes du Nord, tentant d'échapper aux troupes du Nilfgaard sur qui ils ont quelques jours d'avance, ils croisent un colporteur, celui-ci s'arrête pour leur parler. Il leur apprend que s'ils continuent leur route, ils tomberont sur le village de Sonnen, où sévit actuellement une maladie étrange que le médecin local n'arrive pas à endiguer. Le colporteur, bien conscient que Nilfgaard marche dans leur direction, dira préférer tenter sa chance en traversant la ligne de front plutôt que de s'attirer le mauvais œil en restant dans ce village. En revanche, un prêtre ou un médecin devrait aisément y trouver du travail, de même qu'un sorcier ou un mage car d'après lui le mal serait d'origine magique.

Les PJs devront donc découvrir l'origine de la maladie, mais ce qu'ils ignorent, c'est que l'armée nilfgardienne à pénétrer bien plus profondément les terres que ce qu'ils imaginaient, ils devront donc redoubler d'efficacité s'ils souhaitent découvrir l'origine du mal avant l'arrivée de des troupes d'Emhyr. Dans le cas contraire, ils auront affaire soit aux « noirs », soit à une menace bien plus grande encore...

Présentation de l'intrigue

Ce scénario est conçu sous forme de sandbox, c'est-à-dire que le décor est planté de manière assez précise, mais que seule une vague trame scénaristique est imposée aux PJs.

En ce sens, seront notamment dépeints les lieux et les personnages. Petit conseil au MJ : il faudra vraiment pousser l'interprétation des personnages, pour que les joueurs aient l'occasion d'avoir de l'empathie, de la colère ou du dégoût envers eux. Car à la fin du

scénario, un choix moral conséquent devra être réalisé par les PJs.

Description du village

Le village de Sonnen est un petit village tranquille et sans histoire situé au pied d'une montagne, il est bordé de champs et la quasi-totalité de ses habitants sont de la classe paysanne. Naturellement, avec la guerre, les marchands se font de plus en plus rares, et certaines denrées commencent à manquer, de plus une bonne partie des villageois à quitter les lieux, maudissant la guerre, l'envahisseur du sud et leurs maisons afin que ceux qui tenteront d'y trouver le repos après leur départ subissent le pire des sort.

Le village possède néanmoins une taverne et une officine, il est disposé autour d'une place centrale où se dresse un puit qui alimente en eau tout le village.

Ce que la quasi-totalité des habitants ne savent pas, c'est que leur village est construit sur d'anciennes ruines elfes. Ces ruines sont divisées en deux parties qu'une rivière souterraine traverse. La première est accessible en sautant directement dans le puit. La seconde n'est accessible par la porte verrouillée de Ravna, la cheffe du village.

Personnages importants

Ravna :

Elle est considérée par tous comme étant la cheffe du village, et ce, malgré le fait qu'elle soit originaire de Skellige. Elle est arrivée il y a quelques années, et malgré son statut d'étrangère, elle a investi une fortune dans l'amélioration du village pour en développer le commerce avec la ville. Dans un premier temps, elle aura acheté des matières premières et en aura fait don aux villageois, ce qui aura eu un double effet bénéfique : ces derniers se sentiraient redevable, et les marchands commencèrent à s'intéresser à Sonnen. A partir de là, elle organisa le village pour que les villageois puissent vendre une partie de leurs récoltes aux marchands, qui

partaient ensuite à la ville pour les vendre et revenir avec ce dont avaient besoin les villageois. C'est ainsi que la taverne et l'officine purent voir le jour à Sonnen et que le village devint un lieu de passage.

Ulfric :

Est un homme massif, particulièrement bien bâti. C'est lui qui, avec sa femme Hélène, sa fille Kamilla (11 ans) et son fils Arold (7 ans), accueillera les PJs. Il s'agit d'un homme ayant choisi de changer de vie. D'abord homme d'arme, puis soldat dans l'armée du Nord lors de la Première Guerre du Nilfgaardienne, il a définitivement abandonné le maniement de l'épée lorsqu'il a vu l'horreur de la guerre et des charniers qu'elle engendrait. Il a néanmoins conservé sa lame qui reste suspendue au-dessus de la cheminée en guise de souvenir, et pour protéger les siens si un jour c'est nécessaire.

Barnabé :

Il s'agit du médecin du village, les PJs auront particulièrement l'occasion d'échanger avec lui sur les causes de la maladie. Celui-ci est très préoccupé par le sort des villageois, car malgré ses efforts, il n'arrive pas à comprendre ce qui est à l'origine du problème, expliquant son incapacité à trouver un remède par son jeune âge (il n'a que 23 ans) et par le fait qu'au cours de ses études, son attention portait plus « les gueuses » que sur les maladies rares...

Le commandant Levorgan :

Le commandant Levorgan est à la tête d'une escouade d'une cinquantaine de soldats nilfgardiens. Il n'aime pas la guerre, ni les actes de torture, mais considère que la proche victoire du nilfgaard est incontestable, et en ce sens fera tout pour la terminer au plus vite, retourner chez lui et reprendre le commerce de son paternel. Comme tout autre homme né sur les terres du nilfgaard, il réalise actuellement son service militaire, à la différence que son ascendance bourgeoise lui aura valu de prendre la tête d'un

détachement. Il veille sur la santé de ses hommes, dont il a la responsabilité, et prend cette charge comme un devoir, salissant certes, mais honorable.

Arrivée à Sonnen

L'arrivée à Sonnen se fait en début de soirée sous une pluie battante, les PJs chercheront certainement à se mettre à l'abri à la taverne. Celle-ci est fort modeste et ne compte que deux clients, un nain et un homme manifestement ivre. Le tenancier, un homme bourru et ouvertement raciste. Il tolérera la présence de non humain, en prétextant que les affaires vont tellement mal que même l'argent elfe est bon à prendre. En revanche, il refusera catégoriquement de servir un sorcelleur, car ils attirent le mauvais œil. Si la discussion traîne un peu, les deux autres clients interviendront, l'homme, manifestement ivre, tentera de séduire une PJ avec la grâce d'un troll (si les PJs sont tous de sexe masculin, il demandera avec insistance de faire un jeu de hasard), quant au nain, il prendra le parti des PJs, rétorquant au tavernier que « *Le non-humain que je suis te fais réaliser la moitié de ton chiffre d'affaire, vieux sac à merde !* ». Logiquement, les PJs sympathiseront avec le nain, nommé Ballin, qui leur payera leurs consommations, tant qu'elles sont raisonnables.

Ballin est un vieux nain alcoolique qui vit en solitaire, et ça lui convient très bien. Il n'a rien fait de notable de sa vie et travail dans les champs comme les autres villageois, il gagne néanmoins un peu mieux sa vie, car tous font appel à lui lorsqu'un outil leurs fait défaut, mais plutôt que d'économiser, il préfère financer ses prochaine beuverie.

Après avoir sympathisé avec les PJ, le vieux nain leur conseillera de se rendre chez Ulfric, qui hébergera sans doute les voyageurs «*parce que ma bicoque est trop petite pour vous, et parce que c'est un bon gars !!*». Si les PJs tentent de se renseigner sur la maladie, référez-vous à la partie concernant l'enquête.

Les PJs devront de toute façon se faire héberger chez Ulfric, car la taverne ne loue pas de chambre et qu'aucune écurie n'est prévue.

Ulfric les accueillera à bras ouvert, en souvenir du temps où lui-même a parcouru les routes, il n'a pas d'a priori sur les non-humains, à moins que ceux-ci ne disent ouvertement soutenir les scoia-tael, auquel cas, le contact avec eux deviendra plus... cordial. Quant au sorcelleur, il n'a pas non plus de réticence à les accueillir sous son toit, étant donné qu'il a au cours de ses voyages, une fois eu affaire à l'un d'eux. Ils pourront faire la connaissance de la famille alors qu'Hélène prépare le souper pour tout le monde, les enfants quant à eux se montreront particulièrement curieux des aventures des PJs.

Ulfric est un vétéran de guerre qui a servi dans l'armée de Demavend III, le dernier souverain d'Aedirn depuis le début de la seconde guerre contre le Nilfgaard. Comme tous il s'inquiète de la tournure du conflit, il sait que les noirs sont aux portes de son village.

Alors que tout semble aller pour le mieux et que la soirée se passe bien (MJ, faites en sorte que les PJs soient particulièrement à l'aise et aient de l'attachement pour les PNJs), Arold, le fils d'Ulfric, tombe à la renverse et commence à subir de violents spasmes. Après quelques instants dans cet état, son état revient à la normale et il reprend conscience.

Un **test de premier soin** permettra d'établir le diagnostic suivant :

Sur une base de 10 : l'événement est apparu de manière immédiate, sans raison apparente.

Sur une base de 12 : Au cours de sa chute, le jeune homme a percuté la table violemment, ce qui a eu pour effet de lui faire subir une fracture du bras.

Sur une base de 15 : L'enfant a la salive mousseuse, il bave légèrement.

Sur une base de 18 : L'enfant est particulièrement poilu, notamment sous les

bras et au niveau du torse, là où un garçon de son âge ne devrait pour l'instant pas avoir de poils.

Après l'incident, la soirée reprend lentement son cours, mais de manière moins enjouée. C'est le moment pour les PJs d'abordé le sujet de la maladie. « *On l'appelle la furie*, dit Ulfric, *j'avoue que jusqu'à présent, je ne m'en préoccupais guère, car c'est la première fois qu'elle apparait chez un membre de ma famille, et j'avais déjà beaucoup de chose à penser avec l'arrivée imminente des noirs...* »

Ulfric leur dit alors que la maladie sévit depuis environ 3 semaines, et frappe aléatoirement les habitants du village par des crises de violences. Il peut éventuellement citer quelques cas cités plus bas, mais sans rentrer précisément dans les détails...

Début de l'enquête

Sur les conseils d'Ulfric et parce qu'ils ont vraiment besoin de repos, les PJs passeront la nuit à se reposer normalement. Ulfric leur intimera de commencer leur enquête en allant voir Ravna, la cheffe du village, et Barnabé, le médecin.

Rencontre avec Ravna :

Ravna est une femme avoisinant la cinquantaine qui vit seule, ayant eu vent de l'arrivée des PJs, ces derniers la trouvent à l'entrée de la maison d'Ulfric, car elle souhaite les rencontrer. Elle leur promet une grâce récompense s'ils parviennent à régler le problème de la maladie : 200 couronnes par PJs. Si les PJs tente d'argumenter une augmentation, ils pourront obtenir jusqu'à 250 couronnes par têtes. « *C'est bien parce que je ne souhaite pas voir cet or entre les mains des nilfgardiens !* »

Si les PJs tentent d'en apprendre plus sur la maladie, elle leur dira qu'elle ne sait rien dessus, si ce n'est que la situation est préoccupante. Elle a d'ailleurs envoyé Hendrick, son homme de main, à la ville pour que celui-ci revienne avec « *un médecin digne*

de ce nom » il y a de cela 3 jours, mais celui-ci n'est toujours pas revenu. Elle fera part aux PJs de son inquiétude quant à son sort, car elle a peur qu'il ait rencontré des difficultés sur le chemin.

Si les PJs tente d'en apprendre plus sur le village et sa population, Ravna leur dira qu'environ la moitié des villageois sont partis par peur de la guerre et/ou de la maladie. « *Qui sait ce qu'il est advenu d'eux...* » Ceux qui restent sont ceux qui n'en n'ont pas la force, comme la vieille Berthe, ou bien qui refusent de quitter leurs terres, comme Ulfric. Elle leur conseillera ensuite d'aller voir Barnabé.

Rencontre avec Barnabé :

Barnabé est un jeune homme apparemment très occupé et préoccupé. Lorsque les PJs frappent à sa porte, celui-ci est affairé à lire un livre de médecine, qu'il compare à des feuilles de notes, il a le teint particulièrement pâle et prendra peur à la vision d'un sorcelleur.

Avec **un test de vigilance, éducation ou psychologie à hauteur de 13**, les PJs pourront remarquer un ou plusieurs des éléments suivant :

- Un sac de voyage lourdement chargé se trouve dans le fond de la pièce
- Qu'il a l'air anormalement nerveux et semble avoir préparé l'accueil des PJs
- Que le livre est ouvert sur le chapitre « Réduire les maux de têtes dû à la boisson », qui n'ont manifestement rien à voir avec les notes qui semblent portées sur les diagnostics des habitants du village.

Concrètement, Barnabé est sur le départ. Si les PJs comprennent la situation, celui-ci se défendra en disant qu'après 3 semaines à se pencher sur la maladie, il pense ne rien pouvoir faire de plus pour la guérir malgré ses efforts, et qu'avec l'arrivée du Nilfgaard, il veut partir pour le nord, car il sait que les nilfgardiens l'obligeront à entrer à leurs service et que s'il n'est pas suffisamment convainquant pour eux, il finira pendu sans et sépulture.

Les PJs peuvent tenter de le convaincre de rester avec un **test de persuasion à hauteur de 16**. S'ils échouent, il fera mine d'accepté et partira discrètement dans la nuit.

Quoi qu'il en soit, Barnabé mettra à disposition une copie des notes qu'il a récoltées sur la « furie » afin d'aider les PJs :

Notes et recensement des cas concernant un mal inconnu appelé « Furie » sévissant dans le village de Sonnen.

La « Furie » est un mal ne présentant pas de symptômes apparents, il se manifeste sans raison apparente et de manière complètement aléatoire sous forme de crises de spasmes engendrant des pertes de connaissance ou d'accès de rage d'une violence inouïe, faisant oublier au sujet les liens d'affecte avec ses proches et le soumettant à commettre des accès de violence pouvant aller jusqu'à l'intention de meurtre de son entourage. A l'issue des crises, les sujets n'ont aucun souvenir de ce qui leur est arrivé.

J'ai moi-même été sujet à deux crises de cet étrange mal, la première a été une perte de conscience alors que je dormais, il y a de cela 9 jours, je ne conserve aucun souvenir de mon état, si ce n'est un bleu assez conséquent dû à la chute de mon lit. Quant à la seconde, elle a eu lieu il y a 4 jours après le coucher du soleil alors que je travaillais sur la recherche d'un remède à base de vitriol, d'Hydragenum et de Fulgur. Lorsque j'ai repris connaissance, mon alambique était détruit, et je remarquais que mes ongles avaient subits des dégâts contre la porte de ma maison, que j'avais apparemment tenté d'ouvrir alors que j'avais oublié le fonctionnement du mécanisme de la poignée...

Voici la liste des autres cas que j'ai pu recenser depuis l'apparition du mal il y a de cela maintenant 3 semaines :

- Berthe : a été la première à me dire qu'elle a eu une crise, depuis, elle

vient me voir tous les jours pour cela, mais cette vieille bique est à moitié folle et il est impossible de savoir si elle dit la vérité.

- Daric et Katrina : Affirment avoir fait des cauchemars où ils se voyaient manger du gibier cru dans la peau d'un prédateur.
- Ravna a été sujette à 2 crises de spasms, toujours la nuit.
- Erbert a été sujet à une crise, il est arrivé avec l'arcane sourcilière en sang, comme s'il c'était plusieurs fois cogner la tête contre un mur, il n'a plus subit de crise depuis.
- Henry a dit avoir empêché sa femme de tuer son bébé à coup de tisonnier.
- Loan a blessé son chien alors qu'il dormait avec une fourche, le cabot est mort quelques heures plus tard.
- Éric le tenancier de la taverne me cache son état, mais sa femme est venue me voir en secret pour me dire qu'il avait subi déjà 3 crises de spasmes.
- Johann me dis que sa femme l'a attaqué hier, mais il refuse que je l'examine.

Le reste des villageois n'est malheureusement plus étudiable étant donné qu'ils ont quitté le village par peur de la maladie ou de Nilfgaard. Il est important de noter que le seul nain du village n'a pour l'instant pas été atteint de quelconque manière.

Barnabé Fardanos, le 12 octobre 1272.

Interrogatoire

Les PJs ont la possibilité suite à ses informations d'aller directement interroger les habitants du village, auquel cas, le MJ peut se référer aux informations suivantes, il ne faut

pas oublier que les PNJ vaquent à leurs occupation, les PJs devront donc aller la plupart du temps les retrouver dans les champs ou attendre leur retour en début de soirée, ce qui aura pour effet de faire rapidement passé le temps.

Berthe :

Est une très vieille femme, lorsque les PJs la rencontre, elle a presque l'air possédée. Elle ne cesse de poser la même question : *Et le chat... LE CHAT ?? Il est vivant ou il est mort ???* Lorsque les PJs l'interrogent sur la maladie, elle dit que tout le monde est contaminé, car les elfes ont empoisonné le puit. (Si les PJs se renseignent, aucun elfe n'a traversé le village depuis plusieurs mois). Berthe est un personnage très loufoque, MJ, n'hésitez pas à faire courir de vrai ou de fausse rumeur sur elle dans le village, comme par exemple le fait qu'elle se nourrisse exclusivement de racines bouillies. Quoi qu'il en soit, il s'agit juste d'une vieille femme, certains pense qu'il s'agit d'une sorcière, mais il n'en est rien.

Daric et Katrina :

Sont de simples paysans, ils se méfieront du sorceleur, et insulteront les non-humains. Lorsque qu'on leur parle du Nilfgaard, Daric dira que les bruits qui courent sur eux ne sont que des sornettes pour faire peur aux enfants qui font trop les malins, Katrina n'hésitera pas à opiner de la tête quand son mari tiendra tête au PJs en affirmant qu'il n'est pas né de la dernière pluie.

Erbert :

Est naturellement très timide, il prendra peur face à un sorceleur, si les PJs viennent vers lui en groupe, il sera particulièrement apeuré par les armes des PJs et fera tout pour mettre fin à la discussion le plus vite possible, peut-être même prendra t'il la fuite avant même le début de l'interrogatoire

Henry et sa femme :

Sont deux paysans, ils ne sont pas ce qu'on pourrait qualifier de vif d'esprit, bien au

contraire. Néanmoins, ils semblent particulièrement s'aimer. Les PJs les rencontreront alors qu'ils sont en train de se battre pour savoir s'ils doivent fuir ou non le Nilfgaard. Henry soutiendra que non, « *car on ne peut élever un enfant sans avoir d'argent pour manger, et que l'argent, ben c'est la terre qui nous le donne !* » alors que sa femme soutiendra que « *Mais on dit qu'ils font pas de prisonniers, que le sang s'accumule dans leurs sillages et qu'ils laissent pas de survivant* ».

Loan :

Les PJs ont déjà eu affaire à lui, car c'est lui qui était en compagnie du nain dans la taverne le soir de l'arrivée des PJs. N'ayant plus de souvenir de la soirée, il demandera au PJs s'il n'a pas fait de bêtise. S'il a tenté de séduire une des PJs, son visage s'empourprera et il se confondra en excuse. « *Désolé m'dame, j'avais pas fait de chose pareil, mais avec l'alcool je deviens sacrément bête et... J'vous prie d'pas m'en vouloir...* ».

Éric et sa femme :

Si les PJs vont voir le tenancier de la taverne, celui-ci réagira en fonction du comportement du groupe le soir de leur arrivée. Néanmoins, s'il y a eu des velléités, sa femme interviendra de manière autoritaire. Manifestement, c'est elle qui dirige les affaires et son mari n'est qu'un exécutant, aussi, celui-ci se fera alors le plus discret possible et évitera de croiser le regard des PJs.

Johann et sa femme :

Si les PJs tentent de voir la femme de Johann, celui-ci refusera, il faudra réussir **un test de persuasion** dont la difficulté sera à la discrétion du MJ. Si celui-ci aboutit, les PJs pourront examiner la femme et constateront aisément que celle-ci souffre de nombreux bleus et hématomes sur les parties non visibles de son corps. Ils en concluront facilement que Johann la bat.

Ballin :

Quant à Ballin, il affirmera qu'il s'agit de l'œuvre d'un esprit maléfique qui profite du sommeil des habitants pour les ensorceler, car toutes les manifestations de la maladie se font la nuit.

Ravna :

Si les PJs retournent voir Ravna, elle leur dira ne pas avoir subi de crises, du moins pas officiellement, mais qu'elle se devait cacher son état pour ne pas faire peur aux villageois.

Le mal de Sonnen : genèse et explication

A l'issue de leur première journée d'enquête, les PJs ne sont guère plus avancés, les informations récoltées sont presque les mêmes que celles présentes sur la liste de Barnabé.

En réalité, les PJs sont en train d'essayer d'élucider un problème dont l'origine est tout à fait humaine. Toutes les manifestations de la maladie sont en réalité dues à Ravna, qui fût longtemps druide dans les îles de Skellige.

Jeune, elle était éprise d'un fier guerrier. Les druides de son ordre ont pourtant la formelle interdiction d'avoir des relations avec les hommes, car elles ont l'interdiction de se marier et de procréer. N'écouterant que son cœur, Ravna quitta son ordre et épousa le guerrier de ses rêves. Malheureusement, du fait de sa situation, ils furent bannis de Skellige alors que Ravna ne pouvait plus cacher aux yeux de tous la venue de leur premier enfant. Ils prirent donc la mer pour rejoindre le continent, mais leur navire fût attaqué par la flotte du Nilfgaard lors de la première guerre et le mari de Ravna perdit la vie.

Elle survécut au naufrage, mais fit fausse couche sur la plage qui venait de la recueillir... Elle jura alors que le Nilfgaard paierait pour son malheur, mais une fois encore, le destin se mis en travers de sa route. Son état de santé c'étant particulièrement dégradée, elle dut trouver refuge auprès d'un monastère dédié à la déesse Melitele. Après une longue année de

convalescence, elle prit la route sur les chemins du nord, faisant rapidement fortune auprès dans les villages en utilisant ses pouvoirs et connaissances druidiques pour faire pousser les plantes et faire pleuvoir la pluie. Puis un jour, lasse de voyager et aspirant à une vie plus calme et plus paisible, elle décida de s'installer dans le village de Sonnen, dont la pauvreté et la misère était si forte qu'elle fût prise de pitié pour ses habitants.

Ravna s'installa dans une vieille bâtisse en pierre abandonnée que les villageois considéraient comme hantée. En réalité, il n'en était rien, mais une porte secrète donnait accès à un souterrain menant dans la montagne. Celui-ci donnait sur des ruines elfes abandonnées depuis des temps immémoriaux, qu'une rivière souterraine traversait de part en part. Elle en conclue que celle-ci alimentait directement le lac souterrain d'où puisent les villageois leur eau.

Elle y fit aussi la découverte de l'esprit d'un elfe gardant les lieux, avec qui elle sympathisa facilement grâce à ses connaissances druidiques et à qui elle promit de ne jamais révéler l'existence des ruines aux villageois.

Elle fit donc son possible pendant presque 4 ans pour améliorer la vie des paysans locaux, ayant enfin réussi à oublier son passé et à donner un sens à sa vie. Cependant, lorsque le Nilfgaard s'en prit à nouveau aux Royaumes du Nord, le traumatisme de la perte de son mari et de son enfant à naître refit surface, elle se refusa à tout perdre une seconde fois, en tout cas pas sans se battre. Alors elle décida qu'elle se ferait justice elle-même. Trompant alors la bienveillance de l'esprit, elle réussit à l'enfermer et à force de temps et de labeur, à le soumettre à sa volonté. Elle le força alors à créer un immense cercle rituel englobant tout le village au fond du lac souterrain.

Le plan de Ravna est de réaliser un rituel ancien originaire de Skellige, qui consiste à transformer le(s) sujet(s) en ours guerrier(s). Pour se faire, le sujet doit ingérer de la

mardrome et ensuite rester dans le cercle rituel toute la durée de l'incantation.

Dans les faits, elle souhaite réaliser ce rituel lorsque les nilfgardiens seront installé dans le village qui n'aura pas moyen d'opposé une quelconque résistance. Les soldats baisseront alors leur garde et ne s'attendent pas à une attaque de l'intérieur, en pleine nuit, par une horde d'ursidés enrégés qui seront en réalité les villageois transformés à leur insu.

Ravna, afin de ne pas éveillé les soupçons, aura acheté régulièrement de la mardrome en petite quantité pendant des mois. Elle teste désormais les différents échantillons de poudre de mardrome qu'elle presque tous les soirs depuis 3 semaines en en mettant une pincée dans le seau du puit (d'où la raison pour laquelle Barnabé n'a rien trouver en allant la recueillir dans la journée pour ses expériences).

Seuls deux choses sont pour l'instant venues entacher le plan de Ravna :

- Hendrick, son homme de main, à découvert l'entrée de la grotte ainsi que les ruines et le stock de mardrome, elle a réussi à le surprendre alors qu'il allait s'enfuir. Il est actuellement prisonnier d'épaisses racines et bâillonné au milieu des ruines elfes.
- Ravna n'avait pas prévu l'arrivée des PJs, qui semblent déterminés à trouver l'origine de la maladie, dans le pire des cas, ils ne seront que des victimes collatérales.

Investigation

Les PJs ont donc la lourde tâche de résoudre ce mystère. Le MJ pourra au fur et à mesure des recherches des PJs donner les indices suivants. Veillez à les donner avec parcimonie, afin que les PJs ne trouvent pas la solution immédiatement. De plus, si vous voyez qu'ils sont trop perspicace, n'hésitez pas à les orienté vers la lycanthropie plutôt que vers les berserkir skelligiens.

1) Le sac de voyage d'Hendrick

Si les PJs tentent de fouiller les maisons des villageois, ils n'y trouveront a priori que des babioles sans valeurs et quelques vivres, en plus ou moins consommable. En revanche, en fouillant dans la maison d'Hendrick, ils trouveront rapidement son sac de voyage, ainsi qu'une casserole de soupe non vidée. Ils pourront en conclure qu'Hendrick n'est jamais parti pour la ville. Si les PJs interrogent Ravna ou les villageois sur le sujet, ils étaient tous réunis sur la place du village quand Ravna prit la décision de l'y envoyer, la disculpant provisoirement pour ce premier indice.

2) Fouille du puit

Si les PJs tentent de fouiller le puit, ils devront sauter à l'intérieur, et ne pourront être remonté qu'à l'aide de la corde du seau. Avant de sauter, les PJs les plus proches du puit pourront faire un test de Vigilance sur une base de 14 pour détecter la présence de 2 noyeurs (page 280 du livre de base) en contrebas. S'ils décident de sauter, ils devront braver les noyeurs. Néanmoins, trois indices potentiels se révéleront potentiellement à eux :

- Un mage, un druide ou un sorcier (par le biais de son médaillon) pourront sentir la présence de l'esprit (**test de résistance à la magie ou à la contrainte** sur une base de 12)
- Par un test de vigilance sous l'eau, un PJs pourra constater la présence d'un immense cercle de rituel émettant de lentes mais puissantes pulsations dans le lac souterrain (**test de rituel ou de résistance à la magie sur base de 16**)
- Entendant le vacarme des combats, Hendrick tentera de manifester sa présence en faisant tomber un objet en verre sur le sol (**test de Vigilance sur base de 16**).

3) Fouille de la maison de Ravna

La maison de Ravna est la plus grande du village et se situe à flanc de montagne, contrairement aux autres, elle est faite de pierre. Si les PJs tentent de la fouiller, ils pourront y trouver les éléments suivants :

- De nombreux ustensiles étranges, ce sont des outils d'alchimie skelligiens, seul un PJs pratiquant l'alchimie, un PJs originaire de Skellige ou un marchand avec Grand Voyageur pourra deviner la provenance et/ou la fonction (test libre au choix du MJ)
- La porte menant à la seconde partie de la grotte dissimulée derrière une bibliothèque dont le mécanisme ne s'enclenche que grâce à un bouton à l'intérieur de la cheminée.

4) Ingestion d'eau de la part des PJs

Le soir de leur arrivée, les PJs n'ont logiquement pas bu d'eau, entre la taverne et la tournée offerte par Ballin et l'accueil chaleureux d'Ulfric qui insistera pour leur servir son « *vin des grands soirs* ». Néanmoins, le second soir devrait logiquement se dérouler dans une toute autre ambiance. Ce sera le moment idéal pour les PJs d'être eux aussi victimes d'une crise d'épilepsie, ou pire, de « *subir la furie* ». MJ, veillez néanmoins à faire en sorte de ne pas trop amocher les PJs, car ils devront certainement se battre par la suite et que les blessures mettent du temps à guérir. Veillez aussi à ne pas faire intervenir cet indice trop tôt, car il mettra la puce à l'oreille trop rapidement aux PJs concernant la contamination de l'eau.

L'arrivée du Nilfgaard (optionnel)

Si les PJs tardent à comprendre les enjeux de l'enquête rapidement (ou par pur sadisme du MJ). Le village pourra voir l'arrivée de l'armée nilfgaardienne, de préférence au cours de la nuit, afin que les PJs n'aient pas d'échappatoire.

L'escouade d'une cinquantaine d'hommes est dirigée par le commandant Levorgan, qui, pour respecter la procédure, fera pendre immédiatement deux hommes et une femme en guise d'avertissement pour ceux qui envisageraient de défier l'autorité nilfgaardienne. Les PJs ne seront pas visés par cette « procédure », car Levorgan leur demandera de résoudre le problème de la maladie.

N'hésitez pas à vous servir de cette scène pour attiser les émotions de vos PJ : Tuez un membre de la famille d'Ulfric, ou des villageois auxquels les PJ sont attachés, mais aussi ceux qu'ils n'ont pas aimé, car tout n'est pas noir ou blanc dans l'univers de The Witcher. Les MJ les plus joueurs pourront choisir les victimes de cette exécution orchestrée au dé, peut-être même devant les joueurs.

Après avoir commandé l'exécution des malheureux choisis, il prendra les PJ à part pour leur proposer une récompense de 150 couronnes par tête pour la résolution du « problème de cette maladie ». Les PJ ne seront pas en position de négocier, ni de refuser son offre. Levorgan se montrera franc, en leur disant que l'effort de guerre nécessite des fonds, et qu'il devrait déjà s'estimer heureux d'avoir été épargné par la loterie. Lorsque les PJ ressortent de la tente de commandement, ils peuvent remarquer que l'on dresse déjà les gibets sur la place du village.

L'ambiance au village ne sera alors plus du tout la même, rythmée par la vie des soldats et de leur vie de camp. Ils prélèveront une partie des ressources des villageois en vue de l'hiver qui vient.

Naturellement, Ravna sera épargné, car « *une fois notre escouade partie, il faudra que le village subsiste* » selon Levorgan, et mettra son plan à exécution le soir suivant.

Activation du rituel

Si Ravna arrive à ses fins au cours de la nuit qui suivra leur arrivée, alors les habitants du village se transformeront en ours enragés. Les conséquences en seront particulièrement lourdes en pertes humaines. Les soldats nilfgardiens se feront décimés, sur les 50 hommes de l'escouade, seuls deux ou trois survivront à la nuit. Cependant, ces derniers ne se laisseront pas faire, et presque l'intégralité des villageois périra aussi dans la nuit : des blessures reçues par les lances

nilfgardiennes, ou de mal formation dues au rituel (notamment pour les enfants).

De plus, le fait d'activer le rituel consumera l'esprit des ruines elfes.

Si les PJ sont pris dans le village lors de l'activation du rituel, faites leurs ressentir le danger d'une mort imminente par le biais d'une multitude d'ennemis.

Combats

Sont référencées ici les statistiques des ennemis que les PJ devront éventuellement affronter :

RAVNA :

Il est conseillé de faire combattre Ravna en compagnie d'un villageois transformé en ours. Certainement Hendrick si le combat à lieu dans la grotte.

Caractéristiques			
INT	7	ÉTOU	7
RÉF	4	COU	12
DEX	5	SAUT	2
COR	4	END	35
VIT	4	ENC	40
EMP	9	RÉC	7
TECH	8	PS	35
VOL	9	VIG	4
CHA	2		
Compétences			
Éducation	3		
Charisme	5		
Commandement	4		
Psychologie	6		
Commerce	3		
Envoûtement	6		
Incantation	7		
Rituels	8		
Sorts			
Racines	Après l'incantation, des racines se dégagent du sol et des murs pour immobiliser une ou plusieurs cibles ou bloquer une zone de la taille d'une porte.		/
Projectile naturel	Une pierre flotte dans les airs à côté de Ravna, puis file dans la direction de la cible, comme lancé par une fronde		2d6+4

Soldats nilfgardiens

Caractéristiques			
INT	4	ÉTOU	6
RÉF	7	COU	15
DEX	7	SAUT	3
COR	7	END	30
VIT	5	ENC	60
EMP	6	RÉC	6
TECH	4	PS	30
VOL	5	VIG	0
CHA	0		
Compétences			
Athlétisme	3		
Vigilance	6		
Bagarre	6		
Courage	6		
Arbalète	5		
Esquive / Evasion	4		
Résilience	3		
Intimidation	8		
Commandement	2		
Résistance à la magie	3		
Résistance à la contrainte	5		
Bâton / Lance	6		
Escrime	8		
Tactique	3		
Survie	2		
Armes			
Arbalète	4d6+2		
Esboda	5d6+2		
Hache de guerre	4d6+2		

Villageois transformés

Caractéristiques			
INT	3	ÉTOU	8
RÉF	8	COU	100
DEX	3	SAUT	1,5
COR	9	END	30
VIT	10	ENC	80
EMP	2	RÉC	5
TECH	1	PS	70
VOL	7	VIG	0
CHA	1		
Compétences			
Survie	7		
Vigilance	5		
Bagarre	6		
Mêlée	6		
Adresse	1		
Athlétisme	8		
Physique	8		
Résilience	8		
Courage	10		
Intimidation	6		
Résistance à la contrainte	4		
Armes		Effet	
Griffes	4d6	Étourdissement	
Morsure	6d6+1	Saignement (50%)	

Les Villageois transformés en ours chercheront à étourdir leur cible avec leurs coups de pattes. Une fois cette opération accomplie, ils attaqueront à coup de morsure pour les achevés.

Description des lieux

1) Le village de Sonnen

Le village de Sonnen est un petit village à flanc de montagne, comme il doit en exister de nombreux autres, il n'a pas l'air particulièrement dynamique et est entouré de champs. Il est néanmoins plus grand que la plupart des villages que les PJs ont pu voir au cours de leurs pérégrinations, car celui semble posséder une taverne et une officine, bien que leurs états laissent à désirer...

2) La maison d'Ulfric

La maison d'Ulfric est simple, très simple, mais suffisamment grande pour pouvoir inviter un certain nombre de personnes sans que les convives n'aient à se marcher les uns sur les autres. Le feu de l'âtre est particulièrement vif, et permet aux PJ de rapidement se réchauffer, alors que le repas finis de cuire et que son odeur emplit la pièce. Malheureusement pour eux, les PJs sont nombreux et

devront s'installer à même le sol pour dormir, mais Hélène leur apportera du linge pour leur permettre de se faire des oreillers de fortune.

3) Les ruines elfes

Elles sont composées de deux parties. La plus grande est totalement immergée, c'est dans ce lac souterrain que les villageois puisent l'eau du puits, mais aussi où se trouvent deux noyeurs qui donneront du fil à retordre à un PJ isolé. Quant à la seconde partie, elle surplombe la première, de sorte à ce qu'il soit impossible de distinguer ce qui s'y trouve d'en bas. Un escalier de pierre semblait relié les deux étages, mais malheureusement celui-ci est détruit et il semble impossible d'escalader la paroi en partant d'en bas. A l'étage, le lieu est un peu plus aménagé par Ravna pour faire office de laboratoire, on y trouve plusieurs tables et bibliothèques, ainsi que des alambiques permettant le travail sur diverses potions, souvent de guérison ou visant à fertiliser la terre.

Récompenses et fin de scénario

Comme annoncé au début, ce scénario est construit sous la forme d'un sandbox, une fois le décor planté qui sait ce qu'il adviendra de vos PJs. Pour ce qui est de la récompense, vous avez pu constater que la seule chose présente dans le scénario relève des couronnes offertes par Ravna et/ou Levorgan. Il est tout à fait possible pour le MJ d'envisager les récompenses qu'il souhaite pour ces PJs, en fonction de la manière dont ils auront fini le scénario :

- Arme de grande qualité, pierres précieuses, schémas artisanaux complexes diverses dans les ruines elfiques.
- Parchemins de sorts, recettes de potions dans la partie laboratoire de Ravna.
- Provisions à foison, épée d'Ulfric, boisson douteuse de Berthe offert par les villageois.
- Bâton de mage, ingrédients alchimiques, couronnes dans la maison de Ravna.
- Matériel en tout genre, épée avec rune de Levorgan si fouille du matériel des nilfgardiens.



Scénario écrit par Rodrick