AVENTURES

ENHANCED EDITION

THE WITCHER

Libre ajout et modification du recueil : "Aventures for the Witcher" de Copernicus Corporation

Traduit par BenJall, TybaltCapulet & Alexis.D

Relu par Seliad, MangCa & Nicolas.G

Préface

Note de David Huebert (Traducteur Polonais Anglais)

Chers lecteurs, ce travail est une traduction initialement effectuée via Google Translate (du Polonais vers l'anglais par David Huebert). Il est composé d'histoires gratuites distribuées par "Copernicus Corporation", le distributeur polonais du jeu de rôle The Witcher. Toutes les informations contenues dans ce document peuvent être trouvées sur leur site Web. Certaines de ces histoires sont également des histoires "faites maison" polonaises. Les auteurs de chaque scénario sont mentionnés sur la page de garde de leurs histoires. Le traducteur original (David Huerbert) ne parle, ne lit, ni n'écris le polonais, il a donc fait de son mieux pour traduire ces histoires en anglais. Il est à noter que des erreurs peuvent s'être glissées et que toutes les scénarios ne sont pas optimisées. Il est toutefois certain que, comme il s'agit d'une traduction faite par un fan, des erreurs de traduction se sont glissées dans le texte.

https://copcorp.pl/page/1/?s=witcher&fbclid=IwAR0UmS_6eJrzsAkkKSlknB0csUv5aMz4wfcU1KrFIDPYiiEKGhpOW-ZyqY

Note d'Alexis.D (Traducteur Anglais Français)

Je tenais à écrire ces quelques lignes pour remercier BenJall et TybaltCapulet qui m'ont aidé à traduire tout le fichier mais aussi Seliad, MangCa et Nicolas.G aka Filrahen pour le temps qu'ils ont consacré à la traduction.

La première de couverture est un Wallpaper gratuit issu du site :
Aenami

Toutes les illustrations sont issues :
D'œuvres originales
Du livre de règles de base du Jeu de rôle Witcher
Set de démarrage polonais du Jeu de rôle Witcher
De l'artbook de Witcher 2
De l'artbook de Witcher 3

Remerciements spéciaux à :
Tomasz Kozłowski

Crédit pour le livre de règles

Adam Kozłowski
Adrian Madej
Adrian Smith
Alejandro Mirabal
Alicja Kapustka
Andrzej Dybowski
Anna Podedworna
Bartłomiej Gaweł
Bartosz Gaweł
Bogna Gawronska
Bruno Biazotto
Bryan Sola
Chris Rallis
Damian Bajowski
Darek Zabrocki
Diego de Almeida
Dominik Redmer
Gra_t Studio
Grzegorz Krysinski
Grzegorz Przybys
Grzegorz Rutkowsk
iIlker Serdar Yildiz
Jan MarekJaye Kovach
Jakub Rebelka
Jim Daly
Jonathan Guzi
Kamil Kozłowski
Katarzyna Niemczyk
Katarzyna Redesiuk
Lasahido Lius
Lea Leonowicz
Lorenzo Mastroianni
Marcin Przybys
Marek Madej
Marian Chomiak
Marta Dettla_
Michał Buczkowski
Monika Zawistowska
Nemanja Stankovic
Paweł Dobosz
Paweł Mielniczuk
Paweł Swiezak
Piotr Zyła
Przemek Truscinski
Slawomir Maniak
Tokkun Studio
Victor Tito

Crédit pour l'artbook de Witcher 2

Bart łomiej Gaweł
Sławomir Maniak
Jan Marek
Jakub Rebelka
Monika Zawistowska
grzegorz krysiński
Damian Bajowski
Marcin Błaszczak
Grzegorz Chojnacki
Arkadiusz Mat yszewski
Paweł Mielniczuk
Dominik Milecki
Michał Buczkowski
Marian Chomiak
Arkadiusz Duch
Jacek Kroguls ki
Krzysztof Krzyścin
Jonas Mattson
Marcin Michals ki
Daniel Olejnik
Adrian Sobiera j
Lucjan Więcek
Igor Zieliński
Marek Ziemak
Łu kasz Ziobrowski
Studio Bitter Lix
Adam Badowski

Crédit pour l'artbook de Witcher 2

Bartłomiej Gaweł
Monika Zawistowska
Jan Marek
Marek Madej
Lea Leonowicz
Marta Dettlaff
Andrzej Dybowski
Paweł Mielniczuk
Antonio Jose Gonzalez
Arkadiusz Matyszewski
Bill Daly
Marcin Błaszczak
Sebastian Bąkała
Grzegorz Chojnacki
Dominik Milecki
Tomasz Stryjewski
Marcin Klicki
Wojciech Michalski
Ovidiu Voica
Grzegorz Magiera
Dave Yablonsky
Lucjan Więcek
Adam Wrotek
Daniel Cordell
Daniel Olejnik
Elena deGracia
Fabian Kubicki
Javier Pintor
Joanna Królak
Jonas Mattsson
Jose Teixeira
Kacper Niepokólczycki
Kamil Grzelak
Krzysztof Kornatka
Łukasz Maj
Łukasz Łakomski
Marcin Michalski
Marian Chomiak
Mark Foreman
Michał Buczkowski
Michał Janiszewski
Michał Stelmachowicz
Miles Tost
Norbert Narożnik
Paweł Kwiatek
Peter Gelencser
Sebastian Nowak
Sebastian Spłuszka
Simon Besombes
Dominika Gonsierowska
Michał Krzemiński
Michał Stec
Stan Just
Paweł Brudniak
Grzegorz Rutkowski
Sławomir Maniak
Victor Titov
Adam Badowski
Jean–Francois Mignault
Bartłomiej Gaweł

Table des matières

La Montagne de Verre : 5
- Introduction 6
- Prologue 10
- Acte I : L'Ascension 11
- Acte II : Le Château 15
- Acte III : La Bête 20
- Epilogue 22
- Amis et Ennemies 23
- Plans du Château 28

Le Don du Misérable : 29
- Introduction 30
- Acte I : Rencontre avec la Bande 30
- Acte II : Conversation au Clair de Lune 30
- Acte III : L'Attaque du Monstre 32
- Epilogue 32
- Amis et Ennemies 33

Immunisé – La Peste de Vizima : 37
- Mission 38
- Complications 39
- Monstres 40
- Lieux du Combat 41
- Annexe des tables de lancer de dés. 42
- Prétiré : Veskor Sorceleur de l'école du chat 43
- Prétiré : Rivella druide guerrier 44

Rencontres sur la Route (Série de Mini-Scénario) : 45
- Le Bingo du Sorceleur 46
- Un chevalier accompagné de sa suite 46
- Une charrette de marchand de l'autre côté de la route 48
- Une belle clairière au bord du ruisseau 50
- Une belle clairière au bord du ruisseau 51
- Un village abandonné 52
- Une clairière couverte de sang 53
- Amis et Ennemies 56

C'est Arrivé à Belleteyn : 75

La Bête d'Urialla : 78
- Introduction 79
- Chapitre I : Un Accueil peu chaleureux 84
- Chapitre II : La Première Attaque 87
- Chapitre III : L'enquête 89
- Chapitre IV : Désespoir 92
- Chapitre V : Le Monstre d'Urialla 96
- Epilogue 99

L'Or Noir : 104
- Introduction 105
- Chapitre I : Le Voyage 110
- Chapitre II : Au Portes de Mahakam 114
- Chapitre III : Un Trou dans le Sol 119
- Chapitre IV : La Mine 124
- Epilogue 134

Aucune demande d'aide n'est refusée sur la route : 137
Introduction 138
Acte I : Aucune demande d'aide n'est refusée sur la route 138
Acte II : Rendez-là nous ! 139
Acte II : Et au final ? 139
Et la Vérité 140

Un village Heureux est un village Mort : 141
Introduction 142
Description 142
Qu'est ce qui s'est vraiment passé ? 143
Indices 144
Solutions 144
Suggestions Supplémentaires 144

La Vierge var Attre : 145
Introduction 146
L'intrigue en quelques mots 147
Le Casting 148
Au Commencement… 148
La trame principale 149
Le Final, ou le Rendez-vous Galant 152
Epilogue 155
Caractéristiques des PNJ 156

Les Fantômes de Trocken: 161

LA MONTAGNE DE VERRE

Version originale (Polonaise)
Texte : Jakub Zapala
Correction : Maciej Sznurkowski
Notes supplémentaires : Adrian Gojdź
Remerciements particuliers aux personnes qui testent cette aventure lors des sessions, notamment le groupe " Stories from the basement".

Adaptation française :
Traduction Française : BenJall
Mise en page : BenJall & Alexis.D
Relecture et correction : Alexis.D, Seliad, MangCa & TybaltCapulet

INTRODUCTION

Le scénario de la montagne de verre peut être un bon début de campagne pour le jeu de rôle : The Witcher, car il est un moyen de lier les membres d'une équipe. Il est écrit pour un groupe de 3 à 6 personnages débutants et devrait durer entre 8 et 15 heures de jeu (pouvant se découper entre 2 et 3 sessions standards). A la fin du scénario, les personnages peuvent avoir une chance de posséder leur propre demeure, ou du moins un point de départ pour d'autres aventures dans la région.
Ce scénario utilise une grande partie des règles du jeu de rôle The Witcher. Vous trouverez des commentaires et des conseils pour les appliquer, mais vous aurez besoin du livre de règles de base ou au moins d'un kit de démarrage pour faire jouer ce scénario.

Quelques notes techniques pour commencer :
• Lisez attentivement tout le scénario avant de commencer à le faire jouer. Il y a beaucoup à faire alors mieux vaut ne pas se perdre dans la narration.
• Les textes écrits en italique peuvent être lus ou paraphrasés par les joueurs.
• La plupart des informations nécessaires sont présentes dans le document de ce scénario à l'exception des règles de combat.
• Si à tout moment, les joueurs ont l'air de ne pas s'amuser, n'hésitez pas à changer ce scénario à votre convenance. N'ayez pas peur d'improviser et donnez toujours une chance aux Personnages de briller… toujours !

LES ADVERSAIRES

Préparez-vous à faire combattre vos PJ contre les adversaires listés ci-après. Lisez leurs statistiques. Vous pouvez également préparer leurs figurines ou utiliser l'aide disponible dans la boutique de l'éditeur.

• **Soldats Nilfgaardiens :** Il y aura plus d'une occasion pour les héros de les affronter, nous allons donc commencer par eux. Ils seront deux fois plus nombreux que les PJ. Utilisez les statistiques de Bandit du manuel de base (p.272-273) ou la description des soldats du kit de démarrage.
• **Roman Boike :** Le commandant Nilfgaardien. Il ne diffère pas beaucoup de ses subordonnés, mais dispose d'un score de 6 en Réflexes (REF), Intelligence (INT) et Volonté (VOL). Il aura 30 Points de Santé et une détermination sans faille. Il se battra avec une épée à deux mains (dégâts : 4d6), et une arbalète à distance.

• **Kala de Gwydberg :** Cousine des anciens seigneurs du château, elle voyage avec les Nilfgaardiens. Elle essaiera toujours de négocier plutôt que de combattre. Vous retrouverez ses statistiques à la fin de cette aventure.

• **Para le troll :** Un des deux monstres qui vivaient dans une grotte à mi-hauteur de la montagne. Son frère est décédé récemment, ce que Para ignore encore. Si les choses tournent mal, les PJ peuvent tomber sur lui quand il découvrira la vérité. Utilisez les statistiques du troll de pierre du manuel de base (p.304-305).

• **Raven (Iola de Gwydberg) :** une puissante femme maudite qui vit à Gwydberg. Les PJ devront l'apaiser, la libérer de la malédiction ou l'affronter. Les caractéristiques de Raven et de ses corbeaux sont décrits à la fin du scénario.

• **L'esprit de Jawor :** une puissante créature ancienne vivant dans les racines d'un arbre maudit. Il est préférable que les PJ ne la libèrent pas. Cependant, s'ils le font, vous retrouverez ses statistiques à la fin du scénario.

• **Torwald de Babenburg :** Un impitoyable chevalier qui a récemment essayé de conquérir Gwydberg par la force peut revenir sous la forme d'un spectre redoutable. Vous trouverez ses statistiques à la fin de l'aventure.

L'HISTOIRE EN BREF

Les joueurs participent à une expédition au château de Gwydberg, une forteresse abandonnée il y a près de deux décennies, pour mériter leurs primes promises, pour découvrir le supposé trésor qui y est enfoui ainsi que pour des raisons personnelles. Une fois sur place, ils découvriront qu'ils sont en compétition avec un autre groupe. Le château lui-même cache plus d'un secret. Tout d'abord, ils devront décider du sort des deux héritiers du château, affronter la malédiction qui y règne et peut-être exploiter le pouvoir du Sycomore maudit. Si les PJ réussissent, ils gagneront bien plus que l'argent promis. Ils seront capables de bâtir une nouvelle maison. Si tout tourne mal, ils acquerront un puissant ennemi surnaturel. Enfin… s'ils survivent.

NUL BESOIN DE COMBATTRE

Aucune inquiétude à avoir par rapport aux nombres d'adversaires potentiels. Vous pouvez faire jouer toute cette aventure sans recourir au combat ou du moins sans tuer personne. Durant les Play-tests de scénarios de l'une des équipes, il a réussi à réaliser la quête de façon pacifique. D'un autre côté, si vous souhaitez opter pour des solutions de force, vous disposez de différentes options.

LIEU ET ÉPOQUE

Le lieu et le moment dans la timeline de The Witcher ne sont pas ouvertement détaillé, afin que le scénario puisse être adapté librement dans une campagne. Mais s'il est nécessaire d'avoir des détails plus précis, les voici : L'aventure se déroule au tout début de la Troisième Guerre entre Nilfgaard et le Nord et elle se situe dans les montagnes à la frontière de Užupis et Angren proprement dit. La région est appelée la vallée de Roen (un affluent de la rivière Nevi) et est située au sud de la Iaruga et au sud-est de Riedbrune.

LA LÉGENDE DU CHÂTEAU DE GWYDBERG

On raconte beaucoup de choses sur ce qui s'est passé dans le château du Mont Gwyd. Avant de commencer le scénario, les PJ peuvent faire l'un des tests suivant pour déterminer s'ils sont au fait des légendes ou des évènements qui se sont déroulés au Mont Gwyd. Toutefois, il est fortement conseillé au meneur de lire la version complète de l'histoire afin de comprendre le rôle de nombreux PNJ et événements décrits plus bas, permettant de mieux se retrouver dans les descriptions afin de ne pas oublier des détails importants.

SAVOIR POPULAIRE

(Éducation SD 14)

Les gens disent que ce château est hanté. Apparemment, ses maîtres ont fait quelque chose de très mal et une malédiction est tombée sur eux et leurs serviteurs. En une seule et terrible nuit, ils ont tous été transformés en animaux sauvages et ont été dispersés à travers le monde. Ils ont abandonné leurs richesses et leurs trésors pour ne jamais y revenir. Ce n'est que de temps en temps qu'une belle fille aux cheveux noirs apparaît sous le sycomore poussant dans la cour. C'est une princesse maudite, fille des seigneurs du château. Celui qui lèvera sa malédiction pourra compter non seulement sur sa gratitude, mais aussi sur l'or et les bijoux cachés dans le trésor du château.

CONNAISSANCES DE SPÉCIALISTE

(Malédictions, Exercice de la Magie ou Formation de sorceleur SD 16)

Ce château, appelé Gwydberg, a été construit autour d'un arbre sacré il y a des siècles. Ses maîtres, qui obtinrent le titre de comte, étaient tenus en haute estime car ils prirent soin de cet endroit bénît des Dieux. Certains disent même que c'est cette puissance magique qui leur a apporté le succès. Mais en fin de compte, elle causa leur perte. La vaniteuse dame de ce château, Ailen de Gwydberg, passant sous l'arbre avec un bébé en pleurs, s'écria : "Comme j'aimerais qu'un oiseau sauvage puisse t'emmener loin de moi, tu es mon malheur !" C'est alors que des corneilles et des corbeaux auraient fondus sur sa fille et l'auraient emmenée. La Comtesse essaya de conjurer le sort en criant sur l'arbre, en le frappant et exigeant qu'il lui rende son enfant. C'est alors que de sombres nuages apparurent au-dessus du château et le tonnerre commença à frapper les murs de pierre. Ses résidents prirent la fuitent dans la panique et de nombreuses personnes moururent à cause de cet orage magique. Depuis lors, la forteresse est abandonnée et d'étranges choses s'y produisent. Si la malédiction est levée, le château redeviendrait un symbole de prospérité et de bonne fortune.

LA VÉRITABLE HISTOIRE

Les derniers comtes du château n'étaient certainement pas comme leurs ancêtres. Ils étaient des personnes ignobles et vaniteuses. En plus de ça, ils conspiraient les uns contre les autres et d'innocentes personnes souffraient régulièrement de leurs jeux dangereux. Depuis des temps immémoriaux, un sycomore sacré, dédié à la déesse Angrenienne Morrigan, la dame des corbeaux, pousse dans la cour. C'est pourquoi, au moins une prêtresse a toujours vécu au château, prenant soin de l'arbre et accomplissant les rituels de la déesse. Ces saintes vierges s'occupaient aussi d'une autre tradition : l'éducation des enfants du Comte ; et grâce à leurs enseignements et leurs bénédictions la majorité des enfants de Gwydberg sont devenu d'honnêtes gens. Vela, la dernière prêtresse de Morrigan, hérita de sa fonction alors qu'elle n'avait que seize ans. Mais le corps de la précédente prêtresse n'avait pas encore refroidi que le Comte Konstans ordonna de saisir la jeune fille et la traine par les cheveux jusque dans son lit. Terrifiée et en larmes, la prêtresse courut aussitôt jusqu'aux quartiers de la dame du château. Mais après avoir entendu son histoire, la comtesse Ailen a giflé la fille, et lui cracha au visage en la traitant de traînée puis ordonna qu'on la jette hors du château. Les gardes portèrent la prêtresse semi-consciente jusque dans la cour. C'est alors que le regard de Vela stoppa sur le sycomore. Elle sentit le pouvoir de sa déesse et parla dans une voix terrible, maudit le château, la famille du Comte et tous ses serviteurs. Un terrible orage débuta. Un éclair brisa une des tours et tua le maléfique Comte Konstans. Sa femme et ses domestiques furent banni du château par des oiseaux enragés et leur seule enfant de trois ans fût transformée en corbeau.

Quand tout redevint calme, Vela était brisée et désespérée. Elle ne tira aucun soulagement et aucune joie de sa vengeance. Elle était terrifiée de ses agissements et décida de dévouer sa vie à trouver, conjurer et élever l'enfant qu'elle a accidentellement maudit. Il serait trop long de raconter tous les actes que la prêtresse a dû accomplir ou décrire les endroits qu'elle a visités mais grâce aux visions envoyées par Morrigan, Vela retrouva l'enfant mais ne put complètement retirer la malédiction. C'est durant les nuits de nouvelle lune et dans des moments de grand stress que Raven, c'est ainsi de la jeune Dame se nomme désormais, se transforme en corbeau et peut ainsi communiquer avec les oiseaux et les commander.

En outre, Raven est une fille somme toute assez normale, bien que renfermée. Jusqu'à récemment, elle vivait avec Vela dans une cabane sur une vaste corniche rocheuse, pourrait-on dire : une salle, plus ou moins à mi-hauteur de la montagne sur laquelle se trouve le château. Il y a environ une semaine, peu de temps après le dix-septième anniversaire de Raven, un jeune chevalier, Torwald de Babenburg, a erré dans la région. En cette époque de paix relative, comme beaucoup d'autres, il s'est mis sur les sentiers, à la recherche d'un défi qui tuerait son ennui. Une nuit, alors qu'il campait près de la montagne et il a aperçu une lumière provenant de la cabane de Vela. Le lendemain, il s'y rendit et, faisant preuve d'une remarquable habileté, gravit la corniche. La prêtresse et sa pupille ont traité le nouveau venu conformément aux préceptes de l'hospitalité. Vela pensa que pour briser la malédiction, l'aide d'un guerrier jeune et fort pourrait être utile. Elle raconta donc toute l'histoire à Torwald, sans cacher la vérité sur l'origine de Raven ni sur le pouvoir extraordinaire du sycomore. L'homme a mangé, bu et écouté l'histoire, après quoi il a fait ce que tout chevalier ferait à sa place : il a transpercé la Sorcière avec une épée et a essayé de violer la jeune fille.
Terrifiée, Raven s'est transformée en corbeau et s'est enfuie vers le château de ses parents. Cependant, cela ne découragea pas Torwald. Après une courte recherche, il découvrit une grotte habitée par deux trolls à proximité : Prima et Para. Ils vivaient en bonne intelligence avec une prêtresse qui, grâce à sa connaissance des herbes, les guérissait des blessures infligées par les bandits. Les frères se sont installés ici à sa demande, protégeant l'ancienne entrée secrète de la forteresse. Le chevalier reconnut les indications gravées à l'entrée de la grotte et utilisa la stupidité du troll en sa faveur. Il a prétendu être l'ami de Vela et a convaincu Prima de le conduire au château. Il a dit qu'il connaissait le secret qui ferait que le troll ne connaîtrait jamais la faim ou la soif. Ils devaient juste se rendre à Gwydberg. Le guerrier et l'un des trolls s'enfoncèrent plus profondément dans la grotte. Le chevalier trouva rapidement une trappe menant aux souterrains du château. Il s'y faufila efficacement, puis appela Prima. À peine la tête d'un troll émergea du passage que Torwald lui trancha héroïquement la tête à l'aide de sa hache. De cette façon, il bloqua la sortie de la forteresse. Satisfait du travail accompli, il se dirigea vers la cour. En chemin, il appela Raven, qui, terrifiée, se cacha dans les ruines de la tour. Torwald était sûr que l'origine de la malédiction avait pour source le sycomore enchanté. Il élabora rapidement un plan dans sa tête : couper l'arbre afin de conjure la jeune femme, et la forcer à se marier pour devenir le maître du château. Il gagnera la renommée, la richesse et la terre, le tout de manière chevaleresques. Sur cette pensée, il leva sa hache et l'abattit de toutes ses forces sur le tronc du sycomore Un tourbillon hurla, la foudre tomba du ciel dégagé et le cri de Raven se propagea autour du château pendant plusieurs années. La foudre a frappé Torwald et l'a fait frire. Son cadavre est tombé dans la cour. La décharge magique a également affecté la malheureuse fille. Sa malédiction est désormais encore moins stable qu'avant, et les transformations entre ses deux personnalités se déroulent désormais de manière inconsciente. Encore aujourd'hui, Raven n'a pas réussi à se remettre de ces terribles événements. Elle s'est cachée dans le château, cherchant la protection des corbeaux qui y vivent.
Entre-temps, l'intérêt pour le château ne faiblit pas. Un riche marchand a décidé d'organiser une expédition vers celui-ci, dont le départ a été accéléré par les récits d'une étrange tempête et d'une voix de femme portée par le vent.
Au même moment, l'Empire Nilfgaard commença à s'intéresser à cette forteresse, qui pourrait servir à la suprématie des Noirs sur cette région. Les événements mystérieux de ces derniers jours ont également attiré l'attention des astrologues du Sud. Par conséquent, les deux expéditions se retrouveront au pied de la montagne à peu près au même instant. C'est à ce moment que les joueurs entrent dans l'histoire.

COMMENT INTRODUIRE LES PJ DANS L'HISTOIRE ?

Il est préférable que les personnages aient une raison personnelle de visiter Gwydberg, et pas seulement un groupe de mercenaires participant à l'expédition (bien que l'argent soit toujours une bonne motivation). Essayez d'utiliser à cette fin les événements résultant des jets dans les tables racontant l'histoire de la vie du personnage. Nous avons également préparé pour vous deux séries d'exemples d'" accroches " qui peuvent s'entremêler dans l'histoire des personnages. Le premier résulte de l'origine sociale du personnage, et le second dépend de sa profession.

CLASSE SOCIALE

Noble : le personnage est lié aux comtes de Gwydberg et peut devenir le nouveau maître ou seigneur s'il regagne le château.
Chercheur : un château abandonné à la hâte regorge de secrets. Sa bibliothèque contenait de nombreux textes historiques et religieux

NOUS JOUONS NILFGAARD !

Si votre groupe est principalement ou en grande partie composé de personnages du Sud, vous pouvez, cher Meneur, remplacer l'expédition impériale dont il sera question ici par des hommes envoyés par le prince Stennis d'Aedirn. Un tel changement sera principalement cosmétique, car les hypothèses générales de l'expédition, les personnalités des PNJ et leurs statistiques peuvent rester inchangés. Il sera nécessaire de modifier les détails des descriptions et bien entendu les dialogues en conséquence. Les personnages de l'Empire peuvent également avoir un peu plus de difficultés à justifier le fait de se rendre au château. Vous pouvez alors faire de Bruno Messmer le gouverneur nilfgaardien de la région. La cupidité reste bien sûr sa principale motivation, mais elle peut être assaisonnée d'un désir de plaire aux supérieurs et de s'élever dans la hiérarchie officielle de l'Empire.

ainsi que des recettes rares. Après tout, la chute de Gwydberg elle-même est pour le moins mystérieuse. Quiconque parviendra à l'expliquer pourra gagner une renommée considérable.

Marchands, artisans et artistes : le château de Gwydberg était autrefois un centre d'art et d'artisanat. Il reste certainement de nombreux objets de valeur, des créations des grands maîtres d'une époque révolue.

Paysans : vous avez entendu durant votre enfance l'histoire de la chute de Gwydberg et vous savez que dans toutes les versions, il est question de l'héritière enchantée de ce château. Désenchanter une telle princesse est un chemin sûr vers la promotion sociale.

Autres elfes : Morrigan, la légendaire protectrice du sycomore du Mont Gwyd, est le nom humain donné à la déesse Mori Rigain, reine de la magie, de la guerre et des fantômes. Obtenir son aide pourrait donner à la race elfique la force qui lui a fait défaut depuis quelques siècles.

Autres nains : à Mahakam, on dit que Spytko Melstein a autrefois transporté de nombreux secrets des forges naines à Gwydberg. Cela vaudrait le coup de les récupérer, puisque ce fils de gamratka était parti en enfer.

PROFESSIONS

Barde : un poète errant peut être attiré par l'expédition par une ancienne légende ou l'opportunité d'écrire une merveilleuse ballade sur ceux qui arriveront au château. Le barde a de bonnes chances de connaître l'histoire de la famille Gwydberg. L'expédition vers le château abandonné et supposé maudit est un sujet parfait pour une chanson, même si vous devez nuancer un peu les événements.

Mage : dans son travail sur les esprits des éléments, Maître Hubertus von Plochen a écrit que le sycomore est une intersection extrêmement forte (lieu du pouvoir). Les indices dans les livres magiques et les légendes suggèrent qu'il y a une sorte de génie piégé en lui, exauçant très probablement les souhaits des d'jinn. C'est un plaisir inhabituel pour un maître de la magie qui parvient à subjuguer l'esprit.

Prêtre : La colère des dieux est tombée sur la famille Gwydberg. Peut-être le personnage est-il un jeune prêtre, dont l'étude a été financée par une bourse d'études créée par des aristocrates, peut-être est-il hanté par des visions d'une belle jeune femme tournant autour d'une cour en ruine au milieu de laquelle pousse un grand arbre, ou peut-être est-il un druide dont le cercle et la forêt qui l'entoure étaient autrefois sous la protection de souverains. Les raisons peuvent être nombreuses, mais tout se résume au désir de lever la malédiction.

Marchand : Les hommes d'affaires connaissent bien le sentier, qui menait autrefois de cette voie à Mahakam, et est devenu trop dangereux après que le château ait été abandonné. L'ouvrir peut apporter d'énormes profits. Les richesses qui sont censées être accumulées dans le château, les objets rares et les notices ne seront qu'un agréable complément. Dans ce cas, le personnage peut devenir l'organisateur de l'expédition, remplaçant Bruno Messmer dans ce rôle.

Docteur : Lorsque la nouvelle se répandit que la peste avait tué les habitants du château, le célèbre médecin Jan de Hirrschwalde s'y rendit pour enquêter. En ce qui concerne la maladie, il n'a pas fait beaucoup de différence, mais il a noté dans son célèbre herbier que de nombreuses plantes médicinales poussent autour de la forteresse.

Criminel : il y a une histoire parmi les criminels au sujet du voleur Simon, dont la cachette était censée être à l'étage, juste sous le nez du seigneur le chassant. On dit que l'abri et les trésors qu'il contient sont tout à fait un régal. Si c'est un morceau de gâteau, les richesses restent dans le trésor du château.

Artisan : il y avait un célèbre atelier dans le château, dans lequel coopéraient des maîtres artisans humains et inhumains. Il semblerait que l'on puisse encore trouver dans les archives des schémas permettant de fabriquer d'excellents objets elfiques et nains.

Sorceleur : l'histoire de l'héritière maudite de Gwydberg est parvenue aux oreilles des Sorceleurs. Sa mère avait écrit dans son testament qu'elle léguerait une somme de mille orens à celui qui conjureraient sa fille. C'est un contrat tentant pour un Sorceleur, car l'argent d'une prime promis par une famille riche a une chance d'être versé.

Homme d'armes : La famille régnant sur le château a donné de nombreux grands chevaliers. Leur armurerie était célèbre dans tout le Nord, où l'on trouve des armes et des armures d'excellente qualité. De plus, le marchand qui organise l'expédition est certainement prêt à payer une bonne protection pour de vrais professionnels.

PROLOGUE

Pour commencer cette aventure, il est nécessaire de discuter avec chaque joueur des raisons pour lesquelles son personnage a accepté la proposition de participer à l'expédition à Gwydberg. Pour certains, il suffit ici de combiner les exemples de raisons mentionnés ci-dessus avec l'offre de paiement présentée par Bruno Messmer, l'organisateur de l'expédition (bien que vous puissiez vous passer de ce PNJ pour personnage avec les ressources appropriées). Donnez à chacun la possibilité de s'exprimer - peut-être les joueurs trouveront ils leurs propres raisons intéressantes. Faites-leur également savoir ce qu'ils savent sur Gwydberg grâce aux tests (vous pouvez distribuer des copies des informations pertinentes). Lorsque cela est fait, lisez ou paraphrasez le texte dans la marge.

Il est probable que vous vous posiez beaucoup de questions sur la situation actuelle. Voici quelques conseils généraux. Cependant, vous pouvez les compléter et les modifier, en tenant compte de la composition et des besoins de votre groupe. Par conséquent, vous êtes confrontés à la situation suivante :

• Le garçon essoufflé s'appelle Pieter. Il a de bons yeux et est assez précis dans sa description, mais il ne sait compter que sur les doigts d'une main et n'a pas regardé attentivement le camp Nilfgaardien.

• Le plan initial était de passer par la route d'accès au château et de conduire lentement les charrettes jusqu'au sommet. C'est une longue route, qui serpente à travers un étroit ruisseau le long de la montagne. Une autre alternative est une approche moins prudente mais plus rapide via une pente raide depuis le côté où les personnages sont arrivés. Cela permettra de protéger le château des Nilfgaardiens, mais exclut l'utilisation des charrettes.

• La caravane du joueur se compose de deux charrettes plus une supplémentaire pour trois personnages. En plus des personnages, Bruno Messmer et un charriot pour le transport participent à l'expédition.

• Les chariots sont généralement vides (prêts pour acceuillir le butin du château), mais ils contiennent des cordes et des crochets, une réserve de nourriture pour une semaine et une place pour les affaires de chaque personnage.

• Les soldats Nilfgaardiens sont deux fois plus nombreux que les personnages joueurs, et ils ont avec eux un commandant (Roman Boike) et Kala de Gwydberg, une héritière potentielle du château. Ils ont avec eux deux ânes errants. Pieter a repéré une femme (bien qu'il n'ait aucune idée de qui elle est) et des animaux.

Les personnages joueurs ont quatre options dans cette situation, dont une seule vous donne de meilleures chances de réussite. Premièrement, ils peuvent essayer de parler aux Nilfgaardiens, mais ceux-ci ne voudront pas du tout leur parler, et encore moins partager les trésors du château (ils n'ont aucune raison de le faire, tant qu'ils sont les plus proches du château). Deuxièmement, les personnages joueurs peuvent simplement attaquer les Noirs. Cependant, ils ne peuvent pas compter sur la surprise (ils seront visibles), et l'ennemi est en surnombre. C'est une mauvaise idée et il faut le signaler aux Joueurs. Cependant, s'ils décident de le faire, combattez honnêtement. Et puis, ils peuvent avoir de la chance. Troisièmement, le voyage peut se conclure par un abandon et un retour à la maison. Le marchand s'opposera à cette option, et les personnages joueurs ne seront sans doute pas forcément prêts à renoncer à leurs ambitions. Et enfin, il y a la quatrième option : l'escalade.

Il est à supposer que dans la plupart des cas, les joueurs choisiront cette option en premier. Cependant, nous ne sous-estimez pas l'ingéniosité des joueurs (surtout si vous décidez de jouer cette aventure avec des personnages plus avancés). S'ils choisissent ou trouvent une solution différente, il peut être bon de la suivre et d'utiliser les autres informations de cette aventure dans n'importe quel ordre afin que tout le monde passe un bon moment.

POINT DE DÉPART

Le jour se lève. La lumière du soleil perce à peine les brumes matinales. Dans son éclat, les pentes blanches du mont Gwydberg semblent briller comme si elles étaient faites de cristal. Gwydberg ! Une montagne de légendes ! Vous êtes enfin arrivés. Le voyage a été long et fatigant, mais la destination est enfin en vue. La forme du château se profile au sommet. Dans ses ruines, vous pourrez trouver la richesse, la gloire et peut-être quelque chose de plus. Un des charretiers, un jeune garçon qui n'a guère plus de douze printemps, s'est mis à haleter au camp de réveil. Vous vous souvenez que la nuit dernière, il a juré qu'il irait chercher à l'aube à l'aube. On dirait qu'il a trouvé quelque chose. Il a l'air d'avoir couru un sur une grande distance pour vous le faire savoir.

Le garçon, haletant, se tient devant Bruno Messmer. Ce marchand à la barbe bien taillée, vêtu d'un riche costume qui ne convient pas au voyage à la montagne, finance tout le voyage. Il vous fait signe d'une main gantée. Le garçon reprend enfin son souffle et parle :

-Les Noirs ! Nilfgaardiens, monsieur ! Tout le monde est armé. Ils ont campé en bas de la voie d'accès de la pente douce. Ils sont nombreux, plus nombreux que nous.

Messmer se caressa le menton et vous regarda.

-Je crois que nous allons devoir chercher un autre chemin. Des suggestions ?

ACTE I : L'ESCALADE

TESTS SIMPLES : RÉSUMÉ

Vous utilisez des tests simples pour déterminer le succès des actions des personnages. Ceci est la forme par défaut du test - si vous vous demandez quoi utiliser, choisissez le test simple.

Caractéristique + compétence + bonus + 1d10
contre
Seuil de difficulté + Modificateurs
Le joueur perd en cas d'égalité.

CHANCE ET MALCHANCE

La malchance et la chance évoquent de circonstances supplémentaires. Cependant, ils ne sont pas automatiquement synonymes d'échec ou de réussite

Échec critique : cela se produit lorsqu'un "1" est obtenue sur le lancer de dé. Vous relancez le dé et soustrayez le résultat du dé de votre total Caractéristique + compétence. Si le résultat est de "1" à "5", il n'y a généralement pas d'effets supplémentaires, mais à partir de "6", décrivez l'échec (sauf si les règles le font déjà).

Réussite critique : se produit lorsque lorsqu'un "10" (parfois écrit comme "0") est obtenue sur le lancer de dé. Vous relancez le dé et additionnez le résultat avec le "10" déjà obtenus. Cela vous donnera de superbes résultats, presque invraisemblables, et mérite une bonne description.

TEST OUVERT

C'est un test simple sans SD. Il permet de vérifie la qualité de l'exécution de la tâche. L'effet de l'action ou la quantité d'informations obtenues résulte du plus haut SD passé par le personnage...

Dans cette section, nous nous concentrons sur des tests simples et opposés.

Si les personnages joueurs décident de grimper, lisez ou paraphrasez le texte suivant pour eux :

Bien que Gwydberg soit une montagne haute et escarpée, de près sa paroi nord semble beaucoup moins menaçante que de loin. Lorsque vous la regardiez depuis le camp, elle semblait avoir des pentes brillantes et lisses, presque en verre. Lorsque vous vous en approchiez avec des cordes et des crochets, elles se révélaient fissurées et beaucoup moins dangereuses. L'illusion de la surface de verre est due au fait que les roches grises sont pleines de fins cristaux de quartz. Ils sont si nombreux que lorsque vous les regardez de loin, ils se fondent dans une surface brillante. L'escalade ne sera pas aussi effrayante qu'il n'y paraît. Il vous faudra certainement un peu de temps. Aussi, ne le prenez pas trop à la légère. Sur une petite corniche rocheuse à gauche, à environ deux mètres du sol, quelques os blanchissent, à première vue un vestige d'un grimpeur imprudent. Probablement un souvenir d'une ancienne bataille. Si vous êtes prudent, vous éviterez ce sort. Il est temps de monter.

Seuls les personnages prendront part à l'escalade. Les charretiers sont nécessaires non seulement pour s'occuper des chevaux et des véhicules de garde, mais aussi pour se défendre au cas où il y aurait plus de Nilfgaardiens. Bruno Messmer n'est pas en forme (c'est-à-dire trop vieux et un peu sur les rotules) pour un tel effort. Les personnages peuvent essayer de convaincre un des charretiers de les accompagner, mais cela nécessite un test de **Persuasion** ou de **Commandement** réussi (le Meneur peut également autoriser la compétence de **Charme**, si les circonstances le justifient) avec un SD14. Un succès convaincra l'un des charretiers. Le marchand restera de toute façon avec les charriots.

Si les Personnages veulent examiner les ossements, hormis le fait qu'ils ont l'air humain et très vieux, on ne peut rien dire de plus à leur sujet. Les vêtements ont été endommagés depuis longtemps par les intempéries. Si vous voulez donner du caractère à ces restes, choisissez les deux petites fantaisies qui ont survécu à côté d'eux.

L'escalade se fera en deux étapes. La première mènera à une corniche étroite, d'où les personnages pourront voir la cabane abandonnée de Vela. La seconde les mènera aux murs du château (à moins qu'ils ne choisissent un chemin différent).

Pour atteindre la corniche, il faut réussir un test d'**athlétisme** avec un SD de 16. La corde donne aux personnages un bonus de +1 comme toujours. Les personnages les plus doués peuvent également aider ceux qui le sont moins en utilisant leur **physique**. Un test réussi avec la même difficulté permet de tirer un autre personnage vers le haut. Si les charretiers grimpent également, ils doivent réussir ce test et leur compétence en **athlétisme** est de 8.

Un personnage qui échoue tombe d'un mètre pour chaque point qu'il a obtenue en dessous de son SD. Dans cette situation, il reçoit des dégâts de chute normaux (1d6 blessures à un endroit aléatoire tous les deux mètres). Après les avoir tirées, le personnage peut effectuer un test de **Dextérité** ouvert et soustraire son résultat aux dégâts. Un autre personnage peut également tenter de rattraper celui qui tombe en effectuant un test de **Reflexe** qui donnera le même effet. Glisser le long d'un mur abrupt peut causer des bleus, des coupures et une entorse à la cheville, et seuls les malchanceux finiront comme un squelette en bas.

En tant que Meneurs, utilisez cette scène pour donner l'impression que les personnages sont un groupe. Présentez les règles de l'escalade. Encouragez les joueurs à parler des forces et des faiblesses de leurs personnages. Laissez-les réfléchir à la répartition des tâches. S'ils ont des idées bonnes ou intéressantes sur la façon de faciliter l'escalade, récompensez-les avec un bonus de test plus petit ou plus grand (de +1 à +3). Lors de la description de la progression, profitez de la narration pour offrir des opportunités d'entraide. Il est nécessaire d'aider à créer un lien entre les personnages, sans trop s'attarder longtemps sur ce premier défi.

Une fois que tout le monde est sur la corniche, faite effectuer un test de **Vigilance** ouvert. Vous trouverez des informations sur ses différents résultats dans la marge de la page suivante. Au moins un des personnages devrait remarquer la cabane ainsi qu'une autre alternative que la poursuite de l'escalade. Laissez les personnages joueurs discuter de la situation et décider de la marche à suivre. L'accès à la cabane ne nécessite pas de test supplémentaire s'ils utilisent la corde. La poursuite de l'escalade est décrite ci-dessous

JUSQU'AU SOMMET

Si les personnages décident de poursuivre leur ascension (que ce soit après être allé au chalet ou non), l'étape suivante sera un peu plus difficile, ou du moins plus dangereuse. Le SD des tests d'**Athlétisme** et de **Physique** passera à 18. Un échec critique dans ce test signifie une chute sur la première corniche selon les règles décrites à l'étape précédente (les blessures peuvent être beaucoup plus graves ici). Un échec aura d'autres conséquences. Un personnage qui a tout simplement échoué au test fera une chute de 8 mètres (ce qui signifie 4d6 blessures) et tombera à travers la fente du plafond dans le couloir menant de la grotte des trolls à l'entrée du château. Ceux qui atteignent le sommet devront contourner une partie des murs du château, mais ils finiront par trouver un rebord qui aurait pu être utilisé par les éclaireurs de Gwydberg.. Un test de **Vigilance** avec un SD de14 révélera une entrée du château pas très bien cachée. Par un court couloir couvert de toiles d'araignées, les personnages pénètrent dans la forteresse. Passez ensuite directement à l'acte II.

SUR LE PLATEAU

Si les personnages décident de faire le tour de la chaumière, vous pouvez leur donner plus d'informations grâce au test de **Vigilance**. Ils remarqueront certainement que la maison est bien entretenue et le jardin environnant également. Le test d'**alchimie** ou de **survie** avec un SD de 14 vous permettra d'y voir de nombreuses plantes médicinales et ingrédients alchimiques. La porte de la chaumière n'est pas fermée. A l'intérieur, sur le sol, gît le corps d'une femme d'une trentaine d'années. Elle a été brutalement embrochée avec une épée avec une grande force. Un test de **survie** avec un SD de 14 déterminera qu'elle est morte il n'y a pas plus d'une semaine. Le corps est en assez bon état, car l'intérieur lui-même est assez sec, plein d'herbes et d'onguents. Sur la table se trouvent les restes d'un repas qui a eu lieu au moment de la mort de la femme (cela peut être indiqué par le test de **Déduction**). Le chemin qui part de la chaumière mène à une passerelle qui enjambe un ruisseau dont l'eau cristalline tombe ici depuis les hauteurs de la montagne. Si vos joueurs veulent jouer les détectives, laissez-leur faire des tests ouverts et utiliser les informations fournies dans l'introduction. Bien sûr, ils seront limités à ce qui est associé à la capacité donnée. Un résultat de 16 ou plus révélera les grandes lignes des événements. Un résultat de 20 ou plus donnera une assez bonne image de la situation, révélant approximativement le nombre de personnes impliquées et leur sort, y compris la disparition étrange d'un des résidents du cottage. Un score de 24 ou plus révélera des détails supplémentaires utiles. Les capacités suivantes s'avéreront utiles ici :

Vigilance - vous permettra de voir des informations relatives à la vie quotidienne dans la chaumière. Deux femmes vivaient ici depuis des années. La plus jeune d'entre elles participait moins aux tâches ménagères. Elles s'occupaient toutes deux de la médecine par les plantes. Un score élevé vous permettra de retrouver une petite bague en argent sur la chaîne que Raven a perdue. C'est un souvenir très important pour ses parents. La personne qui la restituera obtiendra un bonus de +2 à tous les tests de Persuasion et de Charme avec elle, et sa Détermination baissera à 15.

Déduction - il s'agit d'informations sur le déroulement des accidents liés au crime. Plus le score est élevé, plus le nombre de détails est important, à partir du scénario (de l'extérieur est venu un invité qui a attaqué deux personnes vivant dans une cabane lors d'un repas), jusqu'à une reconstitution assez précise des événements, y compris des informations telles que le fait que l'attaquant était un chevalier et que la plus jeune des habitantes de la cabane s'est enfuie, terrifiée par son agressivité et les avances très probablement indésirables.

Survie - permettra de déterminer qui est venu dans la cabane et quand. Elle révélera que de nombreuses herbes comestibles et curatives poussent dans la région. Il indiquera que le chevalier responsable de la mort de la femme s'est rendu dans la grotte. Il révélera également que de grands prédateurs doivent rôder dans la région. Il y a également un nombre surprenant de corbeaux ici. Un succès élevé révélera qu'en plus des indices humains, vous pouvez également trouver des traces de deux trolls.

Exercice de la magique - révélera que les deux femmes vivant dans la cabane utilisaient la magie et qu'au moins l'une d'entre elles était très douée dans ce domaine. Il révélera également que la plupart des plantes de la région ont des propriétés protectrices. Il deviendra également clair que la plus jeune femme s'est échappée de la cabane en utilisant la magie. Il s'avérera également que le long du ruisseau, quelqu'un avait posé des pierres il y a des années avec des runes gravées pour faire reculer les ogroïdes. Le meilleur score vous permettra de trouver un vieux livre dans la cachette sous le lit avec des notes qui vous permettront d'apprendre le Rituel de

TEST DE VIGILANCE

Un personnage qui obtient un résultat donné lors d'un test de **Vigilance** reçoit les informations qui lui ont été attribuées ainsi que toutes les informations précédentes.

SD	Ce que voit le personnage
10	*"Vous voyez, qu'un peu plus loin, le plateau s'élargit suffisamment pour que de l'herbe et probablement même des arbres commencent à y pousser."*
12	*"Une légère pente montre qu'il y a suffisamment d'espace pour une petite cabane."*
14	*"Le bâtiment semble bien entretenu. Il n'a certainement pas été abandonné depuis longtemps, et peut-être même que quelqu'un y vit maintenant."*
16	*"La cabane est entourée d'un jardin et à côté se trouve un chemin qui disparaît plus loin derrière un tournant"*
18	*"Vous entendez également le bruit de l'eau : probablement un ruisseau et une petite cascade."*
20	*"Vos narines sont irritées par l'odeur des herbes associée à une pharmacie ou à un temple Melitele."*
22	*"Entre les rochers, le vent déplaçait la corde. Il n'y a pas si longtemps, quelqu'un a escalader la falaise afin d'aller de rejoindre la cabane. Vous pouvez même voir des traces sur l'herbe."*

LE PARADIS DES HERBES

Si les personnages décident de passer un peu de temps à récolter des herbes (Il est nécessaire de leur faire comprendre que cela peut donner un avantage aux Nilfgaardiens dans la course au château), si les joueurs font des tests pour récolter toutes les plantes pouvant être utiles en alchimie ou en phytothérapie. Le SD normal est ici réduit de 4.

TESTS EN OPPOSITION : RÉSUMÉ

Vous utilisez les tests d'opposition lorsque deux personnages s'affrontent ou tentent d'atteindre des objectifs opposés.

Capacité + compétence + bonus + 1d10 pour le personnage actif

Contre

Capacité + compétence + bonus + 1d10 pour le personnage adverse

En cas d'égalité, le personnage actif perd se retrouve surpassé. T rès souvent, les personnages utiliseront d'autres caractéristiques Les tests de défenses souvent utilisés sont les suivants :

Défense :

• Esquive (REF + Esquive)
• Repositionnement (DEX + Athlétisme)
• Blocage (REF + Mêlée)
• Parade (REF + Mêlée ou Escrime ou Lames courtes ou Bâton/Lance)

Tentatives de convaincre / séduire : EMP + Séduction

Peur : VOL + Intimidation

l'effet miroir (plus d'informations à ce sujet dans l'acte III). Si le groupe a plus d'un personnage magique et que l'un des personnages est maudit, vous pouvez également révéler ces notes avec des scores plus faibles ou dans le cadre d'un test de **Vigilance**.

Les personnages peuvent décider d'escalader (comme décrit ci-dessus) ou s'intéresser à la grotte. Dans ce dernier cas, beaucoup de choses dépendent du fait qu'ils aient réalisé qu'un danger pouvait s'y cacher. S'ils décident de s'approcher prudemment de la caverne, laissez tout le monde effectuer un test **Furtivité** avec un SD de 12 (en utilisant les principes de Malchance et de Chance). Si cela échoue ou si le personnage s'en moque, lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous.

La grotte est sombre et semble silencieuse. Vous vous en approchez, marchant sur de petites pierres, formant un chemin menant à son entrée. Vous sentez plus une odeur d'écurie que celle d'une grotte humide.

Soudain, l'un des blocs rocheux situés dans l'ombre bouge, se tourne vers vous et se soulève. La bête fait la moitié de la taille d'un homme, a des pattes puissantes, un visage ressemblant à une bouche de chauve-souris et de petits yeux bridés. Son dos est couvert de pierres et de mousse. La créature a l'air en colère.

-Ils sont encore venus ici ? Pourquoi sont-ils venus ici ? Ont-ils apporté de la nourriture ? Sont-ils venus avec Prim ? Ils ne sont pas venus. Ce qu'ils veulent

La créature, bien que dangereuse et en colère, ne semble pas agressive. Il est évident qu'elle attend votre réponse.

Il attend dans la grotte en vain le retour de son frère Prima et du chevalier Torwald. Il perd lentement patience. Il a faim et est un peu perdu. Cependant, il est ouvert à la discussion avec les personnages.

Pour calmer le troll, vous aurez besoin d'un test de **Persuasion** ou de **Charme** avec un SD de 14. Si les joueurs ont bien mené la conversation avec lui, vous pouvez réduire le SD de 2. Si un personnage partage sa nourriture avec le troll, soustrayez encore 2. Si un personnage donne de l'alcool le troll, soustrayez 4 au SD. A partir du SD, Le troll peut être calmé et brièvement dire ce qui s'est passé

"Un gens est venu ici, en armure." Il venait de la maison de la Bonne Dame. Il a dit un ami. Il voulait entrer dans le château. Ici, vous pouvez entrer dans le château. Il a dit: "Il y aura de la nourriture pour toujours." Par l'aimait pas. Il puait. Mais Prim l'aimait. Prim est allé avec lui. Et ils ne sont pas là...

Le troll peut être convaincu de donner des réponses plus détaillées par un test d'opposition avec la **Résistance à la contrainte**. Les bonnes capacités vous permettront d'obtenir des effets différents.

Empathie (rappelez-vous la pénalité applicable à chaque race) : rendra le troll ouvert. Il racontera dans une articulation cassée sa vie ici et les femmes qui vivent dans une hutte (il connaît leurs noms, mais est plus enclin à les décrire comme Bonne Dame et Dame Corbeau). Il ne sait pas grand-chose de cette dernière, cependant. Utilisez les informations fournies ci-dessus et fournissez autant d'informations que possible en usant de la patience des Joueurs.

Persuasion : convaincre le troll de parler aux personnages du château et de l'entrée secrète ("Les gens avaient l'habitude d'y aller, mais maintenant ils n'y vont plus"). Il leur montrera comment s'y rendre, mais il admettra qu'il peut à peine tenir seul dans le couloir et ne voudra pas y entrer.

Charme : Gagner les faveurs du troll permettra aux personnages d'avoir un troll disposé à fournir des informations, mais pouvant également accompagner les personnages le long du couloir, il sera même prés à gravir la montagne et de les soutenir dans le château.

Intimidation : Forcer le troll à aider les personnages afin de le forcer à faire ce que les personnages veulent, entrainera son énervement, qui conduira à une attaque immédiate sur le groupe.

Bien sûr, les personnages peuvent également combattre le troll. Utilisez ensuite les conseils de combat fournis ci-dessous. Cependant, ce sera un combat difficile et les joueurs doivent en être conscient, en particulier les Sorceleurs. Si les personnages ont réussi à se faufiler dans la grotte, donnez-leur la description ci-dessous.

En vous approchant prudemment de la grotte, vous avez remarqué le mouvement d'une grande créature à l'intérieur. Elle doit être beaucoup plus grande qu'un homme, tant en hauteur qu'en largeur. Vous pouvez entendre le cliquetis des pierres, le craquement du gravier et le bruit du bois glissant sur la roche. Les odeurs de la caverne sont assez désagréables, correspondant plus à l'écurie qu'à la clairière de la montagne. La création marmonne, vous en êtes sûr. Vous pouvez redescendre en toute sécurité, mais aussi vous faufiler plus près et écouter.

Si quelqu'un choisit d'écouter ou de se faufiler (le personnage devra faire un test de **Vigilance** ou de **Furtivité** avec un SD de 16), il entendra l'avertissement suivant :

- Être en colère. Il puait le mal. Il a menti. Il a dit : il y aura à manger et à boire. Il n'y a pas. Par maintenant seul. Peut-être que Prim a à manger et à boire. On a faim. Où est Prim ? Être en colère. Il puait le mal. Il amenti.

Dans cette situation, les personnages peuvent décider d'engager la discussion avec le troll (comme ci-dessus) ou de se retirer discrètement (ils peuvent le faire sans test s'ls n'ont pas encore été remarqués). S'ils se retirent, ils n'ont plus qu'à continuer à grimper ou à retourner aux chariots.

TUNNEL

Si les personnages tentent d'accéder au château en passant par la grotte, lisez ou paraphrasez la description suivante.

Le couloir qui mène à l'entrée secrète est raide et sombre. Parfois, seule une petite lumière vient d'en haut. Les murs de pierre portent des traces de transformation, mais le passage a été élargi juste assez pour que vous n'ayez pas à vous y faufiler. Il reste étroit et pas très confortable. Le gravier craque sous vos pieds.

Il n'a pas fallu longtemps avant que vous arriviez au bout du couloir. Il se prolonge par une caverne plus vaste. Elle a clairement été élargie par une main humaine, et son plafond est fait de pierres soigneusement assorties. Au centre de la pièce se trouve un troll dont la tête est coincée dans un trou de la voûte. La créature ne bouge pas et n'a pas réagi à votre présence. En vous approchant un peu, vous comprenez pourquoi. Le cou du troll est coincé dans l'allée, mais il est recouvert de sang séché. Le troll est mort, quelque chose l'a frappé à la tête, et une tête brisée est coincée dans l'entrée d'un niveau supérieur.

Pour retirer le corps du troll qui bloque le chemin suivant, il faut qu'au moins deux personnages réussissent le test de **Physique** avec un SD de 16. Les joueurs peuvent également trouver une approche plus créative pour résoudre le problème. Dans tous les cas, il s'agira d'un défi compliqué. Si les joueurs le réussisse, la route vers le château est ouverte.

Si Par accompagnait les personnages dans le couloir, il deviendra furieux à la vue de la mort de son frère. Pour le calmer, il faudra réussir un test d'**Empathie** avec un SD de 16 (toutefois, l'utilisation de bons systèmes permettront d'abaisser le SD de la créature, comme décrit ci-dessus). Si le troll a été forcé par les joueurs via un test d'**Intimidation** à se faufiler ici avec eux, il sera (à moins d'un test réussit avec un SD extrêmement élevé) impossible à calmer.

Dans tous les cas, cette partie du scénario se terminera probablement par l'arrivée des personnages au château.

ACTE II : LE CHÂTEAU

LUMIERE ET PENOMBRE

À l'entrée de la grotte, les conditions d'éclairage sont faibles (entrainant un modificateur de +2 pour tous les SD à tous les tests), et sa profondeur et son couloir sont sombres (entrainant un modificateur de +5 pour tous les SD à tous les tests). Si les PJ prévoient d'errer dans ces tunnels, il vaudra mieux qu'ils emportent au moins une torche avec eux. Le couloir menant au château est un espace élargi par les hommes, jadis érodé par l'eau. Actuellement, il fait un peu plus de 2 mètres de haut et de large. Une créature de la taille d'un troll s'y faufile avec difficulté, donc si Par est obligé de se battre dans le passage, il aura une pénalité de -2 à tous ses jets de combats. Le troll, quant à lui, est habitué à la pénombre.

Si le Meneur le juge bon, il peut lui donner une capacité spéciale qui lui permettra de traiter le niveau d'éclairage comme s'il était supérieur d'une unité. Cependant, cela signifie que le troll peut être facilement ébloui en utilisant une lumière concentrée (par exemple une lanterne ou de la magie). Si le troll possède cette capacité, la pénalité pour la lumière intense passe à 5 (n'oubliez pas qu'elle augmente également le nombre de coups subis par un adversaire qui n'a pas décidé de se défendre).

Cette section sera focalisée sur les combats verbaux et la lutte pour le contrôle du château. Lorsque les personnages atteignent enfin le château, lisez ou paraphrasez la description suivante :

Ce n'est que maintenant, lorsque vous avez enfin atteint le sommet, que vous comprenez la magnificence du château de Gwydberg. C'est une immense forteresse de pierre grise avec des murs épais, trois hautes tours et d'innombrables couloirs. Bien qu'il ait été abandonné pendant des années et que certaines des fortifications se soient effondrées, il fait toujours forte impression. Depuis l'entrée secrète, vous avez pénétré dans le couloir situé à l'extrémité nord-est du château. Vous savez comment rejoindre la cour d'ici, mais aussi comment commencer à ratisser la forteresse. Cependant, vous êtes conscient qu'il ne vous reste plus beaucoup de temps. Les Nilfgaardiens doivent déjà s'approcher de la porte principale.

Les joueurs ont un temps limité jusqu'à ce que les Nilfgaardiens atteignent les portes du château. S'ils ne faisaient que grimper, ils auraient une heure d'avance. Les personnages pourraient toutefois perdre du temps, un peu moins d'un quart d'heure si :

- (-) S'ils ont fouillé très soigneusement la cabane sur la crête et ses environs ;
- (-) S'ils ramassent des herbes ;
- (-) S'ils ont combattu le troll Par ;
- (-) Si d'autres retards imprévus se sont produits.

Les personnages pourraient gagner du temps, un peu moins d'un quart d'heure si :

- (+) S'ils ont choisi d'emprunter le passage secret à travers les grottes ;
- (+) S'ils ont trouvé un moyen créatif d'accéder à la serrure, indescriptible ici.

Faites savoir aux joueurs combien de temps il leur reste. Faites-leur réfléchir aux tâches auxquelles assigner leurs personnages. Ils peuvent se séparer à ce moment-là pour atteindre des objectifs spécifiques, mais chacun d'entre eux prend un certain temps. Le plus souvent, les personnages essaieront de fouiller le château, d'explorer la cour ou de préparer la défense. Vos joueurs peuvent proposer d'autres actions. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser les informations données dans l'introduction ou plus loin dans ce scénario.

Si les personnages sont arrivés au château en même temps que les Nilfgaardiens, ils ne peuvent essayer de les rencontrer que dans la cour. Les Noirs sont en surnombre et bien préparés, donc s'ils occupent le château, les personnages auront le choix entre s'échapper ou se battre jusqu'à la mort (afin de rendre le combat plus cinématique, il est conseillé de laisser personnages utiliser les informations présentées au paragraphe suivant)

RECHERCHE DU CHÂTEAU

Il est impossible de passer tout le château au peigne fin en quelques minutes. Les personnages ont cependant une chance de localiser les salles les plus importantes. Après avoir erré dans les couloirs pendant quinze minutes, ils peuvent effectuer le test de **Déduction** avec un SD de 16. Tous ceux qui le réussissent trouveront l'une des pièces listées ci-dessous. Localisez-les dans l'ordre suivant

L'Armurerie : Il s'agit d'une grande pièce carrée située près de l'endroit où les personnages pénètrent dans le château. La lumière y entre par de petites fenêtres donnant sur le niveau de la cour. On y trouve encore une réserve d'armes, car la forteresse a été abandonnée en temps de paix. Les personnages peuvent y trouver n'importe quelle arme ou armure commune ou trouvable partout (cependant, ces réserves ne sont pas inépuisables et peuvent être limitée par le Meneur).

L'infirmerie : Le rez-de-chaussée de l'aile nord du château est occupé par une grande chambre rectangulaire remplie de literie. A son extrémité se trouve un cellier fermé par un cadenas ordinaire (**Crochetage** sur SD de 15). La porte qui y donne accès peut également être ouverte à l'aide du test de **Physique** sur SD de 18. Quiconque possède la capacité **Alchimie** ou **Mains thérapeutique** peut y trouver deux doses supplémentaires d'agents cicatrisants (poudre de coagulation, sels de pamoison, herbes engourdissant).

Sous-sol : Un large escalier mène au garde-manger souterrain. Bien sûr, la nourriture s'est déjà brisée ou a été mangée par des parasites. Cependant, la cave des seigneurs de ce château a survécu, dans laquelle il y a une centaine de bouteilles de différents alcools forts et faibles.

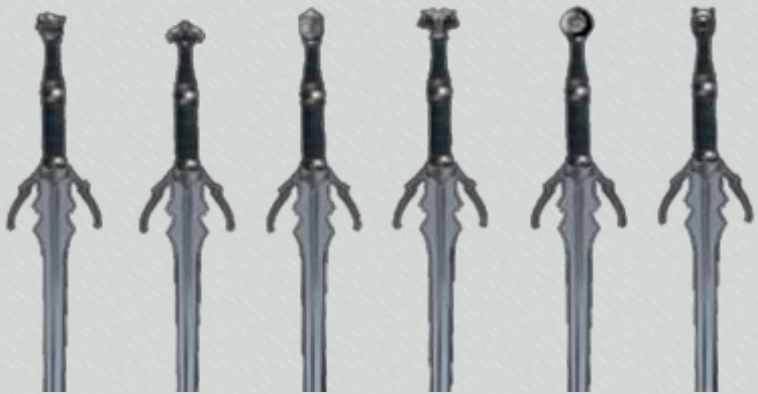
Chapelle : A l'extrémité sud-est du château se trouve une chapelle dédiée à Morrigan. Il s'agit d'une petite pièce ronde avec une lucarne ovale dans la voûte. Il y a un autel et une figure de la déesse. Il y a aussi quelques corbeaux. Il semble que la chapelle ait été utilisée récemment car une bougie y brûle encore. Le test de **Vigilance** avec un SD de16 vous permettra de voir des couvertures roulées dans un coin sombre. La nuit dernière Raven a dormi ici, mais elle a désormais quitté la pièce.

Trésor : Dans les souterrains de la tour principale du château, partiellement effondrée, se trouve une voie d'accès vers la salle du trésor. De solides portes y mènent, et doivent être ouvertes par deux personnes. Le château est complexe et enchanté (un *médaillon de Sorceleur* ou un **exercice de la magique** le révéleront facilement), donc même un cambrioleur habile devra passer beaucoup de temps à tenter de crocheter la porte. Un premier examen indique que cela nécessite au moins trois heures de travail avec un test de **crochetage** avec un SD de 24 (mais avec un SD de 18 si la magie est dissipée). Le contenu du trésor est décrit plus en détail dans la section Trésors de Gwydberg.

Après un quart d'heure de recherche, lorsque le personnage quittera une pièce, Raven tentera de les surprendre. Elle connaît parfaitement le château, donc la remarquer nécessite de réussir un test de **Vigilance** opposé à sa **Furtivité**, pour lequel elle obtient un bonus de +4. Son but est d'effrayer le personnage. La description peut ressembler à celle écrite dans la marge. Tous les personnages qui en sont témoins doivent effectuer un test de **Courage** avec un SD de 14. S'ils échouent, ils perdent 1d10 de *Détermination*. Ceux qui sont sensibles à la magie ressentent une forte émanation magique provenant de Raven. Il est peu probable que Raven répète une telle attaque à moins d'être provoqué. Si elle se sent très menacée, elle décidera de se battre (Se référer à sa tactique plus bas).

EXAMEN DE LA COUR :

La cour est un vaste espace carré presque rectangulaire (elle se rétrécit légèrement à partir de la porte d'entrée). Elle mesure 10 m de large et 20 m de long. Cependant, elle n'est pas vide. Outre les ruines d'une étable en bois, les débris d'une tour partiellement effondrée et les figures de corbeaux observateurs, on y trouve plusieurs objets particulièrement intéressants. Les vérifier, bien sûr, prendra un moment, voire même près d'un quart d'heure.



COMBAT VERBAL : RÉSUMÉ

Le combat verbal (p 176-177) est basé sur des tests opposés de compétences adéquates. La réussite réduit la détermination de la cible. Vous pouvez effectuer deux types d'attaques lors d'un tel affrontement :

Accords - ils réduisent généralement la *Détermination* plus lentement, mais ces attaques s'harmonisent bien entre elles et permettent à l'interlocuteur d'être orienté positivement à la fin du Conflit.

Extorsion - Elles réduisent la *Détermination* un peu plus rapidement et peuvent être renforcées par la violence physique et laissent la cible affaiblie une fois le conflit gagné.

Une défense réussie contre une attaque dans un conflit social signifie que l'attaquant perd de la Détermination.

Détermination :
[(VOL + INT)/2]x5

ATTAQUE DE RAVEN

Une jeune fille mince et pâle se tient dans le couloir, à quelques mètres de vous. Ses cheveux noirs sont longs et raides et ses yeux brillent étrangement. Elle est seulement vêtue d'une simple chemise de nuit blanche. Soudain, elle pousse un cri terrifiant et menaçant. Des corbeaux arrivent de tous les côtés. Les oiseaux volent dans un couloir vers vous. Ils poussent des cris stridents. Vous devez couvrir vos yeux et votre visage de leurs ailes, griffes et becs. Quand les corbeaux se sont envolés, il n'y a aucun signe de la fille nulle part. Les frémissements qui vous ont traversé parcourent encore votre corps.

COMBAT : RÉSUMÉ

• Initiative : elle est déterminée par un test de REF ouvert

À chaque tour, un personnage peut : effectuer un mouvement et par une action.

Au tour de votre adversaire, vous pouvez réaliser une action défensive si vous êtes attaqués.

Une action et une défense par round sont gratuites. Chaque action suivante coûte 2 PV.

Toutefois, la deuxième action du tour d'attaque souffre d'une pénalité de -3 lors d'un test.

Il n'y a pas de limite au nombre d'action défensive que vous pouvez faire mis à part le nombre d'END disponible

Forge : un grand bâtiment est situé sur le mur sud de la cour, occupe presque la moitié de sa longueur et un quart de sa largeur. À l'intérieur, on trouve plusieurs foyers et de nombreuses pièces d'équipement diverses qui ont été abandonnées par les forgerons en fuite. Tous ceux qui font des recherches dans ce bâtiment peuvent effectuer un test d'**Artisanat** ouvert, grâce auquel ils trouveront des matériaux pour fabriquer des Renforts d'armure (une pièce par personnage). Un score de 12 permettra aux personnages d'en trouver une avec la disponibilité *partout*, 14 pour une disponibilité *commune*, 18 pour une disponibilité *rare*, et 24 sont *inhabituels*.

Puits : au centre de la cour, à côté du sycomore, se trouve un grand puits couvert. L'ensemble est entier, la chaîne, bien qu'un peu rouillée, est utilisable. L'eau qui s'y trouve est limpide, rafraîchissante et fraîche, comme si elle battait directement à la source (la boire agira comme une action de *Reprendre son souffle*). Derrière le puit, on peut se cacher et la traiter en combat comme une couverture similaire à un mur de briques.

Cadavre de chevalier : Dans ses deux mains, le chevalier s'agrippe à une hache géante, qui semble avoir été préservée des flammes. Une forte aura magique se dégage du cadavre du chevalier, immédiatement ressentie par tous ceux qui ont des capacités surnaturelles (sorciers, druides, prêtres, sorciers, et même les personnes autrement affectées par la magie). Toute tentative de dépouillement du cadavre prendra beaucoup de temps (vous devrez retirer l'équipement du corps desséché) - n'oubliez pas d'en informer les joueurs. Si quelqu'un l'entreprend, après quelques instants, Torwald se lèvera sous la forme d'un fantôme décrit ci-dessous. Si le personnage échoue au test de **Vigilance** avec un SD de 20, il sera complètement surpris. Il serait cependant plus judicieux de le laisser pour plus tard.

Sycomore enchanté : Un énorme sycomore pousse en plein milieu du château de Gwydberg. L'arbre est grand et bien développé, mais il n'a presque plus de feuilles. Des corbeaux sont posés sur ses branches. Le sycomore semble avoir deux troncs enchevêtrés qui tournent l'un autour de l'autre. Il en émane une incroyable aura de pouvoir, qui est évidente pour tous les magiciens et elfes, et qui cependant difficile à ignorer même pour les gens ordinaires et les nains. Les *médaillons de Sorceleurs* vibreront fortement près de l'arbre. Il semble regarder constamment les personnages. Un test de **Vigilance** ou de **Survie** avec un SD de 14 indiquera que le tronc a été frappé par une hache une fois à un endroit précis, assez récemment. Un test de **Formation de Sorceleur**, de **Connaissance des monstres** ou **d'Éducation** avec un SD de 20, ou **d'exercice de la magique** avec un SD de 16, ils comprendront qu'un esprit puissant est piégé à l'intérieur de l'arbre, peut-être même un génie ou un être similaire. Interagir avec lui, cependant, n'est pas si simple, cela demande certainement du temps et diverses préparations (établir le contact demandera environ une heure de méditation, mais le temps manque à l'heure actuelle). Si les personnages ont la très mauvaise idée de libérer l'esprit de l'arbre, il leur faudra réussir un test de **Formation de Sorceleur**, ou **d'Incantation** avec un SD de 24 ou ou **d'exercice de la magique** avec un SD de 20, et y consacrer au moins quelques minutes (En combat, cela prendrait 30 rounds, il n'y a donc aucune possibilité pour cela, bien que le MJ puisse réduire ce temps si les préparatifs sont déjà en cours). Les troncs enchevêtrés se déconnecteront alors, libérant une étrange apparition verdâtre, décrite plus loin. L'être peut également être libéré par des méthodes plus brutales, en détruisant simplement l'arbre. Cependant, cela ne fera qu'enrager l'esprit déjà mécontent.

PREPARER LA DÉFENSE

Les joueurs n'ont pas beaucoup de temps avant l'arrivée des Nilfgaardiens. À moins qu'ils n'aient perdu trop de temps en chemin ou à explorer le château, ils parviendront au moins à faire des préparatifs sommaires. Pour l'instant, le château n'est pas réellement défendable. La porte est toujours grande ouverte tel qu'elle a été laissée lors de l'évacuation. Elle fait six mètres de large, ce qui permet à trois personnes ou deux chevaux de la franchir en même temps. Les portes sont sorties de leurs gonds, et la grille abaissée a rouillé et s'est fissurée en deux. Les créneaux se sont légèrement effrités lorsqu'un coup de vent a projeté des herses en bois. Les restes de ces dernières, pourries et avec des clous saillants, sont également dispersés dans l'escalier menant aux fortifications.

Bien entendu, les joueurs peuvent imaginer de nombreux moyens de rétablir la défense provisoire de la forteresse, mais voici quelques exemples.

Mise en place de la herse *(une quinzaine de minutes de travail pour deux personnes)* : la grille métallique peut être cassée et renversée, mais elle est bloquée par la porte. Les restes extrêmement lourds de la porte ne peuvent pas être repositionné - il faudrait une demi-journée pour qu'une douzaine de personnes essaient de les remettre en service. *La mise en place de la herse exigera des attaquants qu'ils passent trois tests de* ***physique*** *d'affilé avec un SD de15 (cela devrait donc retarder considérablement).*

Nettoyage des escaliers (quinze minutes de travail pour une personne) : un nettoyage minutieux de l'entrée des escaliers afin de débarrasser les planches, la pourriture, les échardes et les clous vous permettra de vous déplacer sans problème et de tirer sur l'adversaire depuis le haut des remparts.

Construire une barricade (une demi-heure de travail pour trois personnes) : soulever les décombres et construire une barricade assez haute pour se cacher derrière prendra un certain temps. Cependant, c'est beaucoup plus efficace que de mettre une herse (cela peut aussi être un bon complément pour elle). Il s'agit d'une défense ayant un pouvoir d'arrêt de 20. *Pour pouvoir défaire le mur, l'attaquant doit faire un test d'Athlétisme sur avec un SD de 15. S'il l'attaquant échoue, il dévale les pierres et atterrit sur le sol. Si l'attaquant subit une maladresse, l'attaquant doit en plus réussir un test de* ***Résilience*** *avec une pénalité de -2.*

Préparez un engin de siège simple (une heure de travail nécessite le test d'artisanat sur avec un SD de 18) : si les personnages ont trop de temps libre, ils peuvent créer un équipement stationnaire propulsant des flèches ou des javelots apportés de l'armurerie. Il tire avec des tests d'**arbalète** et les coups portés lui infligent 5d6 blessures avec l'effet *"Perce-armure"*.

Préparation d'armes, d'armures et de produits alchimique (selon le temps de fabrication décrit dans le manuel) : Il n'y a jamais trop d'armes, d'amures, de potions et de Fureur de Brendan. C'est le bon moment pour utiliser des recettes et des schémas

RAVEN

Si les joueurs se concentrent dessus, ils peuvent retrouver la cachette de la fille maudite et essayer de communiquer avec elle. Plus ils en sauront sur elle, mieux cette conversation se déroulera. Trouver le refuge de Raven nécessite un test de **survie** réussi avec un SD de 14. Le chemin qui y mène est celui des corbeaux. Il est situé dans une tour à moitié détruite, dans l'ancienne chambre du maître de Gwydberg. Cette chambre est désormais ouverte aux éléments, ses fenêtres sont dépourvues de cadres et de volets, et la moitié du sol a tout simplement disparu. La pièce avait autrefois la forme d'un cercle de 4 m de rayon, mais c'est maintenant un demi-cercle déchiqueté sans plafond et sans une partie des murs. Pour une fille qui peut prendre la forme d'un oiseau, ce n'est pas un problème. De cet endroit, elle a une excellente vue sur la cour, la porte et une grande partie du château en contrebas. Pour pénétrer discrètement dans la cachette, il faut réussir un test d'**Athlétisme** (escalade) ou de **Furtivité** (entrée par des escaliers partiellement démolis) contre la Vigilance de Raven. Un échec signifie que Raven détectera l'intrusion. La *malchance* entrainera une chute de 6 mètres (entrainant 3d6 blessures). Si Raven remarque que les intrus pénètrent dans sa planque, elle s'enfuira immédiatement et ne reviendra pas dans cet abri, se cachant à l'intérieur du château.

Si vous parvenez à approcher Raven, vous pouvez bien sûr l'attaquer ou déclencher un combat verbal.

Dans sa cachette, Raven ne sera jamais surprise - les corbeaux l'avertiront en croassant au dernier moment. Elle ne pourra pas s'échapper, elle sera donc obligée de se défendre.

A ce stade, cependant, elle dispose d'un avantage significatif : si l'un des attaquants se retrouve au bord du sol ou derrière lui à cause d'un mouvement forcé (sous l'influence du pouvoir de Raven, d'une *malchance* ou d'une Défense mal mesurée), il doit effectuer le test d'**Athlétisme** avec un SD de16. S'il ne réussit pas, le personnage fait une chute de 10 mètres et doit réussir le test de **Résilience**. Si le test est réussi, le personnage s'agrippe au bord ou à l'une des poutres dépassant du mur et doit consacrer son *Mouvement* ou une *Action* pour se relever. Les statistiques de Raven se trouvent à la fin de cette aventure.

Si la fille est tuée, cela mettra en colère l'Esprit de Jawor, qui sortira de l'arbre pour punir les tueurs. Cela signifie que les personnages sont trop assoiffés de sang devront s'attendre à un combat extrêmement dur ou à une fuite rapide. Rien de tel ne se produira si Raven tombe inconsciente ou est en incapacité d'agir.

LES BLESURES : RÉSUMÉ

1) Toucher la cible : Il faut d'abord toucher la cible pour espérer là blesser.

2) Jet de dégâts : Additionnez le jet de dégâts de l'armes et ajoutez les bonus du personnage. Multipliez le résultat par 2 si c'est une attaque puissante.

3) Localisation de la frappe. Le résultat du dé d'attaque indique la localisation du coup, comme indiqué dans le tableau de la feuille de personnage. Dans le cas de *réussite critique* ou de *malchance*, c'est le dernier résultat obtenu compte. Si le personnage prend le temps de viser, l'emplacement sélectionné sera touché.

4) Appliquez la réduction d'armure de la localisation touché au jet de dégâts.

5) Multipliez les dégâts restants par le modificateur de localisation (corps x1, tête x3, bras et jambe x0,5) et d'autres applicables. Ce n'est qu'ensuite qu'il est possible d'ajouter les dommages bonus de la blessure critique.

COMBATRE LES MONSTRES : LES BASES

Les affrontements avec les monstres sont beaucoup plus dangereux que ceux avec les humains. Les bêtes ont un certain nombre de capacités qui leur permettent de changer les règles du jeu. Certaines volent, d'autres deviennent immatérielles ou peuvent attaquer par surprise. Avant chaque combat, un personnage peut essayer d'apprendre quelque chose sur le monstre en utilisant les tests de **Formation de Sorceleur ou** de **connaissance des monstres**. Ils ont généralement un SD de 16 ou de 18. Une réussite vous permet de connaître les points faibles du monstre et ses capacités les plus importantes. La partie la plus importante de la description du monstre concerne ses **résistances** et ses **points faibles**. Si les personnages sont incapables d'infliger des dégâts à la bête, ils seront mis en lambeaux par elle. Tous les monstres surnaturels bénéficient d'une **résistance à l'acier**, ce qui signifie que les armes ordinaires n'infligent que la moitié de leurs dégâts, et presque tous les monstres surnaturels sont **sensibles à l'argent**, ce qui signifie qu'ils infligent des dégâts doubles. Les monstres sont une source d'organes précieux et d'ingrédients alchimiques très demandés sur le continent. Les chasser peut apporter de gros bénéfices, tant matériels que par l'ouverture de nouvelles opportunités, par exemple la création de décoctions et de mutagènes. Il ne faut jamais sous-estimer le monstre le plus faible. Le Meneur doit utiliser ses pouvoirs et ses capacités au maximum. Dans le monde du Sorceleur, la pitié n'existe pas.

Si les personnages s'approchent prudemment de Raven, ils peuvent initier un combat verbal en entamant une conversation avec elle. Ils doivent la convaincre de leurs bonnes intentions, sinon elle s'enfuira. La jeune fille les prend pour des voleurs et des tueurs à la "Torwald" et les accuse. Raven se défend donc avec acharnement et si la détermination d'un seul des personnages des joueurs vient à manquer, elle profitera de la confusion pour s'échapper. Le Meneur peut donner aux joueurs des bonus de +1 à +4 en cas de bonne argumentation et pour connaître des éléments sur la fille et sa vie antérieure (Comme le pendentif de l'Acte précédent). Si la fille perd toute sa détermination, elle fondra en larmes. Elle admettra que cet endroit est sa maison et qu'elle est maudite. Elle ignore ce qu'elle a fait pour être maudite. Les personnages peuvent la convaincre de les aider à défendre la forteresse contre les Nilfgaardiens. Cependant, ils doivent avoir de bons arguments, comme à chaque fois.

LES NOIRS ARRIVENT

Lorsque le temps sera écoulé, un commando "Noir" arrivera à la porte. Comme écrit plus haut, il y a deux fois plus de soldats que de personnages, et ils ont un commandant efficace "Boike", et ils sont également soutenus par une femme d'origine noble bien armée "Kala". Nous espérons donc que les joueurs seront prêts.
La tactique des Nilfgaardiens est simple. Ils vont essayer de passer la porte. Les soldats se précipitent à l'attaque, et Boike et Kala restent en arrière, couvrant l'attaque avec des tirs d'arbalète. Si les avants perdent 1/3 de leur escouade (que les soldats soient tués, tombent inconscients ou éliminés suite à des blessures critiques), l'escouade bat en retraite. Par la suite, les commandants commenceront les négociations.
Les Nilfgaardiens n'attaqueront pas s'ils remarquent que le château est bien préparé pour la défense. Ils veulent éviter des pertes inutiles et se rendent immédiatement aux pourparlers. Kala les mènera. Quelle que soit la façon dont la conversation se déroule, elle commencera comme ceci :

- Qui que vous soyez, je vous appelle à cesser le combat. Je m'appelle Kala de Gwydberg et je suis héritière de ce château. Il m'a été donné par la reine Cyrilla de Cintra, et des soldats impériaux sont venus ici pour m'aider à explorer et nettoyer la forteresse. Vous ne voulez pas faire la guerre à l'Empire tout seul. Parlons-en et nous trouverons certainement une solution bénéfique pour tous.

Le reste de la conversation dépend strictement de la façon dont les joueurs ont joué l'aventure jusqu'à présent. Peut-être qu'ils ont "Raven" ou "Para" le troll à leur côté. Ils pourraient être très bien protégés. Peut-être que parmi les personnages se trouve un autre héritier des Gwydberg, un cousin ou une cousine de Kala, et qu'il leur faudra trouver une sorte (peut-être par le biais d'un mariage). D'autre part, les personnages peuvent être blessé, épuisés et encerclé par des ennemis en surnombre. Une simple conversation peut permettre de trouver une solution satisfaisante. Kala est raisonnable et acceptera de mettre en œuvre les demandes les plus sensées, mais ne vous laissera pas mettre la main sur le trésor. Si un personnage propose son aide pour lever la malédiction qui pèse sur le château, Kala sera très intéressée et prête à compenser le groupe. Menez ces négociations avec conviction et mettez de temps en temps un brin de conviction de la part du capitaine Boike face aux déclarations calmes de Kala. Il sera plus enclin à "faire disparaître les chiens du nord d'ici", ce que la noble ne lui permettra pas. Il est possible, cependant, que les personnages décident d'engager un Combat Verbal afin de chasser les Nilfgaardiens (Intimidation contre leur Inflexibilité). Enfin, il se peut également que cela dégénère en une sanglante bataille. Il n'est pas exclu l'aventure se termine ici. Les héros tomberont dans la lutte contre l'Empire, défendant jusqu'au bout les ruines de l'ancien château des souverains du Nord. Il est à espérer que ce ne sera pas le cas, car il y a encore un brin d'histoires à raconter et des récompenses à décerner pour toutes ces épreuves. Il est même possible de transformer les ennemis des personnages en alliés.

Si dans cette partie de l'aventure les joueurs se retrouvent dans une impasse et que personne ne sait pas comment s'en sortir, Bruno Messmer peu apparaitre avec ses charrettes. Les chariots restent en réserve pour que Meneur ait toujours un joker. Après tout, s'ils ont suivi les Nilfgaardiens, ils devraient être ici en ce moment. Peut-être viendront-ils avec une aide armée, ou peut-être vous aideront ils les personnages à conclure un accord commercial profitable - les options sont nombreuses.

ACTE III : LA BÊTE

Cette section sera focalisée sur l'affrontement avec le surnaturel.
Le troisième acte de cette aventure dépend entièrement de la façon dont elle s'est déroulée jusqu'à présent. En cours de route, une multitude de variables peuvent apparaître. Par conséquent, deux versions de base de ces événements seront présentées, selon que Raven ait survécu ou non à ce moment de l'aventure. Les évènements sont adaptés à la façon dont les choses se sont déroulées pour les personnages. Bien sûr, si les personnages ont déjà vaincu Torwald et l'Esprit de Jawor, ces événements ne seront pas justifiés. Il faudra donc utiliser les fils qui sont apparus dans les scènes précédentes afin de les combiner pour créer le finale. Celui-ci ne tourne pas nécessairement autour d'un défi.

RAVEN EST EN VIE

A ce stade, bien sûr, les personnages ont pu communiquer avec Raven et même s'en faire une alliée. Si c'est le cas, il faut passer directement à la scène de la cour. Cependant, si ce n'est pas le cas, c'est le moment pour les personnages de discuter. Selon les circonstances, la jeune fille peut apparaître dans la cour ou dans un autre endroit où les personnages se sont rassemblés. Elle est entourée d'une foultitude de corbeaux et est en colère. Elle est agacée par ce qu'elle a entendu et ce qui se passe ici. Ni les étrangers qui tentent de s'approprier ce château, ni les effusions de sang ne lui conviennent. Elle veut être seule ici. Elle en a assez des meurtriers, des criminels et des voleurs. Il est préférable de jouer cette rencontre comme une conversation dans laquelle Raven explique ses réserves et demande à tout le monde de quitter son château. Bien sûr, il est également possible d'utiliser les astuces décrites précédemment si un combat s'engage (ici, la fille n'aura pas l'avantage comme dans sa cachette) ou si un combat verbal éclate. Si la conversation se termine par un accord, tout le monde se retrouvera dans la cour (c'est le moyen de quitter le château et de faire un serment sur Saint Jawor). Lisez ou paraphrasez ensuite la scène suivante.

Soudain, l'obscurité s'est installée en un instant. Des nuages d'acier couvraient le ciel et un vent froid soufflait. Les corbeaux se sont rassemblés en un groupe serré autour de Raven. Le tonnerre éclate ! Vous entendez le métal racler contre la pierre, puis un gémissement de métal plié. Vous regardez dans la direction d'où vous parviennent ces sons. Le cadavre du chevalier, qui gisait jusqu'alors contre le mur, s'est levé. Une lueur rouge brille dans ses yeux. Le guerrier a l'air horrible. Sa peau est brûlée et couverte de cloques. Des touffes de cheveux carbonisés et une armure noircie complètent l'image du mort. Il se déplace assez raide pour l'instant, mais il gagne en force et en agilité à chaque pas. Les restes de ses lèvres révèlent des dents blanches. Il se tourne vers vous et parle :

- Je suis Torwald de Babenburg. Vainqueur des sorcières et des trolls, chevalier émérite, et bientôt seigneur de ce château. J'étais de l'autre côté de la mort et je suis revenu ici pour mon épouse.

En disant cela, il a pointé sa hache sur Ravena.

-La Dame Corbeau sera mienne. Nous deviendrons l'incarnation de la mort. Nous danserons sur les champs de bataille, moi avec ma hache, elle entourée d'oiseaux. Je suis saturé de sang, elle de charogne - il se tourne vers la fille pâle. - Viens avec moi, ma belle, et nous serons ensemble pour toujours. Les gens trembleront devant nous et imploreront une pitié qu'ils n'auront jamais. Nous sommes maudits, alors soyons maudits. Profitons de ces dons car ils nous rendent égaux aux dieux. Allez, ne me laisse pas te le redemander !

Il lui tendit la main et, dans une parodie de sourire, souleva les restes de ses lèvres brûlées, montrant des dents douloureusement blanches. Raven a frissonné. Les bras croisés sur sa poitrine, elle est tombée à genoux. Elle commença par sangloter, puis tourna son visage vers le ciel et cria *:*

-Je ne veux pas de ces cadeaux ! Je ne les ai jamais voulus ! Tout ce que je veux, c'est que la malédiction me quitte. Je veux être... normale. Je ne veux pas être Raven ! Je veux être Iola à nouveau !

Le tonnerre retentit à nouveau. Les corbeaux se sont mis à voler. Les branches des sycomores se sont soudainement couvertes de feuilles. Le visage du chevalier fantôme devint sérieux.

-Si tu ne veux pas être à moi, tu ne seras à personne.

Désormais, les joueurs n'ont qu'un instant pour prendre une décision. Torwald, comme décrit plus loin, ne parlera à personne qui ne soit pas un représentant de la noblesse. Raven est incapable de négocier maintenant. Si les personnages sont bien nés ou que le groupe a reçu l'aide de Kala, ils peuvent essayer d'arrêter le chevalier avec des mots, et peut-être même entrer dans un

"CE N'EST PAS UN DÉFI"

Si l'équipe est grande et constituée de durs à cuire, alors les adversaires présentés ici peuvent s'avérer être un défi trop léger pour eux. Il est possible de commencer un affrontement avec les fantômes des habitants du château.

De nombreuses personnes sont mortes à cause de la malédiction de Vela, et le niveau élevé de puissance magique à Gwydberg facilite la survie de leurs spectres furieux. Au moment opportun, faites entrer autant de fantômes qu'il y a de joueurs. Ils seront dirigés par un fantôme de Torwald.

EFFET ANTIQUE (RITUEL DE NOVICE)

Rituel de l'effet miroir
Coût END : 5
Niveau de difficulté : résultat du test pour créer de la magie
Temps de préparation : 7 tours
Durée : immédiate
Effet :
Ce rituel dissipe tout effet magique soutenu ou permanent, comme les sorts, les rituels et les malédictions qui se trouvent dans le champ de vision du sorcier. Il détruit aussi automatiquement toute construction magique, comme les golems ou les arbres vivants. Cependant, elle nécessite une préparation longue et ardue, car elle consiste à inverser exactement le principe sur lequel un effet magique donné était basé. En prenant soigneusement des notes sur un pouvoir donné (ce qui nécessite de le connaître), et en retrouvant de préférence les notes qu'a prises le sorcier qui l'a déclenché, on facilite grandement l'utilisation de l'effet miroir. Il est à noter ici que l'utilisation de ce rituel sur une construction basée sur un être vivant peut avoir des effets vraiment macabres.
Composants (coût - 130 couronnes) : poussière de lune (x1), poussière de spectre (x1).
Équipement : miroir,
En option: notes de rituel / sort (-5 au SD).

Combat Verbal. S'ils n'en ont pas l'occasion, ils peuvent regarder le chevalier tuer Raven ou Torwald.

Si Raven meurt, l'esprit de Jawor attaquera ceux qui ne l'ont pas défendue.
Cependant, si Raven survit à cette épreuve, la malédiction sera levée. Jawor entendra ses souhaits. Ses cheveux s'éclairciront, sa peau deviendra plus saine. La jeune fille, qui utilisera désormais son ancien nom, Iola, sera une source de puissance moyenne ayant le don de parler aux corbeaux, mais ses transformations et ses explosions de puissance incontrôlées prendront fin.

RAVEN EST MORTE

Cela peut se produire à différents moments de l'aventure. Cependant, l'effet sera toujours le même. Si Raven meurt, la puissante créature vivant dans l'arbre au milieu de la cour sera terriblement en colère et sortira de sa prison dans laquelle il était retenue depuis des siècles. De même, si quelqu'un décide de libérer l'Esprit de Jawor et y parvient, il ne pourra en aucun cas réemprisonner cet être. Il est possible d'utiliser la description fournie ici.
Le tonnerre retentit. Le bois gémit et craque sous l'énorme pression. Le sycomore tremble, se déplace, et finalement deux troncs entrelacés commencent à se redresser. En un clignement d'œil, une fissure apparut entre eux et un nuage de brume verdâtre s'élève dans l'air. Il grince, bourdonne, et le tonnerre jaillit de l'intérieur. La brume a l'air furieuse, vous en êtes certain. Vous pouvez facilement deviner ce qui a mis cet esprit en rage..
Les personnages peuvent communiquer avec l'essence. Cela nécessite une bonne maîtrise de la Langue des Anciens (la somme de compréhension et de cette langue doit être d'au moins de 12). Cependant, le spectre est furieux. Pendant des siècles, il a été emprisonné dans ce sycomore et a dû servir les différentes générations des Gwydberg. Lorsqu'il a finalement aidé à libérer le château et à garantir la paix, il a été troublé par les actions de Torwald et des personnages.
Si Raven est vivante et que les personnages n'ont pas endommagé le sycomore (*attention à la malchance lors des combats !*), il est tout à fait possible de sympathiser avec l'esprit. Cependant, il n'est pas favorable. Il a été emprisonné si longtemps qu'il ne sait pas comment s'échapper efficacement de ce monde. Il a même réussi à s'habituer à son sycomore. En échange d'une aide pour fuir le Continent, il est prêt à coopérer. Cependant, il interprétera tout très littéralement soit au pied de la lettre.
Si Raven est morte, l'esprit est furieux, mais sa colère peut être dirigée vers une personne ou un groupe spécifique. L'apparition n'est pas vindicative et sera sensible aux arguments décrits ci-dessus.
Le pire sera si le joueur a endommagé le sycomore d'une manière ou d'une autre. Le fantôme ne voudra pas parler tant qu'il n'aura pas puni celui qui a levé la main sur "son" arbre. Cependant, il est possible d'essayer de le calmer en lui disant que le coup n'était pas dirigé contre lui, mais contre sa prison. Si un tel argument est utilisé, utilisez le Combat Verbal
Les joueurs peuvent trouver des façons différentes d'utiliser l'Esprit de Jawor. Il convient d'apprécier les bons concepts, mais il ne faut pas les laissez-vous entraîner dans des jeux de souhaits. Cette créature n'est pas un génie et n'a pas besoin de suivre les ordres des mortels.
Si les négociations échouent, l'Esprit de Jawor peut s'avérer être un terrible adversaire. Il survole le champ de bataille, projette ses adversaires à l'aide de soudaines rafales de vent et frappe les plus proches avec des éclairs. Il est très complexe de lui causer des dommages. Même un Sorceleur ne pourrait pas le maîtriser ici.

ENCHANTE

S'il y a plusieurs personnages magiques dans l'équipe, les joueurs pourront simplement décider de conjurer l'enchantement de Raven. Sans l'aide de l'Esprit de Jawor, ce sera très difficile, mais pas impossible. Il existe des sorts et des rituels appropriés (comme le Rituel de l'effet miroir que vous trouverez dans les marges) qui vous permettent d'inverser ou de défaire une telle magie.
Pour désenchanter Raven, les personnages doivent connaître au mieux son histoire. S'ils n'ont pas mené d'enquête, ou de manière superficielle, les personnages ne seront pas comment s'y prendre. Cependant, lorsque les personnages ont réalisé qu'ils étaient près pour se rendre à la chapelle avec Raven (convaincue ou forcée de le faire), ils doivent prier Morrigan et utiliser le pouvoir approprié. Le SD pour inverser la malédiction est de 30.

ÉPILOGUE

Lorsque le glass de fin sonne, nous espérons que vous pourrez lire ou paraphraser ce texte.

Depuis les murs du château sur le mont Gwydth, la vue est incroyable. Au nord, on peut voir le ruban bleu du Yaruga, un fleuve puissant qui était autrefois un symbole de prospérité, et qui n'est aujourd'hui associé qu'à des effusions de sang. Au sud, brillent les sommets des Montagnes Amell, la frontière entre le Nord et le Sud. À l'ouest se trouve Cintra, et quelque part au loin à l'horizon, une brume verdâtre suggère la forme des rivages d'une mer lointaine.

Cependant, c'est l'est qui vous intéresse le plus. Gwydberg domine ici la vallée de la Roen, cachée entre les collines. Vous ne savez pas grand-chose d'elle. Ces dernières années, elle est restée à l'écart de l'histoire. Loin en dessous, une rivière étroite coule, vous pouvez voir la fumée des cheminées de certaines colonies, une route de terre claire serpente entre les forêts et les prairies. Le vent apporte une odeur de résine, de fleurs sauvages et de gruau. Il a quelque chose de familier, mais aussi d'inquiétant. Du sommet, on peut voir la nature sauvage, les grottes, probablement également la mine au loin. Là vivent des gens, des elfes, des nains, des bêtes et des monstres.

Si Gwydberg est votre nouvelle maison maintenant, elle sera votre nouvelle patrie.

PENSE BETE

Pensez à résumer tous les thèmes qui sont apparus au cours de cette partie. Sans oublier le marchand Messmer qui attend en bas ou Para troll de Pierre. "Résumé les thèmes" ne signifie pas la fin de la menace. Si le personnage trompe le marchand ou poursuit les Nilfgaardiens, ils reviendront certainement plus tard dans la campagne.

Vous pouvez bien sûr modifier ces directives, mais elles ont bien fonctionné pour le groupe de test. Pensez à vérifier les motivations des personnes concernées et récompensez-les en conséquence. Ils méritent peut-être des couronnes supplémentaires. Si les ambitions de Bruno Messmer sont satisfaites, le groupe recevra certainement une prime de sa part.

Cette aventure est une excellente ouverture pour la campagne dans la vallée de Roen, dans tout Angren ou même des deux côtés de Yaruga. Nous essayerons de vous fournir autant de matériel de jeu que possible dans cette région. Si les joueurs ont fait main basse sur Gwydberg, ils disposeront d'un quartier général, d'où ils pourront partir en voyage dans différentes directions. S'ils échouent, ils devront chercher ailleurs, et voyageront certainement dans la région.

RECOMPENSES PP

Selon les intrigues que vous utilisez et la façon dont les personnages ont été joué par les joueurs au cours de l'aventure, cela peut prendre jusqu'à trois sessions. C'est pourquoi il n'y a aucun nombre spécifique de pp à attribuer. Cependant, nous suggérons que la récompense soit d'au moins 6 points par la séance. A titre d'exemple ; les joueurs des séances de tests ont gagné de 10 à 20 PP au cours de cette histoire.

LES TRÉSORS DE GWYDBERG

Si les personnages sont devenus les propriétaires du château du Mont Gwyd ou du moins l'ont pillé, ils sont sûrement curieux de savoir ce qu'ils pourraient y trouver. Bien que la forteresse ait été abandonnée à la hâte, ils ont pu y trouver des couronnes à l'intérieur (Facile à emporter). La plupart des richesses de Gwydberg sont des objets utilitaires qui y ont été conservé. Par conséquent, au lieu de créer une liste de tous les objets disponibles, nous suggérons d'allouer des fonds spécifiques à des types particuliers. Collectez les fiches des personnages à la fin de la session et voyez ce que les personnages sont capables de faire. Donnez-leur les montants appropriés pour les catégories indiquées ci-dessous. S'il reste de l'argent au groupe après l'avoir dépensé, le budget restant sera converti en couronnes à donner au groupe. Pour chaque personnage de l'équipe avec la capacité indiquée, le groupe obtient le budget approprié.

Compétences	Budget	Valeur
Alchimie	Recettes alchimiques	100 couronnes
Artisanat	Schémas d'armes et d'armures	200 couronnes
Art ou style	Articles de luxe (bijoux, sculptures, pierres précieuses, etc.)	500 couronnes
Capacité de combat	Arme pour cette capacité de combat	200 couronnes
Pour chaque personnage	Plastron ou autre armure	200 couronnes

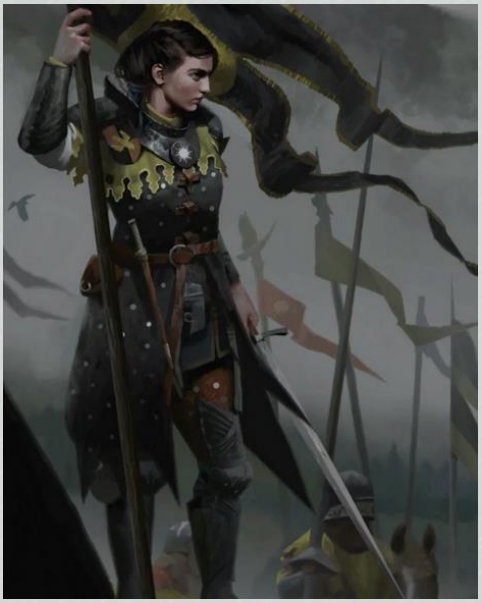
La bibliothèque dispose également de livres dont la lecture donnera aux personnages une fois 4 P.P pour développer toute compétence de TECH et d'INT.

Le Sycomore est une intersection de niveau 4 tant que son esprit "Jawor" y vit. A chaque pleine lune, il se lie tour à tour à la magie de l'air ou de la terre. Si la créature s'échappe, est exilée ou dispersée, le lieu de pouvoir tombe au niveau 3 et se lie définitivement à l'un de ces éléments (au choix des joueurs).

AMIS ET ENNEMIS

KALA DE GWYDBERG

Une jeune femme noble aux cheveux clairs et aux yeux verts. Belle, bien faite, rapide dans sa réflexion et son discours. Elle est habillée de façon virile dans un uniforme noir Nilfgaard avec une petite collerette autour du cou. La précaution étant enseignée dans la maison familiale, elle a toujours une arme sur elle et sait s'en servir.



INT	7
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	5
EMP	6
TECH	5
VOL	7

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35

Compétences
Athlétisme (+4)
Courage (+6)
Duperie (+6)
Education (+6)
Endurance (+5)
Escrime (+5)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Persuasion (+4)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Séduction (+4)
Stylisme (+4)
Survie (+4)
Vigilance (+5)

Armure
Tête : 12 Torse : 5 Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucune

Butins
Camail PA : 12
Corde (10m)
Couronnes (3d10)
Florins (3d10)
Fureur de Brendan (2)
Gambison aedirnien PA : 5
Objets communs (1d6)
Pantalon Matelassé PA : 5

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

RAVEN (IOLA DE GWYDBERG)

Une jeune fille mince dans une robe blanche simple. Très pâle, ce qui est en outre souligné par des cheveux noirs comme une aile de corbeau. Ses yeux sont vert foncé et tombent dans le noir. Autour d'elle, il y a toujours quelques corbeaux, et sur ses bras et sa tête, on peut parfois voir quelques plumes d'oiseaux.

INT	5
REF	8
DEX	8
COR	6/2
VIT	8
EMP	3
TECH	6/2
VOL	6

CHA	5
ETOU	6
COUR	24
SAUT	4
PS	30
END	30
ENC	60/20
REC	6

Compétences
Alchimie (+4)
Athlétisme (+6)
Bagarre (+6)
Courage (+6)
Endurance (+4)
Furtivité (+6)
Premier soin (+4)
Psychologie (+6)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+6)
Vigilance (+6)

Vigueur
5

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites

Armure
9

Butins
Capuche d'archer verdenien PA : 3
Corde (10m)
Couronnes (3d10)
Florins (3d10)
Fureur de Brendan (2)
Gambison PA : 3
Objets communs (1d6)
Pantalon de cavalier PA : 3

Capacités
Contrôle sur les corbeaux (voir ci-dessous)
Magie maudite (voir ci-dessous)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	Etourdissement	2
Pied	1d6 + 4	Etourdissement	2
Bec et griffes (corbeaux)	1d6/2	-	2

MAGIE MAUDITE

Raven a accès à deux sorts. Les règles normales de magie s'appliquent à elle.

Polymorphisme restreint (terre)
Coût en END : 5
Effet : Raven peut prendre la forme d'un corbeau (et redevenir humaine). Les capacités qu'elle obtient lors de la transformation tombent alors à la valeur après "/". Sous cette forme, Raven perd la capacité d'utiliser la parole et toutes les capacités basées sur celle-ci. Raven peut désormais voler sous sa forme animale. La transformation lui impose de réaliser un test d'envoutement (dans son cas avec un test de volotnée) avec un SD de 10.
Portée : sur le lanceur
Défense : aucune
Durée : jusqu'au nouveau lancement du sort.

Zéphyr(air)
Coût en END : 5
Effet : Zéphyr permet de faire éclater une rafale de vent qui repousse quiconque se trouve dans un rayon de 2 mètres autour de Raven, d'autan de mètres que le nombre de points supérieurs à sa défense sur votre jet. Cette attaque n'inflige que 1d6 points de dégâts, mais si votre adversaire percute quelque chose, il subit des dégâts d'éperonnage, comme décrit page 171 du livre de base.
Portée : rayon de 2 m
Défense : aucune
Durée : instantanée

CONTRÔLE DES CORBEAUX

Il y a toujours quelques corbeaux autour de Raven (deux fois plus que le nombre de personnages). La jeune fille communique librement avec eux. Elle peut leur ordonner de partir en éclaireur ou même d'attaquer. Lorsque Raven change de forme, les corbeaux se rassemblent dans le nuage qui l'entoure. Toutes les attaques contre le groupe n'ont que 10% de chances de toucher la jeune fille maudite (les autres coups touchent les oiseaux). Les corbeaux ont des capacités d'oiseaux cités dans le livre de base page 311(cité à coté).

INT	1
REF	3
DEX	4
COR	1
VIT	2
EMP	3
TECH	1
VOL	4

CHA	0
ETOU	2
COUR	10
SAUT	2
PS	10
END	10
ENC	10
REC	2

VOL

Un oiseau peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou el toucher avec une attaque. Dès qu'il tombe, il doit réaliser un test d'Athlétisme avec un SD de 16 S'il échoue, il subit des dégâts d'éperonnage en fonction du nombre de mètres dont il chute, comme décrit page 171 du livre de base.

ESPRIT DE JAWOR

Un étrange nuage de brouillard luisant, généralement vert, mais adoptant parfois la couleur de l'écorce. Il peut être aussi grand qu'un chariot, et se rétrécir à nouveau à la taille d'un halfling. Il est toujours en mouvement. On dirait le bruit d'une forêt pendant une tempête

INT	6
REF	8
DEX	10
COR	8
VIT	10
EMP	2
TECH	6
VOL	10

CHA	0
ETOU	9
COUR	30
SAUT	6
PS	45
END	45
ENC	100
REC	9

Compétences
Bagarre (+6)
Envoutement (+10)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+10)
Incantation (+10)
Langue ancienne (+4)
Persuasion (+5)
Physique (+6)
Psychologie (+4)
Résilience (+6)
Résistance à la magie (+10)
Rituel (+10)
Vigilance (+4)

Butins
Glyphe (1)
Poussière imprégnée (2d6)
Runes (2)

Armure
0

Vulnérabilité
Huile contre les élémentaires
Bombe au Dimeritium Après avoir été touché par une explosion de ce type, le fantôme s'affaiblit et se dissipe légèrement. Sous son influence, il perd son intégrabilité et subit une pénalité de -2 à toutes les caractéristiques.

Caractéristiques	
Taille	4 mètres
Poids	N/A
Intelligence	Comme un humain
Langage	Langue Ancienne

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2
Eclairs	4d6	Feu (50%), portée 10 m	1

Capacités
L'essence de la magie pure - l'Esprit est résistant aux saignements, au feu et au poison. L'esprit ne peut pas être contrôlé par des sorts de contrôle de l'esprit
Résistance - à l'écrasement, aux coupures et à la perforation
Vol magique - L'esprit peut voler selon les règles de mouvement normales. Cependant, il ne craint pas de tomber.
Déplacement - Un spectre peut lancer un envoutement comme action défensive pour devenir incorporel. S'il réussit, il annule l'attaque et rien de physique ne peut l'endommager ou l'affecter jusqu'à son prochain tour. Puissant souffle - Pour 10 STA, un fantôme peut produire un effet semblable à ce sort Zéphyr, mais il affecte tout le monde dans un rayon de 10 mètres.
Vision nocturne - Ce monstre ne subit pas de pénalité en cas de mauvais éclairage.
Téléportation - Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.
Souhait - Cet esprit possède un puissant pouvoir magique, mais est limité dans son utilisation. S'il est correctement imploré, il est capable de produire l'effet de n'importe quel sort, rituel ou malédiction et d'appliquer et de retirer des malédictions. Cependant, il ne pourra le faire qu'une seule fois pour une personne. Il n'écoutera pas non plus ceux qui haïssent son sycomore. Dans des circonstances normales, la demande de mendicité nécessite que vous gagniez son accord lors d'un Combat Verbal contre lui (si vous perdez, vous ne pourrez plus jamais demander de l'aide à un esprit).

TORWALD DE BABENBURG, ESPRIT

Un terrifiant chevalier mort-vivant. Tué pour ses crimes par l'Esprit de Jawor, il a été ramené à la vie par le pouvoir de son désir sous la forme d'un monstre macabre et brûlé. Autrefois un beau jeune homme, maintenant parlant d'une voix grave, une créature de grande force et ténacité.

INT	4
REF	8
DEX	6
COR	8
VIT	4
EMP	2
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	7
COUR	12
SAUT	2
PS	35
END	35
ENC	80
REC	7

Compétences
Athlétisme (+5)
Commandement (+6)
Duperie (+4)
Equitation (+6)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+4)
Incantation (+2)
Lames courtes (+6)
Mêlée (+8)
Physique (+4)
Résilience (+4)
Résistance à la magie (+6)

Armure
25

Vulnérabilité
Huile contre les monstres
Poussière de lune et Yrden S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2
Eclairs	4d6	Feu (50%), portée 10 m	1
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2

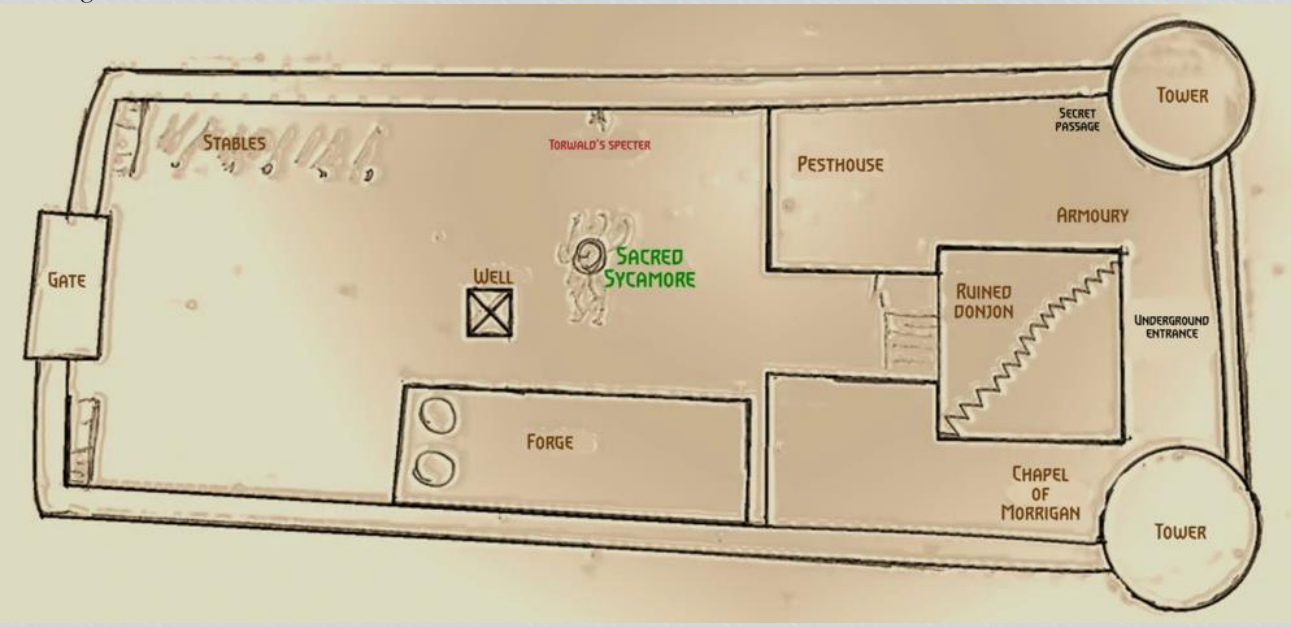
Capacités
Alimenté par la colère - Les esprits sont en théorie aussi intelligents que de leurs vivants, sauf qu'il sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider
Déplacement - Un spectre peut lancer un envoutement comme action défensive pour devenir incorporel. S'il réussit, il annule l'attaque et rien de physique ne peut l'endommager ou l'affecter jusqu'à son prochain tour.
Téléportation - Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.
Vision nocturne - Ce monstre ne subit pas de pénalité en cas de mauvais éclairage.

Butins
Armure de plate Nilfgaardienne PA: 25
Bouclier Témérien (SP 8)
Dague
Epée Courte
Essence de fantôme (1d6)
Hache de Berserk
Poussière de fantôme (1d6/2)
Poussière imprégnée(1d6/2)

PLAN CU CHATEAU

Ci-dessous ce trouve deux plans, le premier est le plant du scénario original et le deuxième un plan proposé par notre équipe de traducteur.

Plan original



Plan Alternatif

LE DON DU MISERABLE

Version originale (Polonaise)
Texte : Michal Studniarek

Adaptation française :
Traduction Française : Alexis.D
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : TybaltCapulet & Nicolas.G

Le soleil retombe déjà versa l'ouest, annonçant une chaude nuit de printemps. Vous pouvez sentir l'odeur de prairie dans l'air, si différente de l'odeur de brûlé, de sang et de chair en décomposition. Vous pourriez même penser qu'il n'y a pas de guerre ici. Ce serait possible s'il n'y avait pas cette ferme abandonnée qui, dans l'obscurité grandissante, se profile devant vous au bord de la route. Le toit de la maison est effondré, chacun des barreaux de la clôture penche dans une direction différente, mais au moins, elle vous fournira un abri, car les nuits peuvent être encore un peu fraiches.

Introduction

Le scénario est destiné à une équipe de personnages débutants qui commencent tout juste leur aventure dans le monde de The Witcher Cette aventure peut être jouée comme un One-shot, mais elle peut aussi constituer un événement parallèle lors de l'errance de votre groupe dans une dangereuse région frontalière.
Le groupe est donc en train d'explorer l'un des territoires frontaliers qui vient de connaître une succession de combats entre les Royaumes du Nord et des incursions Nilfgaardiennes. Sur leur chemin, ils s'arrêtent au niveau d'une petite ferme légèrement en ruine qui compte déjà de nouveaux "hôtes" avec lesquels ils pourraient avoir à se battre. L'un d'entre eux n'est pas celui qu'il semble être. Il est également porteur d'un secret dont il ignore l'existence. Il existe plusieurs façons de créer le groupe. Les personnages peuvent être de simples aventuriers, à la recherche d'un lieu et d'activités proche d'une frontière dangereuse. Ils peuvent aussi être les compagnons d'un Sorceleur, à la recherche de monstres à vaincre, ou une escouade du Noble local, censée protéger la population contre les armées Nilfgaardiennes ou les maraudeurs. S'ils le souhaitent, ils peuvent même être une troupe d'acteurs et de comédiens allant d'une ville à l'autre. Ils peuvent aussi être un groupe d'autochtones, errant au nord de leur région détruite, à la recherche d'un endroit plus calme où vivre.

ACTE I : Rencontre avec la bande

Après une longue journée de voyage, les joueurs s'arrêtent pour la nuit dans une ferme paysanne abandonnée et en ruine. Elle se compose d'une maisonnée avec une étable encastrée, d'un puit et d'une grange en bois à laquelle un petit cellier a été ajouté, ainsi que d'une petite "colline" recouverte de terre et d'une cave voûtée. Il n'y a personne à l'intérieur. Des traces de feu dans le poêle, des morceaux de bois non brûlés et de vieux restes de camping montrent qu'ils ne sont pas les premières personnes à passer la nuit ici. Cependant, aucun membre du groupe ne peut savoir si quelqu'un va revenir ici. La plupart des objets pouvant servir à quelque chose ont été emportés depuis longtemps ou sont endommagés (lit, matelas déchiré). Le plus surprenant est la porte menant au sous-sol de la maisonnée, qui ne peut être ouverte. Elle ne possède pas de fermeture à glissière mais semble hermétiquement fermée. Un examen plus approfondi révélera que celle-ci vient de se bloquer et qu'elle peut être ouverte après un test de **Physique** avec un SD de 18. Il n'y a rien à manger dans le petit intérieur sombre, mais il y a un étrange appareil composé d'une chaudière en fer, de tubes en verre et en bronze, et de petits flacons en verre. L'ensemble donne l'impression d'être les outils d'un alchimiste, cependant, n'importe quel aventurier cultivé ou expérimenté pourra y reconnaître un kit de brassage gnome (grâce à test d'**alchimie** ou d'**éducation** réussi avec un SD de 14) de bonne facture utilisé pour faire de l'alcool de contrebande, laissé là par on ne sait qui ou dans quel but. Pour les joueurs, cela peut s'avérer être un gain précieux, surtout s'il y a un à Artisan ou Alchimiste qui peut s'en servir.

Lorsque les personnages commencent à se mettre à l'aise, les brigands reviennent à la ferme. Il y a autant de brigands que de personnages. Voyant des invités indésirables, le capitaine des brigands grognera : "Qu'est-ce que ceci ? Ne voient-ils pas que nous occupons déjà cet endroit ? "

Des brigands fatigués

Les brigands sont sales et poussiéreux. Olsen, le chef porte un bandeau de cuir couvrant un œil. Dragread, le second est clairement tétanisé. Adalbert, le troisième se distingue par un foulard rouge attaché de façon fantaisiste autour de son coup tandis que le dernier, un jeune homme, reste en arrière. À l'exception du patron, ce ne sont pas des gens très brillants.

Statistiques

Pour générer les brigands, vous pouvez utiliser les statistiques des bandits du livre de base (p. 271), ou celle des résistants du kit de démarrage (p. 43), voir encore les statistiques que nous proposons en fin de scénario.

Acte II : Conversations au clair de lune

Les développements ultérieurs dépendent du comportement des joueurs. Si les brigands les trouvent plus faibles qu'eux, ils les attaqueront. Ils ne tueront pas, mais préféreront les faire prisonniers afin de les exploiter dans le cadre d'une chasse au trésor, ou à la première occasion, pour les vendre à un autre groupe. Cependant, si les joueurs montrent qu'ils sont coriaces et dangereux, les brigands lâcheront prise et affirmeront qu'il y a assez d'espace dans la pièce pour que tout le monde puisse y tenir. Ils chercheront à questionner les personnages des joueurs (d'où ils viennent, où, comment, etc.). Ils peuvent également partager l'alcool *"L'esprit Antałka"* issu du kit de brassage. Les joueurs ont beaucoup à gagner s'ils essaient d'utiliser le kit de brassage (Grâce à un test d'**alchimie** avec un SD de 14). Cette installation est un véritable trésor,

car les personnages peuvent transformer presque tout pour obtenir de l'alcool. Cependant, il faut compter avec le fait que les brigands voudront aussi mettre la main dessus. Mais pour l'instant, cependant, la soirée promet d'être richement arrosée.

Au cours de cette rencontre, l'atmosphère est pesante et pleine d'incertitude. Elle peut éclater à tout moment dans une explosion de violence. Les deux parties ont beau dialoguer, il est évident qu'elles ne se font pas beaucoup confiance, même si elles boivent ensemble. Personne ne sait quelle sera la réaction de l'autre partie suite à une mauvaise blague ou à une drôle de plaisanterie. La conversation peut soudainement se transformer en dispute lorsque quelqu'un est accusé de quelque chose. Si les joueurs se sentent en confiance, faites-leur jouer la scène de décharge de tension, et sinon, profitez-en pour instaurer un combat verbal. Si les personnages proposent d'apporter de l'aide aux groupes de brigands (guérison par un médecin, réparation de matériel endommagé par un artisan, transaction profitable avec un marchand, etc.). Ils contribueront à améliorer les relations avec les brigands. Le temps défile au gré des conversations autour du feu de camp, *"L'esprit de l'antałka"* diminue lentement. Vous pouvez faire passer des tests de **Résilience** avec un SD de 16 aux personnages. Si le groupe ne boit pas ou que les personnages réussissent leurs tests, ils ne subiront pas de malus lors de leurs différents tests. Malheureusement, il est également possible que des personnages soient obligés de combattre en état d'ébriété. Les combats menés contre des personnages ivres sont plus faciles à gagner. Il est donc difficile de prévoir qui des deux groupes peut gagner en cas de combat.

Si les deux groupes se sont posé autour du feu de camp, le chef de groupe se détend lors de la conversation et l'alcool permet de délier les langues et de parler du trésor caché dans les environs. Quelques jours plus tôt, ils ont appris par des réfugiés vivant dans cette région qu'il y avait une ruine de la tour d'un mage quelque part. Les réfugiés ont également fait une carte très générale et sommaire de ces ruines et leur ont dit exactement où chercher.
Le Meneur peut faire effectuer un test de **Persuasion** ou de **Charme** moyen au chef des brigands (avec un modificateur de +3 si les personnages ont bu de l'alcool) : en cas de réussite, le chef proposera au groupe de participer avec eux à une recherche commune afin de trouver le trésor et bien entendue de répartir également les gains. Bien sûr, comme on peut s'y attendre, les malfrats recherchent en réalité quelqu'un qui fera le travail le plus difficile pour eux, pour ensuite s'en débarrasser d'une manière ou d'une autre. La manière dont ils mettront ce plan en œuvre dépend de l'évolution de la situation et des préférences du Meneur. Les brigands ont accès à du poison (Venin noir), qu'ils peuvent administrer aux personnages en en incorporant dans leur nourriture. Un bon vieux coup de couteau dans le dos ou un coup de mat-

-raque dans la tête sera peut-être plus approprié en fonction des circonstances.

Le trésor des elfes

Le trésor existe bel et bien, mais ce n'est pas celui auquel s'attendent les brigands. Tout est à mettre sur le compte de l'ambiguïté de la langue des elfes, car ce trésor est un très vieil arbre qui pousse dans le jardin détruit près de la tour elfique. Ce pommier donne des fruits à la peau dorée, luisante de cires végétales. De loin, ils ressemblent à des objets précieux faits de verre et d'or. A l'heure actuelle, cette variété n'est pratiquement plus présente sur le Continent, et chaque mage, druide ou herboriste conscient de sa valeur tombera en extase. L'importance de ce seul pommier pour la biologie est énorme, et grâce à lui, il sera possible de faire revivre cette variété de fruit rare.

Au cours de la conversation, les joueurs peuvent remarquer qu'un des voleurs se comporte différemment des autres (révélée par un test d'**Empathie** avec un SD de 14). Il est également différent du reste de la bande : il a un visage lisse, ses mains ne sont pas abîmées par le travail, à l'exception d'un gambison rapiécé, il ne porte ni arme ni armure. Le chef de la bande le traite avec indulgence, comme un enfant ou comme un misérable. Le jeune garçon, appelé par ses compagnons Nieborak, semble signaler discrètement aux personnages que le chef dit des contrevérités (confusion, regard fuyant, marmonne des choses dans sa barbe) - pour voir cela, les joueurs doivent réussir un Test d'**Empathie** avec un SD de 14 ; après le test suivant, ils peuvent le remarquer même s'il n'y a pas Olgen dans les environs. Nieborak est surveillé par Dragread, un brigand boiteux. Lorsque les malfrats auront suffisamment bu, le garçon attendra un moment propice et tentera de parler en privé avec un personnage qu'il aura choisi (probablement celui qui donne l'impression d'être le plus généreux et le plus doux). Malheureusement, Olgen, le chef, est un obstacle. S'il remarque ce que Nieborak va faire (via un test de Vigilance avec le modificateur de -3 dû à l'intoxication), il réagira à temps et l'enverra ailleurs. Si Olgen est occupé, alors Dragread tentera d'empêcher une éventuelle entrevue et conversation.

Nieborak demande de l'aide aux joueurs, car il les observe bien (surtout s'il s'agit d'un groupe organisé qui peut assurer sa sécurité, par exemple des soldats ou l'escorte d'un Noble, à qui les voleurs essayeront de paraître inoffensifs). Il dit aux personnages qui il est et demande de l'aide pour s'échapper.

Nieborak et son histoire

En fait, Nieborak est un garçon originaire d'une ville dont la famille est morte lors d'une attaque d'une division Nilfg-

-aardiennes. Pendant quelques jours, il a erré sur les routes, et lorsqu'il est tombé sur une bande qui était encore à l'époque encore des restes assez disciplinés d'une unité en déroute, il les a rejoints, prétendant être le fils d'un chevalier. Il fait de petits travaux de nettoyage et de service pour eux et prétend conduire la bande jusqu'à ses parents qui leur offriront une généreuse récompense (c'est faux, mais bien sûr, il ne le dit pas aux personnages). Il compte bien pouvoir s'échapper en cours de route, mais pour l'instant, il se fait passer pour une victime.

Le garçon ne réalise pas encore qu'il est un aimant attirant divers monstres (un trésor pour un sorceleur, un ennui tragique pour tous les autres personnages). Depuis que les malfrats l'ont recueilli, ils ont croisé plusieurs meutes de chiens errants affamés, des vagabonds infectés par des maladies, ils ont vu des yeux briller dans le noir, entendu des bruits étranges, etc... Les brigands n'ont pas encore associé ces événements à la présence de Nieborak, mais des personnages observateurs pourront établir un lien entre la présence de Nieboark et les évènements récents vécus par les brigands (via un test de **Déduction** avec un SD de 18). La maladie de Nieborak n'est pas une malédiction, mais un simple "tissage du Destin", elle ne peut donc normalement pas être détectée par les moyens dont dispose un mage, un druide, un prêtre ou un sorceleur...

Personne ne sait qu'ils sont maintenant près d'un endroit où rôde un monstre bien plus dangereux, et ce soir Nieborak va amener les personnages et des brigands à la rencontre du monstre...

Si les personnages croient Nieborak, ils peuvent essayer de le récupérer par la force ou de tromper les brigands, ils peuvent aussi le gagner aux dés ou aux cartes. Ils peuvent élaborer avec lui un plan d'évasion en utilisant des astuces de distraction et de confusion (par exemple, en lançant un sort "Poussière aveuglante" ou "Brouillard de Dormyn", en utilisant le Signe d'Igni, ou en libérant tous les chevaux des brigands de l'écurie, etc.).

Lorsque les personnages interrogent directement le chef sur Nieborak, Olgen semble confirmer ses propos : c'est un orphelin recueilli par bienveillance, mais son esprit semble s'affaiblir car il est un peu lent et béant ; ils veulent le remettre à des proches afin d'obtenir une récompense. Il ne se débarrassera pas de lui volontairement, et se montrera méfiant. Il voudra savoir pourquoi les personnages se soucient de ce misérable. C'est peut-être une sorte de prince déguisé grâce à qui ils peuvent gagner une récompense bien plus importante. Si l'un des personnages se souvient des paroles de Nieborak (ce qui n'est pas très malin), le chef constate que le "jeune" parle toujours comme ça, comme s'il était toujours bourré, sauf qu'il ne supporte pas l'alcool.

Acte III : L'attaque du monstre

Le monstre apparaîtra discrètement et de manière inattendue, lorsque les joueurs et les brigands siroteront joyeusement, parlant de Nieborak ou se couchant au sol fatigué par l'alcool ou tout simplement en se couchant en fin de soirée. Il essaiera de se faufiler auprès des personnages (n'oubliez pas les modificateurs liés à l'obscurité et le malus de -3 d'ivresse). Sa présence à proximité peut être révélée par un médaillon de Sorceleur ou un sort approprié. Bien que de telles créatures se cachent généralement dans les bois, Nieborak a attiré son attention, ce qui obligera le monstre à s'éloigner de son habitat naturel. Toutefois, si le déroulement de la soirée impose une solution différente, le monstre pourra attaquer le groupe le lendemain quand ils partiront rechercher le trésor. Il peut également surprendre quiconque s'éloigne un instant du groupe et/ou se glisse entre les arbres. Une fois que la créature attaque ou est découverte, un Sorceleur ou une autre personne ayant la capacité de **Connaissance des monstres** après avoir passé un test de difficulté avec un SD de 15 ou de 16 avec **Formation de Sorceleur** peut remarquer qu'en tant que représentant de son espèce, il est loin de son habitat naturel de son existence (ce qui est causé par "l'attraction" exercée par le garçon). Le but premier du monstre est de chasser et de tuer Nieborak. Il attaque simplement tous ceux qui tentent de l'empêcher. Si les personnages tiennent à la vie du garçon, ils doivent le protéger à tout prix jusqu'à ce que le groupe vienne à bout du monstre. Si le monstre prend la fuite, il ne se remettra pas en chasse, surtout s'il est blessé.

Le monstre

Par défaut, la bête utilisée dans ce scénario est un Arachas (p 295 du manuel de base). Pensez à tirer parti de toutes ses capacités : laissez-le emmêler les brigands avec ses toiles, sauter entre les personnages et utiliser des coups rapides. Avant toute chose, utilisez les principes d'éclairage, de champ de vision et de mouvement. L'arachas, grâce à la capacité de bond, se déplace de manière très dynamique. Si l'arachas attaque les personnages autour du feu de camp sont éclairés pour lui (lui conférant un bonus de +2 à l'attaque). Si vous avez l'impression qu'une araignée-crabe ne représente pas un défi pour votre groupe, envoyez-lui des katakans (p. 308)

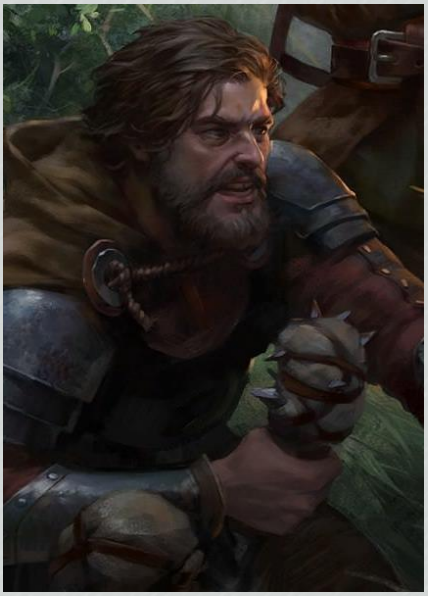
Epilogue

Les brigands ne sont pas au courant de la particularité de Nieborak et ils vont en faire la douloureuse découverte face à l'arachas. Les joueurs peuvent leur expliquer si l'un d'entre eux survit à la rencontre avec le monstre et que les deux groupes parviennent à le vaincre. Qu'ils veuillent encore avoir affaire à lui dépend de la décision du Meneur, ils pourront même être heureux de s'en débarrasser. Si Nieborak veut poursuivre son voyage avec les joueurs, les brigands seront soulagés. Mais les personnages l'accepteront-ils ?

AMIS ET ENNEMIS

OLSEN, LE CHEF DE LA BANDE

Olsen est le chef de la bande de brigands. Il porte un bandeau de cuir couvrant son œil droit. Ancien soldat, il a fédéré des membres de son ancienne compagnie une fois qu'ils ont été mis en déroute par les Noirs. C'est un homme aux cheveux bruns mi-long et à l'œil noisette. Son corps malingre cache cependant un esprit vif et des muscles secs et noueux. Il est habillé d'une gambison récente mais sale avec un écusson non-reconnaissable car déchiré.



INT	5
REF	6
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	6
TECH	4
VOL	5

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35

Compétences
Arbalètes (+6)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Courage (+7)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+3)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+5)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+5)
Vigilance (+6)

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucune

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

DAGREAD LE TETANISE

Un homme aux cheveux noir et bien rasé, boiteux, il déambule maladroitement et tapote les épaules de ses compères. Tout comme son chef, il est habillé d'une gambison usée avec un écusson appartenant aux royaumes du Nord partiellement reconnaissable car partiellement déchiré.

INT	4
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	40
ENC	50
REC	4

Compétences
Arbalètes (+4)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Courage (+7)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+3)
Lames courtes (+5)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+5)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+4)
Vigilance (+6)

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucune

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

ADALBERT L'HOMME AU FOULARD ROUGE

Adalbert ne paie pas de mine. Il n'impressionnera pas les personnes qu'il rencontrera. En effet, sa voix chevrotante fera réaliser à ses interlocuteurs qu'il est bien dans la fleur de l'âge. D'apparence négligée, il est couvert par la crasse et la saleté. Tout comme ses coéquipiers, il est habillé d'une gambison crade sans écusson, mais se distingue par un foulard rouge attaché de façon fantaisiste autour de son coup.

INT	3
REF	4
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	40
ENC	50
REC	4

Compétences
Arbalètes (+4)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Courage (+7)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+5)
Vigilance (+6)

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucune

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

NIEBORAK

Un jeune garçon au visage altier et à la peau blanche possède des yeux d'un marron brun avec des lueurs d'ambre luisant d'une sournoiserie surprenante. Ses cheveux court et très bien taillés lui confère une appartenance à la noblesse des royaumes du nord. Il est vêtu d'une gambison rapiécé légèrement trop grande pour lui.

INT	7
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	5
EMP	6
TECH	5
VOL	7

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35

Compétences
Arbalètes (+4)
Athlétisme (+2)
Bagarre (+2)
Courage (+6)
Escrime (+2)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+5)
Lames courtes (+2)
Résilience (+2)
Résistance à la contrainte (+2)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+3)
Vigilance (+6)

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Habilité
Aucune

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Dague	1d6	N/A	2

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

IMMUNISE – LA PESTE DE VIZIMA

Version originale (Polonaise)
Texte : Jakub Zapala

Adaptation française :
Traduction Française : TybaltCapulet
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : BenJall, Alexis.D & Nicolas.G

Tout le monde pensait que la maladie avait disparu avec l'arrivée du printemps, mais c'est l'automne, et elle frappe comme jamais auparavant. Le temps de la peste est arrivé ; et Wyzima, la capitale de Témérie, est décimée par l'épidémie. Les rues sont désertes, les malades sont soignés entre les murs des temples, et plus personne ne veille au maintien de l'ordre. L'armée est partie en guerre avec le roi Foltest et en raison de la confusion qui règne dans le pays après sa mort, elle n'est jamais revenue. Quelques succursales locales encerclent la ville d'un cordon sanitaire, mais la garde de la ville est en désarroi. La garde du palais s'est barricadée dans le Château de Foltest. Seule la mort, les bandits et les monstres circulent dans les rues.

De nombreux fonctionnaires et sceaux royaux, nécessaires pour approuver les documents importants, sont restés au château. Personne n'ose traverser la ville frappée par la peste. A moins que quelqu'un doté d'une immunité, d'une résistance surnaturelle à la maladie ...

Le chapitre suivant est un ensemble de scénarios possibles qui vous permettent de jouer une aventure dans The Witcher (le Jeu de Rôle) sans Meneur ou pour aider un Meneur à créer une histoire pour un groupe de joueurs.
Les personnages vont entreprendre une mission désespérée qui consiste à transférer un message urgent au Château de Foltest. Grâce à une mutation ou un rituel magique, ils seront immunisés contre la peste, mais pas contre les autres menaces liées à l'expédition au travers des murs de l'infortunée capitale de Témérie.
A la fin de ce scénario, vous avez à disposition deux héros prétirés : le Sorceleur Veskor et la druide guerrière Rivella. Toutefois, il est possible pour les joueurs de créer leurs personnages.

Devant vous se trouve les eaux calmes du lac de Wyzima où, de l'autre côté, se trouvent les murs de la capitale pestiférée de Témérie. La nuit est tombée et le vent souffle joyeusement vers la ville, portant l'odeur d'une forêt de pins. Vous vous gorgez de cet air vivifiant, sachant que Wyzima n'est pas réputée pour ses arômes agréables. La peste rode dans la ville, personne ne nettoie les allées et des morts en décomposition gisent dans la rue quand on ne les brûle pas. Ce n'est pas un endroit plaisant, mais vous devez y aller. Vous vous souvenez du visage sérieux de Jan Natalis, qui vous a confié cette mission d'une importance extrême. La promesse de la lourde bourse d'orins vous a tout autant tenté que la demande sincère du vainqueur de la Bataille de Brenna. Vous réajustez la sangle d'un sac dans lequel se trouve une lettre qu'il a adressée au burgrave de Wyzima, Velerad. Il est temps de pousser le bateau dans l'eau, de traverser le lac et de se faufiler dans la ville endormie jusqu'au Château de Foltest. Vous vous mettez en route. Pour vous encourager, vous répétez les détails de la mission...

La Mission

Lancez 1d6 pour déterminer la tâche qui a été confiée aux personnages par Jan Natalis.

1) Les sceaux royaux : La Témérie est paralysée car les sceaux royaux ont été laissés dans le château et personne ne peut déclarer de nouvelles lois. Jan Natalis en a besoin, mais il sait aussi que Velerad ne voudra pas forcément les donner. Pour compléter la mission après avoir atteint le château, les personnages auront besoin de réussir un test de **Charisme** ou d'**Education** avec un SD de 15.

2) Le Traître : Jan Natalis a découvert que Valerad a trahi. Il a intentionnellement, laissé la peste se développer dans la capitale, car il désire livrer la ville aux forces Nilfgaardiennes et sauver sa tête. Pour mener à bien la mission, après avoir atteint le château, les personnages devront combattre Valerad, qui a les mêmes caractéristiques que les Bandits (Page 272 du livre de baser), mais avec VOL 5 et 25 PS. Afin de l'atteindre sans risquer l'affrontement avec les quatre gardes de Valerad (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base), les personnages auront besoin de réussir un test de **Furtivité** sur SD 10.

3)La Barde : Jan Natalis a demandé aux personnages de conduire à Wyzima, une jeune artiste du nom de Dalia. Officiellement, l'adolescente est orpheline, mais il est à penser qu'elle doit être une bâtarde d'une bonne maison puisse que quelqu'un a contribué à son éducation. Ses talents de chanteuse ainsi que sa chevelure d'or blanc et ses yeux d'un bleu intense lui assureront une place à la cour de Foltest. Valerad acceptera cette demande, mais il faudra convaincre la jeune fille capricieuse, ce qui demandera de réussir un test de **Persuasion**, **Charisme** ou **Séduction** avec un SD de 14. Pour des raisons inconnues, les Sorceleurs obtiennent un bonus de +4 au test de **Séduction**.

4)L'Anneau : Les lettres pour Valerad ne sont qu'un leurre. En réalité Jan Natalis vous a confié la chevalière de la Princesse Adda. Si elle la récupère, elle pourra signer des documents au nom du Royaume de Témérie et les remettre à son mari, le Roi Radovid V, dit Le Sévère. Afin de mener à bien cette mission, les personnages auront besoin de réussir un test de **Furtivité ou Déguisement** avec un SD de 14. Si les personnages échouent, ils devront combattre quatre gardes (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base).

5)Escorte : Jan Natalis a demandé aux personnages d'escorter son neveu, Kosma Natalis hors des murs de Wyzima. Les lettres que les personnages doivent remettre à Valerad contiennent ces ordres. Mais le problème, c'est que Kosma attire les montres et qu'il sait à peine se servir d'une épée. Sur le chemin du retour, relancez 1d6 dans la section "Monstre". Le mal dont souffre le jeune Natalis pourrait servir d'introduction d'un autre scénario.

6)Médecine : L'alchimiste Adalbertus Aloysius Kalkstein siège dans l'un des donjons du Chateau de Foltest. Selon les dires des conseillers de Jan Natalis, Kalkstein a mis au point un remède contre la peste. Votre mission est de faire sortir l'alchimiste de Wyzima et de le convaincre de coopérer. Natalis lui promet une lettre de Noblesse afin de se rendre à Novigrad en toute sécurité. Cependant, Kalkstein se sent offensé et est têtu, pour le convaincre, il faudra que les personnages réussissent le test de **Persuasion** ou d'**Intimidation** avec un SD de 15.

Les complications

La route vers le Château de Foltest est parsemée de dangers. Deux obstacles attendent les personnages. Tout d'abord, ils doivent entrer dans une ville confinée, ce qui est un défi en soi. Ensuite, ils doivent traverser Wyzima, en proie à la peste et à l'agitation, jusqu'au château. Si les personnages doivent se battre, référez-vous à la section "Monstre".

Premier obstacle

Lancez 1d6 afin d'identifier la première menace qui fera face aux personnages !

1) Les égouts : Les eaux usées et la saleté de tout Wyzima coulent à torrent dans ses canalisations écœurantes. C'est une route des plus désagréable qui mène vers la ville, mais c'est aussi la plus sure. Les personnages doivent réaliser un test **Résilience** avec un SD de 10. Si les personnages échouent, ils auront la nausée et subiront un malus de -2 pour tous les tests jusqu'à ce qu'ils quittent les égouts. Durant la traversée, ils seront menés à combattre quatre Noyeurs (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page. 280). Passer à travers les égouts donnera un bonus de +4 au deuxième test d'obstacle.

2) La porte des Marchands : C'est une construction anguleuse et massive se dressant au bout d'un pont de pierre effondré. Malgré la peste, les drapeaux Témériens flottent sur ses remparts : De sable, semé de fleurs-de-lys d'argent (un fond noir parsemé de fleur de lys grise). La porte est close et de la lumière brille à travers les fenêtres. Si les personnages frappent à la porte, un garde les interpellent des remparts : "Qui vive ? Que voulez-vous après la tombée de la nuit ? On ne passe pas !" puis vous parle d'une voix plus discrète : "Cent orins et je vous ouvre". Si les personnages ont cette somme, Ils peuvent soudoyer le garde. Ils peuvent aussi faire un test de **Négoce** ou d'**Intimidation** avec un SD de 16 pour réduire le prix de moitié. S'ils échouent, trois gardes (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base) sortent et somment les personnages de partir. A eux de décider s'ils les combattent ou s'ils tentent leur chance ailleurs. Dans ce cas, relancez 1d6.

3) La porte des Cordiers : L'arche pointue de cette porte s'est effondrée et de gros blocs de pierre sont éparpillés devant la porte. Il est difficile de les déplacer, les personnages peuvent faire un test **Physique** ou d'**Incantation** avec un SD de 18. Toutefois, il est possible de grimper sur le mur afin d'atteindre les remparts, mais celui-ci est glissant. Il faut que les personnages réussissent un test d'**Athlétisme** avec un SD de 16. Si vous échouez, relancez 1d6.

4) La porte du Meunier : L'étroite et petite porte nord de Wyzima semble être ouverte. Il fait sombre et tout est étrangement calme. Non loin de la porte, les personnages semblent apercevoir quelqu'un... ou quelque chose. Lancez 1d6 dans la section « Monstre ».

5) La porte de Maribor : Entrer dans la ville n'est pas chose aisée. Jan Natalis a prévenu les personnages qu'il y a quelques jours, la tour, qui se dresse au milieu du lac, a été prise par les Écureuils. Les rebelles non-humains sont venus en bateau et ont fait sauter la porte. Les personnages peuvent essayer de se faufiler mais les rebelles sont vigilants. Il est nécessaire de réussir un test **Furtivité** avec un SD de 16 pour passer sans être vu. Ils peuvent aussi se faire passer pour l'un d'eux, ce qui nécessite de parler couramment la Langue Ancienne, il est nécessaire de réussir un test **Langue Ancienne** avec un SD de 14. Enfin, si tout échoue, les personnages doivent affronter trois Archers Scoia'tael (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 270). S'ils récupèrent les queues d'écureuils qui pendent à leur coiffe, Valerad leur offrira 20 couronnes par queue.

6) Par les Murs : Wyzima est une ville fortifiée. Elle a survécu à plus d'un siège, tant durant les guerres contre l'envahisseur que durant les guerres civiles. Le Roi Foltest a ordonné que les murs soient rénovés après que Geralt de Riv ait conjuré sa fille Adda, ils sont donc en bon état. L'escalade nécessite un test **Physique** avec un SD de 14. Il vous faut ensuite sauter sur les toits de la ville endormie. Les personnages doivent réussir un test **Athlétisme** avec un SD de 12. S'ils échouent, ils réussissent à entrer... mais subissent 4d6 de dégâts au torse à cause de la chute.

Échec au premier obstacle

Si les personnages ne parviennent pas à entrer dans la ville, ils dévoient réessayer. Lancez à nouveau 1d6 et référez-vous au tableau du "Premier obstacle". S'ils échouent à nouveau, la route de Wyzima est complètement fermée et la mission se termine par un échec.

Deuxième obstacle

Les personnages doivent effectuez un test **Furtivité** avec un SD de 18. En cas de réussite, ils atteignent le château sans problème. En cas d'échec, jetez 1d6 afin d'identifier la première menace qui fera face aux personnages !

1) La puanteur, la faim et la pauvreté : Les personnages tombent sur une rue pleine de cadavres, de pourriture et de gens mourants. Ils ont la nausée. Les nobles ont abandonné les pauvres qui meurent dans cet endroit lugubre. Les malheureux tendent la main vers vous en vous suppliant de les aider et de leur donner de l'eau. Si les personnages veulent poursuivre leur mission, ils doivent réussir le test de **Résilience** avec un SD de 14 pour traverser cette rue.

2) Procession : La rue est bloquée par une longue procession de fidèles du Feu Éternel. Ils chantent des hymnes religieux ponctués par de nombreuses quintes de toux. Les prêtres avancent en brandissant des bannières arborant une flamme et des statues en or. Personne ne remarque les personnages ici, un test **Physique** ou **Furtivité** avec un SD de 16 permettra aux personnages de passer à travers la foule.

3) Les Gangs de Wyzima : Un groupe de quatre adolescents armés de dagues et de pierres descendent la rue en brisant les fenêtres et fracassant tous ceux qui ne leur donne pas une bourse. Les personnages peuvent leur donner leur bourse ou les combattre (ils ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base, armé seulement de dagues)

4) Des gardes sur le qui-vive : Deux Gardes municipaux, armés de matraques, marchent dans la rue en frappant quiconque ne leur jette pas une bourse. Les personnages peuvent leur donner de l'argent, essayer de leur expliquer qu'ils sont en mission officielle (grâce à un test de **Persuasion** ou **Intimidation** avec un SD de 16) ou combattre les deux gardes (qui ont les mêmes caractéristiques que les Bandits page 272 du livre de base).

5) Problèmes avec les Écureuils : On raconte, dans les faubourgs de Wyzima, que des Scoia'tael profitent du chaos ambiant pour s'introduire en ville. Par malchance, les personnages croisent une demi-douzaine d'Écureuils en train de piller la boutique d'un alchimiste. Deux elfes aperçoivent les personnages et se ruent vers eux, armés de fauchons de chasseur. Ils peuvent tenter de leur échapper (grâce à un test d'**Athlétisme** avec un SD de 16), de s'entendre avec eux en parlant la Langue Ancienne (grâce à un test de **Langue** avec un SD de 12) ou les combattre les deux archers (qui ont les mêmes caractéristiques que les Archers Scoia'tael page 270 du livre de base sans armes à distance). Au bout de trois rounds de combats, les quatre pillards Scoia'tael restant se joindront au combat.

6) Abracadabra : Les personnages arrivent sur une place couverte de fumée colorée. Un mage se tient là, appuyé sur une fontaine en bois. Il est maigre, pale et ses yeux sont sombres. Lorsqu'il aperçoit les personnages, il les montre du doigt d'une main tremblante et dit : « Courrez ! ». A bout de force, il éternue, ce qui a pour effet de lancer Jarre Ensorcelée (livre de base p.118). Lancez 1d10/2 pour déterminer le sort qui affectera le Sorcier. Il éternue tous les trois tours, provoquant un nouveau sort. Au bout de 10PS, le magicien s'effondre, mort. Les personnages peuvent s'échapper en toute sécurité dès l'avertissement du magicien ou bien tenter de l'assommer ou de le guérir mais ils risquent de perdre du temps.

Échec au deuxième obstacle :

Si les personnages ne parviennent pas à passer le deuxième obstacle en ville, ils devront prendre une route moins sûre. Lancez 1d6+1 dans les sections "Monstres" et "Lieu de Combat".

Mission Monstrueuse

Voici des règles simples vous permettant de jouer les combats sans Meneur. Si les personnages tombent sur un adversaire intelligent, référez-vous à la section "Tactiques". Il se peut que le monstre prenne la fuite, dans ce cas les joueurs peuvent choisir de le poursuivre pour l'achever, référez-vous à la section "Poursuite". Si le combat tourne mal, il est possible de fuir, dans ce cas, référez-vous à la section "Échappatoire"

Les Monstres

Lancez 1d6 pour déterminer le monstre

1) Noyeurs : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 280) Deux monstres maigres, chauves et extrêmement stupides suivent les personnages. Ils ont un malus de -1 à leurs jets de Tactique ("1" et "2" comptent pour "1").

2) Chiens sauvages : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 310) Trois bâtards maigres et habitués à la chair humaine.

3) Guenaude Sépulcrale : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 279) Apparemment, elle pensait que tout Wyzima était déjà un cimetière. Il n'y a pas de cercle de crânes.

4) Goules : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page.276) Ici, les cadavres font partie du quotidien. Mais deux nécrophages seront bien suffisant pour les personnages.

6) Nekkers : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 302) Quatre nabots qui semblent vouloir en découdre.

7) Katakan mineur : (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 308) Cette pâle créature se dirige vers les personnages en titubant. Ils feraient mieux de s'enfuir. Le monstre n'a que 20 PS et END.

Les lieux du Combat :

Lancez 1d6 pour déterminer où les personnages vont se battre.

1) Le bord de l'eau : Les rives des lacs ne sont jamais sûres. Il est facile de glisser ou de tomber dans l'eau. Cependant, le lieu est éclairé par le clair de lune.

2) Les Canaux : L'obscurité est partout, le silence règne et les odeurs forment des effluves écœurantes. Les personnages et les monstres qui peuvent voir dans l'obscurité ont un bonus de +1 sur tous les tests.

3) Le Cimetière : Les personnages se trompent de direction et arrivent à l'endroit le plus "paisible" de Wyzima. Cela fait quelques temps que personne n'a été enterré ici. Si les personnages combattent la Guenaude Sépulcrale, son Cercle de Crânes y est présent.

4) Le Temple : Les pestiférés gémissent sous la nef, et Les personnages sont le seul rempart qui les séparent des monstres.

5) Un Cul-de-sac : La rue dans laquelle les personnages sont entrés se termine par un mur et ils entendent le monstre haletant derrière eux. Est-ce un piège ?

6) Les toits : Passer par les toits de Wyzima est une bonne idée en ces temps troublés mais le moindre faux pas peut se conclure par une chute. Chaque participant au combat doit faire un test **Athlétisme** avec un SD de 12 à chaque round. En cas d'échec, il tombe du toit, subit 4d6 de dégâts au Torse et il est exclu du combat.

7) Une auberge abandonnée : Autrefois, l'auberge de "L'Ours Poilu" était un endroit animé. Mais aujourd'hui, avec ses fenêtres brisées et les bancs cassés, elle n'est plus que l'ombre d'elle-même. A cause des nombreux obstacles de cet endroit, les personnages ne peuvent pas utiliser **Esquive/Evasion**.

Tactiques

Quel que soit le nombre d'ennemis, ils partagent tous la même Initiative et ont tous la même tactique décrite dans le tableau ci-dessous. Ils utilisent par défaut le meilleur potentiel en Attaque et en Défense. Si l'ennemi atteint son **Seuil de Blessures**, il commence immédiatement à fuir. Les personnages peuvent alors se lancer à la poursuite du monstre. Dans ce cas, référez-vous à la section "Poursuite". Les personnages peuvent aussi tenter de fuir à tout moment. Dans ce cas, référez-vous à la section "Échappatoire".

Tactique du monstre

Lancez 1d6 pour déterminer la Tactique du monstre :

1) Prudente : Il essaie de garder ses distances et d'attaquer à distance, ou utilise sa capacité à se cacher ou à quitter le combat. S'il n'y parvient pas, il lance une attaque normale.

2) Agressive : Il attaque avec ses coups/armes les plus fort.e.s.

3) Défensive : Il utilise Esquive Active et, s'il a perdu de l'ENDurance, il utilise RECupération.

4) Enragée : Il attaque avec des coups/armes les plus fort.e.s et dépense de l'ENDurance pour frapper une deuxième fois.

5) Surnaturelle : S'il le peut, il utilise une de ses Capacités Surnaturelles (utiliser celle qui est la mieux adaptée à la situation ou au tirage). S'il n'y en a pas, il attaque le plus fort des coups/armes.

6) Fuite : Il commence à courir. Le combat peut s'arrêter là, mais le personnage peut choisir de poursuivre le monstre.

Poursuite

Lancez 1d6 pour voir comment cela se termine.

1) Vers la tanière : Le monstre disparaît en se cachant dans un endroit connu de lui seul.

2) "It's a trap !" : Le monstre fait volte-face et recommence à se battre normalement. Lancer 1d6 dans la section "Lieu de Combat".

3) Un coup de grâce : La créature meurt d'un coup dans le dos.

4) Couché : Le monstre s'échappe vers un autre emplacement (cf : "Lieu de Combat"), où il regagne quelques PS et END puis recommence à se battre à cet endroit.

5) Malchance : Il se heurte à quelque chose ou fait une maladresse et meurt sur place.

6) Embuscade : En poursuivant le monstre, les personnages arrivent dans un endroit (cf : "Lieu de Combat") où ils sont deux fois plus nombreux. Bonne chance.

Échappatoire

Lancez 1d6 pour déterminer ce que fera l'adversaire des personnages lors de leur fuite.

1) Et qu'est-ce que je fais là ? : L'ennemi est tellement surpris qu'il vous laisse s'échapper.

2) Course poursuite : Si vous avez une COUrse plus grande que le monstre, vous vous enfuyez. Sinon, préparez-vous à vous battre.

3) Une tournure des événements inattendue : Vous traversez la fenêtre d'une Mage (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274 et possède 6 en Armure). Elle détruit le monstre mais les personnages doivent faire un test de **Résistance à la Magie** contre son Envoûtement ou ils resteront sous son emprise.

4) Rouleau de scotch : Les personnages arrivent aux portes du Château de Foltest. Les gardes abattent le monstre et les personnages peuvent continuez leur mission.

5) Et... c'est la poisse : Les personnages ont le choix entre : Sauter d'une haute altitude et subir 3d6 dégâts au corps, ou continuer le combat.

6) Que faites-vous ici ? : L'adversaire se désintéresse des personnages et abandonne la poursuite.

Annexe des tables de lancer de dés.

Jet	La Mission
1	Les sceaux royaux
2	Le Traître
3	La Barde
4	L'Anneau
5	Escorte
6	Médecine

Jet	Premier obstacle
1	Les égouts
2	La porte des Marchands
3	La porte des Cordiers
4	La porte du Meunier
5	La porte de Maribor
6	Par les Murs

Jet	Deuxième obstacle
1	La puanteur, la faim et la pauvreté
2	Procession
3	Les Gangs de Wyzima
4	Des gardes sur le qui-vive
5	Problèmes avec les Écureuils
6	Abracadabra

Jet	Les Monstres
1	Noyeurs
2	Chiens sauvages
3	Guenaude Sépulcrale
4	Goules
5	Nekkers
6	Katakan mineur

Jet	Les lieux du Combat
1	Le bord de l'eau
2	Les Canaux
3	Le Cimetière
4	Le Temple
5	Un Cul-de-sac
6	Les toits
7	Une auberge abandonnée

Jet	Les Tactiques
1	Prudente
2	Agressive
3	Défensive
4	Enragée
5	Surnaturelle
6	Fuite

Jet	La Poursuite
1	Vers la tanière
2	"It's a trap !"
3	Un coup de grâce
4	Couché
5	Malchance
6	Embuscade

Jet	Une échappatoire
1	Et qu'est-ce que je fais là ?
2	Course poursuite
3	Une tournure des événements inattendue
4	Rouleau de scotch
5	Et... c'est la poisse
6	Que faites-vous ici ?

PRETIRE : VESKOR SORCELEUR DE L'ECOLE DU CHAT

Race	Sorceleur
Profession	Sorceleur

INT	5	CHA	3	VIG	2
REF	11	ETOU	7		
DEX	10	COUR	18		
COR	8	SAUT	3		
VIT	6	PS	35		
EMP	3	END	35		
TECH	5	ENC	80		
VOL	7	REC	7		

Armure
Tête : 3 Torse : 8 Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Alchimie (+2)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+2)
Connaissance de la rue (+6)
Déduction (+2)
Escrime (+6)
Survie (+4)
Esquive/Évasion (+6)
Furtivité (+5)
Incantation (+3)
Intimidation (+3)
Physique (+5)
Résilience (+6)
Vigilance (+6)

Armures
Capuche d'archer verdenien PA : 3
Gambison à tissage renforcé PA :8
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Coup de poing	1d6+2	Non létal	1
Coup de pied	1d6+6	Non létal	1
Épée en argent	1d6+2	Argent [+3d6]	1
Épée en acier	4d6+4	Perforation	1

Capacités
Sens accrus Grâce à leurs sens améliorés, les Sorceleurs ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée et bénéficient d'un bonus naturel de +1 en Vigilance, ainsi que de la capacité à pister une cible en recourant uniquement à l'odorat.
Sensibilité émoussée Les Sorceleurs n'ont pas besoin de faire de jet de Courage en cas d'Intimidation, mais ils subissent un malus de –4 à leur caractéristique d'Empathie. L'Empathie ne peut jamais descendre en dessous de 1.
Mutation durable Étant donné que les Sorceleurs subissent de nombreuses mutations au cours de leur formation, ils deviennent immunisés aux maladies et peuvent se servir des mutagènes
Réflexes hors du commun Les Sorceleurs bénéficient d'un bonus permanent de +1 en Réflexes et en Dextérité, et peuvent améliorer ces deux caractéristiques au-delà de 10.
Compétence exclusive : Formation de Sorceleur (9) Un Sorceleur peut diminuer les pénalités provoquées par un environnement hostile ou un relief accidenté d'une valeur égale à la moitié de son score de Formation de Sorceleur (minimum 1). Vous pouvez également utiliser Formation de Sorceleur dans les situations requérant l'usage de la compétence Connaissance des monstre

Nom	Effet
15 couronnes	La couronne est la devise principale de The Witcher, le jeu de rôle.
Ensemble d'alchimie	L'ensemble d'alchimie vous permet de fabriquer des objets à partir de formules alchimiques.
Formule d'Hirondelle	Cette formule vous permet de fabriquer une Hirondelle grâce à la compétence Alchimie. Vous disposez en outre des ingrédients nécessaires pour fabriquer 1 Hirondelle.
Huile contre les nécrophages (x1)	Quand vous l'appliquez sur une lame, pendant 30 minutes, vous gagnez un bonus majeur (+5) sur les jets de dégâts contre les nécrophages avec cette arme.
Médaillon	Un médaillon de Sorceleur vibre lorsqu'il se trouve à 20 mètres ou moins d'un monstre ou d'un sort actif
Potion d'Hirondelle (x1)	Pendant 20 rounds, vous régénérez 3 points de santé à la fin de votre tour. Si vous subissez des dégâts durant un round, vous ne régénérez pas durant ce round-là
Potion de Chat (x1)	Pendant 2 heures, n'appliquez aucun malus dû à l'obscurité totale et bénéficiez d'un bonus moyen (+3) sur vos jets de Résistance à la magie pour combattre les illusions.
Sacoche	Une sacoche qui contient toutes vos affaires.
Venin du pendu (x1)	Quand vous l'appliquez sur une lame, pendant 30 minutes, vous gagnez un bonus majeur (+5) sur les jets de dégâts contre les humanoïdes avec cette arme.

Atouts magiques :Signes (Page 114 du livre de base)
Aard (Magie de l'air)
Axii (Magie de l'eau)
Igni (Magie du feu)
Quen (Magie de la terre)
Yrden (Magie mixte)

PRETIRE : RIVELLA DRUIDE GUERRIERE

Race	Humain
Profession	Homme d'arme / Prêtresse

INT	6	CHA	5
REF	10	ETOU	9
DEX	8	COUR	18
COR	10	SAUT	3
VIT	6	PS	45
EMP	5	END	45
TECH	4	ENC	100
VOL	8	REC	9

VIG	2

Armure
Tête : 12 Torse : 12 Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Arbalète (+5)
Artisanat (+2)
Bagarre (+5)
Bâton/Lance (+3)
Courage (+6)
Déduction (+3)
Envoutement (+4)
Esquive/Évasion (+6)
Incantation (+3)
Intimidation (+3)
Mêlée (+4)
Physique (+5)
Résilience (+5)
Rituels (+3)
Survie (+2)
Tactique (+4)
Vigilance (+6)

Armures
Camail PA : 12
Brigandine PA : 12
Pantalon renforcé PA : 12

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Coup de poing	1d6+2	Non létal	1
Coup de pied	1d6+6	Non létal	1
Hache de Bataille	5d6 + 4	N/A	1
Epée courte	2d6 + 2	N/A	1
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

Capacités
Digne de confiance Les humains bénéficient d'un bonus naturel de +1 sur leurs jets de Charisme, de Séduction et de Persuasion lorsqu'ils interagissent avec d'autres humains.
Têtu comme une mule Un humain peut puiser dans sa détermination pour relancer un jet raté de Résistance à la contrainte ou de Courage. Il a droit au total à trois relances par session de jeu. Le joueur choisit le meilleur des deux jets, mais il ne peut pas renouveler sa tentative pour le même jet, même s'il échoue à nouveau.
Ingénieux Les humains sont intelligents et trouvent souvent des solutions brillantes pour résoudre des problèmes délicats. Ils bénéficient d'un bonus naturel de +1 en Déduction.
Compétence exclusive : Dur à cuire (16) Lorsque les points de santé d'un Homme d'armes tombent à 0 ou moins, il peut effectuer un jet de Dur à cuire dont le SD est égal au double de son score de santé négatif. S'il échoue, il entre en état de mort imminente selon les règles habituelles. S'il le réussit, il peut continuer à se battre comme s'il avait atteint son seuil de blessures.

Nom	Effet
80 couronnes	La couronne est la devise principale de The Witcher, le jeu de rôle
Bouclier Témérien	Le bouclier Témérien sert à bloquer les attaques.
Carreaux à tête large (x3)	Il s'agit de munitions pour l'arbalète. Lorsque vous infligez des dégâts avec un carreau à tête large, la cible saigne.
Carreaux d'arbalète (x2)	Il s'agit de munitions pour l'arbalète
Cor	Vous pouvez souffler dans le cor pour émettre une note qui se répercutera sur plusieurs mètres.
Corde	20 m de corde.
Grappin	En attachant un grappin au bout d'une corde, vous pouvez la lancer pour atteindre des lieux en hauteur grâce à un jet d'Athlétisme et bénéficier d'un bonus moyen (+3) pour escalader la corde.
Outils d'artisan	Les outils d'artisan permettent de fabriquer des objets à partir de schémas
Pierre à briquet	La pierre à briquet permet de mettre le feu à de petits objets inflammables
Sacoche	Une sacoche qui contient toutes vos affaires.
Schéma de carreau à tête large	Ce schéma vous permet de fabriquer 10 carreaux à tête large avec un seul jet d'Artisanat. Vous disposez également des ingrédients nécessaires pour fabriquer 10 carreaux à tête large
Torche (x1)	Quand elle est allumée, la torche réduit d'un cran le malus provoqué par l'obscurité dans un rayon de 5 m

Atouts magiques
2 Invocation de druide de novice (page 109 du livre de base)
2 Rituels de Novice (page 116 du livre de base)
2 Envoutement peu dangereux (page 120 du livre de base)

RENCONTRES SUR LA ROUTE

SERIE DE MINI-SCENARIO

Version originale (Polonaise)
Texte : Jakub Zapala

Adaptation française :
Traduction Française : Alexis.D
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : MangCa

Voici un ensemble d'idées pour réaliser de brèves rencontres lors des déplacements sur les routes et dans les régions sauvages du continent. La plupart d'entre elles seront suffisantes pour alimenter une session, mais après une légère amélioration, elles peuvent être utilisées pour une plus longue session. Ainsi, lorsque l'équipe se met en route, lancez 1d6 (ou choisissez l'une des catégories ci-dessous), puis consultez les tables d'aventure.

Jet	Evènement
1	Un chevalier accompagné de sa suite
2	Un charriot de marchand de l'autre côté de la route
3	Une belle clairière au bord du ruisseau
4	De la terre fraîchement déterrée à un carrefour
5	Un village abandonné
6	Une clairière couverte de sang

Le Bingo du Sorceleur

D'innombrables jeux de hasard sont populaires sur le continent, des dés au Gwent. Alors si vous avez envie de jouer un peu, jouons au bingo du Sorceleur. Afin de vous amuser, vous allez tirer à la fois la catégorie d'aventure et l'idée elle-même. Chaque fois que vous utilisez l'une d'entre elles pendant une session, décochez-la sur la liste. Lorsque vous avez réussi à faire passer les six idées, vous avez le bingo ! Décrivez brièvement sur la page Facebook du groupe ou sur le discord comment elles se sont concrétisées et lesquelles vous avez le plus appréciées. En guise de récompense, nous préparerons une autre série de six idées pour de nouvelles rencontres

Un chevalier accompagné de sa suite

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	La compagnie de Robin de Mut, chevalier roux et moustachu, apparaît dans un joyeux fouillis.
2	À la vue du groupe bien armé, un héraut apparaît devant le cortège et annonce que son maître, Nathan de Torheit, lance un défi à quiconque se considère comme assez courageux.
3	Les personnages peuvent apercevoir au loin un chevalier assaillit par son entourage, ces derniers ont l'intention de le mettre en pièce
4	Au loin, il est possible de voir une suite au milieu de laquelle se trouvent deux chevaliers en armure complète.
5	Il semble qu'un chevalier fantôme soit à la tête d'une suite d'apparitions tout aussi maudites !
6	Le chevalier, Robert de Bonn, invitera les personnages à suite joindre à son entourage (qui compte déjà deux douzaines de personnes, principalement des cavaliers), parce qu'ils sont sur leur chemin, et que " la compagnie est brillante".

1°) La compagnie de Robin de Mut, chevalier roux et moustachu, apparaît dans un joyeux fouillis. Ils reviennent du nord, des faubourgs sauvages de Kaedwen, d'où ils ont appris la nouvelle de la menace en provenance de Nilfgaard. Cependant, le cortège est de bonne humeur. Au front, un ménestrel parade, chantant les exploits de son maître dans la lutte contre les méchants, les monstres et un géant à trois têtes. Le chevalier accueillera gentiment l'équipe, leur demandera quels sont leurs titres et leurs exploits. S'ils s'avèrent dignes (s'il y a un mage ou un noble dans le groupe, il n'y a aucun doute là-dessus), il les invitera à la taverne la plus proche. Il les accueillera là-bas, en payant les chambres et la meilleure nourriture. Au matin, il leur proposera de voyager ensemble, au moins jusqu'à la ville la plus proche. Le ménestrel commencera à composer une ballade sur les exploits des personnages, et s'il y a déjà un(e) Barde dans le groupe, ils pourront commencer à flirter (le sexe du ménestrel de la suite est à détermin er selon les prédilections du Barde du groupe). Si les héros acceptent l'offre de voyager ensemble, le début sera aussi agréable que la veille. Vers midi, une wyverne survolera le groupe et attaque-

-ra le village voisin sous les yeux de toute la compagnie. Voyant cela, Sir Robin de Mut soupire, baisse sa visière, agrippe son cheval et se précipite dans la direction opposée. Les personnages peuvent essayer de l'arrêter afin de chasser ensemble la wyverne, ou suivre l'exemple de ce chevalier expérimenté.

2°) À la vue du groupe bien armé, un héraut apparaît devant le cortège et annonce que son maître, Nathan de Torheit, lance un défi à quiconque se considère comme assez courageux. Le chevalier acceptera le combat à cheval ou à pied, avec des épées, des armes de combat ou des arcs - le défié peut ainsi imposer son choix. Si aucun des membres de l'équipe n'accepte le défi, la suite du chevalier passera à côté d'eux, et Nathan lui-même les regardera avec supériorité et mépris, puis jettera une poignée de pièces de monnaie avec négligence (de 2d10 couronnes). Par contre, s'ils se battent avec lui, tout dépend de la manière dont ils s'y prennent (utiliser les caractéristiques décrites plus bas). Si le chevalier gagne (il n'a pas l'intention de tuer le personnage, il a juste besoin que quelqu'un reconnaisse sa défaite - et le dise), il donnera au perdant une bourse avec le montant suffisant pour payer le médecin (selon les taux en vigueur à la page 97 du manuel). Si un personnage le tue, le héraut lui donnera une statuette en or (d'une valeur de 200 couronnes) sans un mot, et les serviteurs chargeront le corps de leur ancien maître sur un chariot. Ils semblent sérieusement anxieux et le défendront contre tous éventuels brigands. Si un personnage gagne mais ne tue pas le chevalier (il abandonnera lorsqu'il passera sous du seuil de Blessures), Nathan le déclarera vainqueur. Il lui donnera une bourse et une figurine en or représentant un chevalier appuyé sur une épée (mentionnée plus haut), et proposera de le présenter au baron vers lequel il se dirige. Le gagnant gagnera le niveau de Renommée, et le groupe pourra aussi atteindre un puissant employeur.

3°) Les personnages peuvent apercevoir au loin un chevalier assaillit par son entourage, ces derniers ont l'intention de le mettre en pièce Il y a dix adversaires et la défense du noble devient de plus en plus désespérée. Les personnages peuvent ignorer toute la scène - le chevalier tombera au bout d'un moment sous les attaques des assaillants. Ils prendront leurs blessés, voleront le sac et le cheval du noble, mais ils laisseront le cadavre en armure et avec une épée (lame de Vicovaro), il y aura donc quelque chose à piller. Si les personnages viennent au secours du chevalier, ils devraient facilement vaincre les assaillants (référez-vous aux capacités à la fin du scénario pour mettre en scène le combat entre les serviteurs et le chevalier). Lorsqu'il réussira, le jeune chevalier, Gowein de Brett, les remerciera pour leur sauvetage. Il est blessé et tremblant. Ses serviteurs ont voyagé avec lui depuis le château de sa famille et l'ont attaqué soudainement sans raison. La vérité est qu'ils ont été payés par la belle-mère du chevalier qui préférerait que son fils reprenne la propriété.

4°) Au loin, il est possible de voir une suite au milieu de laquelle se trouvent deux chevaliers en armure complète. Avant que les personnages se rapprochent, ils se tourneront vers un pâturage voisin au sol compact, descendront de leurs chevaux et se battront en duel. Le combat sera assez intéressant, brutal, mais pas trop long. L'un des combattants tombera, et l'autre sortira victorieux, mais avec une sérieuse blessure au côté gauche. Le vainqueur enlèvera son casque avec un grand souffle. Il apparaîtra que le chevalier est une femme. Si un personnage essaie de lui apporter une aide (médicale, par exemple), elle l'acceptera avec reconnaissance. Il lui faudra beaucoup de temps pour se remettre (elle a reçu une blessure critique grave : poumon perforé). Le chevalier s'appelle Agatta de Rotterdorf et c'est une jeune femme robuste aux cheveux blonds coupés court et aux yeux d'un vert intense. Elle admettra aux personnages qu'elle vient de loin (nous suggérons qu'elle vienne de Cidaris), et depuis qu'elle est venue sur cette terre, elle doit défendre son statut de chevalier dans des batailles avec des nobles locaux offensés par le fait qu'une femme porte une armure. Elle en a assez, et ce soir, elle doit mener un autre combat. Pour les personnages, il devrait être clair que dans cet état, la jeune fille va perdre et peut-être même mourir. Vont-ils essayer de l'aider d'une manière ou d'une autre ? Si oui, comment vont-ils convaincre Agatta de faire de même ?

5°) Il semble qu'un chevalier fantôme soit à la tête d'une suite d'apparitions tout aussi maudites. Les yeux du cavalier à l'allure sombre rougeoient, et les compagnons de sa suite répondent par des voix surnaturelles. Si l'un des Héros a choisi au hasard un ami de la noblesse, en est issu ou est un Sorceleurr, le mort-vivant l'appellera par son nom - sinon, il choisira un autre personnage pour lequel ce sera approprié (par exemple, un mage ou un prêtre). Le cavalier fantôme va demander de l'aide aux personnages. Une sorcière des arts sombre a volé l'âme de sa bien-aimée, ce qui l'a fait tomber dans un rêve magique. Le chevalier se lança à sa recherche, attrapa la sorcière, mais avant qu'il ne lui puisse lui asséner le coup fatal, elle parvint à le maudire, lui et tout son entourage. Il récupéra certes l'âme de sa bien-aimée dans un flacon de cristal, mais avec ses compagnons, ils tombèrent dans une terrible fièvre et en ressortirent sous forme de spectres. À travers le continent, il cherche quelqu'un qui pourra livrer une fiole rutilante au château, puisque les gardes ne permettent pas aux morts-vivants d'être suivis par des fantômes. Le chevalier espère sincèrement que cela lèvera

la malédiction qui pèse sur lui. Un test sur les aptitudes appropriées avec un SD de 16 révélera que ce ne sera pas si facile. Pour cela, il faudra à la fois détruire le cœur de la sorcière et embrasser passionnément sa bien-aimée, qui n'appréciera pas la perspective de s'isoler avec le cadavre. Les personnages pourront aider le chevalier ou abréger ses souffrances, mais il se défendra.

6°) Le chevalier, Robert de Bonn, invitera les personnages à suite joindre à son entourage (qui compte déjà deux douzaines de personnes, principalement des cavaliers), parce qu'ils sont sur leur chemin, et que " la compagnie est brillante". Cependant, lorsqu'ils atteindront le village le plus proche avant le crépuscule, tout le cortège prendra les armes et entrera rapidement sur la place principale, tout en épiant le chemin des paysans. Là, Robert exigera un tribut approprié à sa condition : de l'argent, de la nourriture, de la bière et des servantes pour toute sa compagnie (il désignera également les personnages). Il menacera de "lâcher toute la compagnie sur le village avant de mettre le feu aux maisons et de prendre sa propre part". En bref : c'est un chevalier brigands, et les personnages se sont mis en mauvaise compagnie. S'ils rejoignent Robert, ils recevront leur part dans les biens saisis et, en cas de partage, la fille du meunier pour la nuit (heureusement, personne ne vérifiera s'ils lui ont fait quelque chose). Les personnages peuvent aussi défendre les villageois. Croiser le fer avec un grand groupe de brigands peut être difficile. Les personnages ont une chance de convaincre les paysans de les aider (cependant, ce sera plus difficile s'ils font semblant d'accepter les actions de la bande au début, pour les caractéristiques, référez-vous à la fiche suivante : http://www.the-witcher-jdr.fr/pnj.php). Il est certain que les personnages ne peuvent pas rester neutres ou partir. Comme le dit Robert, "celui qui n'est pas avec nous est contre nous".

Un charriot de marchand de l'autre côté de la route

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	Le marchand et sa femme appellent leurs filles, qui ont soudainement sauté du chariot et couru au travers de la forêt.
2	Une Attaque de Scoia'tael s'est déroulé quelques minutes avant l'arrivée des personnages. Le marchand est mort, criblé de flèches. Il y a autant d'écureuils que de personnages.
3	Le cheval n'est pas attaché, il n'y a aucune trace de son propriétaire, et seule la nourriture se trouve dans le chariot.
4	Une famille de nekkers est en train d'essayer de conduire un chariot.
5	Le chariot désaccouplé est déchargé de diverses marchandises, entre lesquelles se trouvent une vingtaine d'objets occultes (qui peut être révélé lors grâce à un test d'éducation avec un SD de 14).
6	Une jeune femme en robe bleue est assise et pleure dans un chariot.

1°) Un marchand et sa femme appellent leurs filles, qui ont soudainement sauté du chariot et couru au travers de la forêt. Ils proposeront une prime si les personnages les aident à retrouver les enfants. Un test de **Survie** avec un SD de 16 leur permettra de retrouver une piste menant à la cabane dans laquelle vit un mage (cannibale ou un expérimentateur fou) qui veut utiliser les fillettes à des fins maléfiques. Il a utilisé la magie pour l'attirer et la priver de ses sens. Les personnages peuvent le surprendre (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274) pour l'affronter. Cependant, si quelqu'un a eu malchance lors de son jet, le mage deviendra conscient de la présence de l'équipe et a appelé du bout des lèvres autant de loups (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 286) que le nombre personnages - l'affrontement sera de ce fait plus difficile.

2°) Une Attaque de Scoia'tael s'est déroulé quelques minutes avant l'arrivée des personnages. Le marchand est mort, criblé de flèches. Il y a autant d'écureuils que de personnages. Si le groupe est composé exclusivement de non-humains (ou s'ils cachent un homme parmi eux), les Scoia'tael seront à découvert et un combat verbal sera possible, à la suite duquel les combattants pourront partager le butin (ils n'ont besoin que de nourriture et d'armes, le reste n'étant pas utile pour eux). Si le groupe comporte des humains, lorsque les personnages auront commencé à explorer l'endroit, les écureuils attaqueront (ils ont les mêmes caractéristiques des Archers Scoia'tael page 270 du livre de base). Il y a des marchandises sur le chariot pour environ 1000 couronnes.

3°) Le cheval n'est pas attaché, il n'y a aucune trace de son propriétaire, et seule la nourriture se trouve dans le chariot. Si le groupe attend un moment, des réfugiés fuyant le front commenceront à sortir de la forêt. Des gens en haillons, émaciés, affaiblis et inhumains. Un noble local leur a fait fermer les portes des villes et des châteaux et les laisses dehors, mais quelqu'un a eu pitié d'eux. Les réfugiés ont un camp temporaire dans la forêt. Ils sont près de deux cents. Les personnages peuvent utiliser cette opportunité pour atteindre leurs propres objectifs, aider les réfugiés et peut-être même essayer de punir un noble.

4°) Une famille de nekkers est en train d'essayer de conduire un chariot. On peut entendre de loin qu'ils se crient dessus dans leur propre langue. Le cheval ne veut pas les écouter. L'attelage a l'air vieux, il montre des signes de service royal. Les Nekkers ont récemment remplacé une roue par une nouvelle, mais trop grande. Les Nekkers (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 302) font partie des créatures les plus intelligents et ils pensaient peut-être devenir un clan de voyageurs voir encore des marchands. Après tout, ils ne sont pas très intelligents et ils sont plus comiques que menaçants.

5°) Le chariot désaccouplé est déchargé de diverses marchandises, entre lesquelles se trouvent une vingtaine d'objets occultes (qui peut être révélé lors grâce à un test d'éducation avec un SD de 14). Vous pouvez les dessiner. Si les joueurs commencent à collecter ou à déplacer des objets, le ciel s'assombrira soudainement. Des fantômes sortiront des tombes le long du chemin (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 282). Par défaut, il y une vingtaine d'objets dans le chariot, mais s'il n'y a pas de Sorceleur ou de magicien dans l'équipe, il y en aura qu'une dizaine. Les personnages ont un tour pour se préparer. Il est tout à fait possible de réaliser des tests de **Vigilance**, de **Connaissance des monstres** et d'**Éducation** pendant ce tour. En plus des informations sur les fantômes eux-mêmes, avec un SD de 14 via **Connaissance des monstres** ou d'**Éducation** ou avec un SD de 10 pour **Formation de Sorceleur**, ils réaliseront que les fantômes sont attirés par le chariot (c'est-à-dire que vous pouvez vous échapper), et avec un SD de18 révélera que les monstres ont été délibérément réveillés, en raison de la proximité d'objets occultes. Si les personnages brulent la voiture (il faudra au moins 3 rounds pour allumer un feu suffisamment grand - plus longtemps si les personnages n'ont pas accès à la magie ou à une lampe ou torche enflammée), les spectres seront renvoyés. Toutefois, des questions demeurent : qui a voulu les faire sortir de leurs tombes, dans quel but et pourquoi a-t-il disparu ? Si les joueurs s'éloignent du chariot sans le bruler, quelqu'un leur offrira anonymement de la bière dans l'auberge suivante.

6°) Une jeune femme en robe bleue est assise et pleure dans un chariot. Elle semble humaine, bien que sa peau soit très pâle. Elle ne s'exprime que dans le langage chantant des Anciens. Le cheval est boiteux et refuse de tirer la charrette, et elle ne peut apparemment rien y faire. Si les personnages l'emmènent à la colonie la plus proche, elle protestera d'abord dans sa langue, mais elle abandonnera immédiatement ses arguments face à un jet d'**Intimidation** avec un SD de 10). Dans la colonie, un homme l'attend ; Il a l'air d'être au moins deux fois plus âgé qu'elle. Il accueillera les personnages et leur donnera 50 couronnes en guise de dédommagement. Il dira que c'est sa femme, devenue un peu idiote à la suite d'un accident et qu'elle s'est perdue, sur le chemin du retour. Si les personnages connaissent la langue des Anciens, ils doivent réussir un test de **Langue ancienne** avec un SD de 10 pour comprendre la jeune fille. En cas de réussite, ils entendront d'elle une histoire complètement différente : elle est une néréide (dont les caractéristiques disponible page 55 du bestaire_V3), que la magie de la sorcière des mers a transformée en femme humaine. Cela s'est fait à la demande d'un pêcheur qui est tombé amoureux d'elle. Il a ensuite emmené la sirène sur la terre ferme pour qu'elle ne puisse jamais retourner à la mer. Elle a essayé de s'échapper, mais elle ne parle pas la langue locale et ne se déplace pas avec des véhicules humains. Le pêcheur possède un médaillon qui le protège des gens de la mer, la sirène ne peut donc pas l'appeler à l'aide ou lui faire du mal. Si un personnage essaie de faire du mal à la jeune femme, autant de noyeurs (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 280) que le nombre de personnages présent dans le groupe tomberont sur lui depuis un ciel orageux. S'ils prennent le médaillon du pêcheur, les mêmes bêtes le déchireront en lambeaux. Au milieu de la colonie, cela peut toutefois

Une belle clairière au bord du ruisseau

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	Un homme mince, presque nerveux, est assis sous un arbre à la lisière de la clairière.
2	Une ravissante et jeune elfe est assise les jambes croisées au milieu de la clairière.
3	C'est vraiment une clairière calme
4	Chaque pas effectué par la clairière produit un son rappelant le craquement des broussailles.
5	La clairière est calme et son ruisseau est agréable, mais un homme d'âge moyen est suspendu à la branche d'un grand chêne.
6	Des pierres semblent être éparpillées dans la clairière.

1°) Un homme mince, presque nerveux, est assis sous un arbre à la lisière de la clairière. Il se lève immédiatement lorsqu'il voit les personnages et commence à les chasser d'un geste de la main. Il ne dit rien, car il ne peut pas - il a été privé de son langage, ce que les personnages n'ont pas encore eu l'occasion de remarquer. La communication avec lui n'est possible que par la magie ou par des jeux de mots spécifiques. Cependant, son intention est claire : dire aux personnages de s'en aller. Si, malgré cela, un personnage pénètre dans la clairière, il dégainera son épée et l'attaquera sans hésiter. Il a été maudit pour un crime qu'il a commis et attaché à cet endroit (Le ruisseau étanche sa soif, et son appétit est comblé par les poires, les baies et parfois les lapins errants des environs). Pendant sept ans, il est obligé de tuer quiconque s'approche du chêne sacré, sous lequel il a autrefois assassiné son frère. Il ne sait pas qu'il crée des fantômes placés sous le contrôle du druide haineux qui l'a maudit - sa belle-sœur. L'homme s'appelle Atrun. C'est un bon épéiste, et un guerrier très agile (il se défend habituellement avec rapidité se déplaçant efficacement dans la clairière. Bien que sa volonté ne soit pas très élevée, la malédiction le rend presque complètement immunisé aux sorts. Dans tous les cas, les personnages ont une chance de mettre fin à ses souffrances.

2°) Une ravissante et jeune elfe est assise les jambes croisées au milieu de la clairière Elle joue de la flûte. Sur ses genoux, elle a une épée dégainée (Messer elfe). Quand elle voit le groupe, elle se lève avec son arme à la main, se penche légèrement et dit : "Les cheveux blancs m'ont demandé de vous aider. Allons-y, il n'y a pas de temps à perdre". La fille ne répondra à aucune des questions des personnages. Tout au plus, elle dira qu'ils l'appelleront "Rose" et que "les cheveux blancs étaient en droit de la solliciter". L'elfe aidera les personnages dans leur prochaine tâche. Sa connaissance de la situation politique du continent et de la société des gens est cependant très limitée - elle l'expliquera en disant "J'ai grandi dans la forêt". Après cette aventure, il quittera l'équipe pour ne plus jamais revenir. Si, pendant ce temps, elle entretient une relation forte avec l'un des personnages, elle s'excusera de devoir partir et lui dira au revoir "peut-être nous reverrons-nous un jour à Shaerawedd".

3°) C'est vraiment une clairière calme. Rien ne cloche ici, il n'y a aucun phénomène surnaturel. A part le rythme de récupération supérieur à la normale… Les personnages ont enfin un peu de chance. Ils auraient pu tomber sur Leshen !

4°) Chaque pas effectué par la clairière produit un son rappelant le craquement des broussailles La vérité, cependant, est bien plus sinistre : sous l'herbe verte et fraîche se trouvent les os d'une douzaine de personnes, principalement des enfants. Les mages, grâce à un exercice de la magie, et les Sorceleurs, en sentant le tressaillement du médaillon, ressentiront une forte aura magique émanant de cet endroit. Une bête chasse à proximité : un fanatique qui assassine tous ceux qui révèlent un talent pour la magie. Il attire les victimes dans la forêt et les tue par surprise, en attaquant avec une hache ou une faux à la lisière. Maintenant, il observe attentivement les personnes qui ont découvert l'endroit où il abandonne le cadavre et évalue s'il faut frapper maintenant ou dès qu'elles arrivent au village où il vit.

5°) La clairière est calme et son ruisseau est agréable, mais un homme d'âge moyen est suspendu à la branche d'un grand chêne. Il a été attaché et suspendu, mais n'est pas mort. A la vue du groupe, il commencera à se débattre et à appeler à l'aide à travers le bâillon. Si un personnage le libère, il leur dit qu'il est un mage. Il s'appelle Gargosof Gemelli (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274), et il est entré en conflit avec une tribu de gobelins (petits humanoïdes portant des chapeaux rouges) extrêmement malicieux et rusés. Ils l'ont emprisonné en utilisant des tours de magie. Il offre aux personnages 100 couronnes comme récompense pour sa libération et trois fois plus s'ils l'aident à se venger des "vilains cônes". Il ne sait cependant pas que la tribu peut appeler à l'aide un Leshen (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Journal du Sorceleur page 88

6°) Des pierres semblent être éparpillées dans la clairière. Un test de **Vigilance**, de **Connaissance des monstres** ou de **formation de Sorceleur** réussi avec un SD de 18 révèlera qu'il s'agit de très petites structures couvertes de sculptures, rappelant les sanctuaires druidiques (pour nous : Stonehenge miniature ou Göbekli Tepe), très probablement créées par de petites créatures. Il s'agit en fait d'un lieu sacré de Kobold (petits humanoïdes portant des chapeaux karstiques). Si un personnage décide de visiter les constructions ou de puiser de l'eau dans le ruisseau, il doit eff-

-ectuer un test d'**Athlétisme** ou d'**Agilité** avec un SD de 16, afin de ne pas abîmer les micro-mégalithes. En cas d'échec, la malédiction de la Bête s'abat sur l'imprudent (Il est possible de la lever en trouvant un village de Kobold et en apaisant son chef, Papa Chobolda). Si un personnage laisse un sacrifice dans le sanctuaire (par exemple du lait, du miel ou une cuillerée de gruau), il recevra 3 points de pet, et le reste de l'équipe recevra 1 point, comme s'il était sous l'influence de cette invocation.

De la terre fraîchement déterrée à un carrefour

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	Sous la terre fraîche se trouve une boîte remplie d'objets de valeur.
2	Un enfant difforme a été déposé dans une tombe fraîche.
3	La terre fraîche commencera à bouger et un jeune homme en sortira étouffé et haletant.
4	Dans le sol, il y a une boîte ouverte dont un ancien sceau a été brisé.
5	Dans une tombe peu profonde repose un jeune vampire qui s'est caché de la lumière du jour.
6	Quelqu'un a enterré une famille ici : un homme d'une quarantaine d'années embrassant affectueusement une femme du même âge et deux enfants au début de leur adolescence.

1°) Sous la terre fraîche se trouve une boîte remplie d'objets de valeur. Il y a peu d'argent dedans (environ 200 couronnes), mais il contient des colliers, des boucles d'oreilles et des bagues uniques, clairement fabriqués sur commande. Ils valent environ 5000 couronnes. Le médaillon du Sorceleur ou l'éducation magique permettront de détecter la délicate aura de magie protectrice qui entoure l'un d'entre commande. Ils valent environ 5000 couronnes. Le médaillon du Sorceleur ou l'éducation magique permettront de détecter la délicate aura de magie protectrice qui entoure l'un d'entre eux. Parmi les objets de valeur se trouve la chevalière de la famille de chevaliers locale (test d'**éducation** sur avec un SD de 10), nécessaire pour sceller des documents. Il ne fait aucun doute qu'il est hors de question de vendre ces objets dans la région (les personnages seront alors arrêtés, et s'ils s'enfuient, ils seront traqués par les hommes d'armes). Les personnages peuvent essayer de faire sortir des objets de la région, mais jusqu'à ce qu'ils le fassent, au début de chaque session, le personnage qui s'occupe de la boîte doit effectuer le test **Furtivité** avec un SD de 14. S'il échoue, quelqu'un verra la boîte ou des personnes armées apparaîtront. En cas de malchance, un seigneur Nilfgaardien viendra la chercher avec les gardes. Si, au lieu de cela, les personnages ont décidé de rendre la boîte aux Nobles locaux, à leur château, il apparaît que le père de famille est gravement malade (et est en fait empoisonné), et que tout le monde se prépare pour le mariage de sa fille unique et d'un aristocrate Nilfgaardien. La fille a l'air effrayée et les soldats du Soleil d'Or sont partout. Les héros ont un choix à faire : accepter une récompense de la part du Nilfgaardien (2000 couronnes et une lettre de marque), ou s'impliquer dans le complot. D'un côté, ils peuvent mourir d'une lame ou de poison, mais de l'autre, ils gagnent la gratitude du chevalier et de sa fille, et peut-être même leur propre château.

2°) Un enfant difforme a été déposé dans une tombe fraîche. Les personnages peuvent lui offrir un enterrement plus digne. Récompensez-les avec un point de pp supplémentaire à la fin de la séance. S'ils ne le font pas, ils seront hantés par des rêves de l'histoire de sa naissance la nuit suivante. Vous pouvez choisir soit comme origine de la mort de l'enfant une malédiction lancée par l'ancienne-sorcière du prochaine village (qui a été trahie par les habitants) où les personnages se rendent, soit la cruauté d'un vieux meunier envers sa belle-fille. Les personnages ne sont pas obligés de faire quoi que ce soit avec cette information et la traitent comme un événement typique du monde The Witcher, mais ils ont aussi la possibilité de s'impliquer et de punir les coupables.

3° La terre fraîche commencera à bouger et un jeune homme en sortira étouffé et haletant. Il appellera à l'aide. Sans aide, il ne pourra pas sortir de sa tombe. Si les personnages le sortent de terre, il lui racontera qu'il est le fils d'un marchand. Le rival de son père l'a fait tomber grâce à une bande de voyou, ils l'ont grièvement blessé et jeté dans une tombe peu profonde tandis qu'il était en compagnie de la fille d'un noble local. Quoi qu'il en soit, les personnages reçoivent la proposition d'escorter le jeune homme affaibli jusqu'à la maison de son père, où ils seront récompensés par ce dernier. Cependant, une fois arrivés à destination, ils découvriront la vérité : le garçon a disparu il y a une vingtaine d'années, le domaine de son père est tombé en ruine, et sa bien-aimée a épousé le tueur. La magie de leur fille, qui attend un mariage non désiré, l'a ramené à la vie...

4°) Dans le sol, il y a une boîte ouverte dont un ancien sceau a été brisé. Dans la boîte, il y a les restes d'une figurine précieuse désormais cassé. Soudain, le personnage qui l'a pris en main entend un battement de cœur. A pas plus de cent mètres d'eux, une jeune femme nue s'installe sur le dos d'un galopin en tenant le reste de la figurine dans sa main et criant vengeance sur les Noirs (elle s'appelle Godgif et est la fille du seigneur assassiné Etelrad). Ils se dirigeront vers la ville la plus proche occupée par Nilfgaard. Après le test de **connaissance des monstres**, de **Formation de Sorceleur** ou d'**exercice de la magie** avec un SD de 10 effectué par le personnage, il apparaîtra clairement que la jeune fille ne pourra pas contrôler le monstre à moins que les parties de la figurine ne soient connectées. Ce ne sera pas facile tant qu'elle sera sur le dos d'un monstre enragé.

5°) Dans une tombe peu profonde repose un jeune vampire qui s'est caché de la lumière du jour. Il est prêt à récompenser les personnages qui le transporteront à l'ombre vers un abri plus sûr. Si les personnages l'attaquent, le jeune vampire se défendra bien sûr. (Dont les caractéristiques sont similaires à celle du Katakan disponibles dans le Livre de Base page 302)

6°) Quelqu'un a enterré une famille ici : un homme d'une quarantaine d'années embrassant affectueusement une femme du même âge et deux enfants au début de leur adolescence. Tous ont des marques de coups d'épée, mais leurs vêtements ont été raccommodés, leurs cheveux coiffés, et leurs corps arrangés avec beaucoup de tendresse. Le test de **Survie** avec un SD de 10 indiquera la piste qui mènera les personnages au bord d'un ruisseau voisin. Une jeune fille de 16 ans est assise là, embrassant ses genoux. S'ils viennent tranquillement, ils verront qu'elle est très triste. Mais quand il les entendra, elle se lèvera d'un bond, une épée à la main. Elle a enterré les morts : son père, sa mère et ses frères et sœurs. Ils voyageaient ensemble pour affaires. La mort de sa famille est due à l'ennemi juré du groupe (ou à l'ennemi d'un des personnages), elle peut donc devenir une alliée précieuse. Pour l'instant, la jeune fille est jeune et inexpérimentée, mais elle apprend vite et ne manque pas de détermination.

Un village abandonné

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	La colonie a été tout simplement dévastée.
2	Le village semble fraîchement abandonné.
3	Le village semble abandonné depuis longtemps.
4	Le village est rempli d'une aura sinistre.
5	Au milieu du village se trouve un griffon.
6	Le village ne paraît abandonné que de prime abord.

1°) La colonie a été tout simplement dévastée. On peut voir du sang frais sur les murs et les parois des bâtiments. Des cadavres frais de paysans pendent aux branches des arbres, plusieurs corps sont également entassés derrière l'une des plus grandes chaumières. Tout ce qui a de la valeur a été pillé. Il n'y a pas de femmes ou d'enfants parmi les personnes tuées. Le test de **Survie** sur avec un SD de 14 révèle les traces de cinq montures et d'une douzaine de prisonniers. Il est intéressant de noter que le groupe a rapidement quitté la piste et s'est engagé sur un chemin plus étroit en direction de la montagne voisine. Qui sait, peut-être serait-il possible d'attraper des bandits ou des brigands, de sauver les kidnappés, ou au moins de s'emparer du butin...

2°) Le village semble fraîchement abandonné. Certaines cheminées fument encore. Cependant, les huttes sont vides. Les paysans, selon l'ancienne coutume, se sont enfuis dans la forêt à la vue des hommes armés qui approchaient du village. Il y a des raisons à cela, comme les personnages vont bientôt le découvrir. Un quart d'heure après eux, une bande de bandits va entrer, réclamant le "tribut" qui leur est dû. Cette bande refuse catégoriquement tout refus et n'aime pas le changement. Bien sûr, les personnages peuvent rétrocéder des biens appartenant aux paysans, mais ils leur seront redevables de quelque chose. Combattre des soldats ou aider la population locale à préparer sa défense contre de futures attaques est bien sûr aussi une option.

3° Le village semble abandonné depuis longtemps. Il n'y a qu'un seul résident qui occupe le cottage le mieux entretenu, mais pas le plus grand. Il ne veut pas sortir et répond de l'intérieur aux questions des personnages - il ne semble pas se sentir en sécurité. Il prétend que les autres résidents de la colonie ont été tués par les Nilfgaardiens, et qu'il "a eu de la chance". Si les personnages s'intéressent à lui, ils trouveront un casque de soldat impérial dans son jardin, et dans le grenier toute une collection de jouets d'enfants. Un test de **connaissance des monstres**, de **Formation de Sorceleur** ou d'**exercice de la magie** avec un SD de 14 révèlent quelques petits détails dans la cabane qui suggèrent

que le propriétaire est un être mystique, voire surnaturel. En fait, c'est un vampire supérieur, mais il n'est pas responsable de la mort des habitants. Au contraire, il est suffisamment en colère pour chasser maintenant les soldats Nilfgaardiens afin de venger les morts, surtout les enfants. Il peut collaborer avec l'équipe afin de détruire le fort en bois noir situé à proximité. Si les personnages décident de se battre contre lui, les caractéristiques sont celle du vampire supérieur disponibles dans le Journal du Sorceleur page 138).

4°) Le village est rempli d'une aura sinistre. En son centre, au milieu de la place, se trouve un tas de crânes. Dans les huttes (une par personnage) il n'y a que quelques objets (deux objets du quotidien et un bizarre), et des outils agricoles (hache, faux, fléau...). Si les personnages décident de passer la nuit ici, ils découvriront que le village est hanté (selon la description de la malédiction de la hantise page 230 - il y a 1d6 spectres pour deux personnages). Le groupe peut les combattre, mais aussi lever la malédiction. Il suffit d'enterrer les crânes dans une fosse commune près de la forêt, là où les corps sont allés. Si cela réussit, et que le personnage a montré un respect approprié pour les défunts, le fantôme d'une jeune fille apparaîtra et conduira le groupe à une cachette, dans laquelle sont cachés plusieurs plats en argent et des bijoux.

5°) Au milieu du village se trouve un griffon. Il se comporte étrangement : il n'attaque pas (sauf si les personnages commencent en premier), il regarde les personnages avec curiosité et les accueille en poussant des cris. Si les personnages le regardent, ils remarqueront un collier autour de son cou (toute personne ayant une **Connaissance des monstres** saura que les griffons sont peu susceptibles d'être apprivoisés). Un **Exercice de la magie** et une **Formation de Sorceleur** avec un SD de 14 détermineront que le village a récemment essuyé un combat magique. Un test de **Vigilance** ou de **Survie** avec un SD de 12 révélera que les habitants du village ont été chassés la veille et que la piste part dans la direction où se dirigent les personnages. Le griffon essaiera de guider le groupe dans cette direction, en se comportant comme un chien qui a traqué quelque chose. Un test d'**éducation** avec un SD de 14 permettra également aux personnages de trouver le symbole carbonisé des chasseurs de mages Nilfgaardiens. Le griffon appartient au Mage Monique d'Episco, qui a été capturée par les services impériaux et ligotée dans des entraves de dimeriteum. Les villageois ont été retenus comme témoins, mais les Noirs ont l'intention de les vendre comme esclaves. Si les personnages aident la sorcière, ils peuvent gagner une puissante alliée.

6°) Le village ne paraît abandonné que de prime abord. Tout cela parce que les huttes sont négligées et qu'il n'y a pas de fumée qui sort des cheminées. Cependant, quelqu'un travaille dans les champs et il prend l'eau du puits. De loin, on dirait qu'il s'agit d'enfants portant des robes trop grandes après leurs frères et sœurs aînés (vous pouvez aussi utiliser le village des orphelins de guerre comme germe d'aventure). Lorsque les personnages s'approchent, il est clair qu'il s'agit d'une colonie de Nekkers habillées comme des humains. La tribu des ogroïdes a pris le village abandonné et tente de reprendre les rôles des anciens résidents. Leur chef dit dans un commun cassé s'appeller "Sultis". Il prétend que le chevalier local a accepté leur installation, à condition qu'ils remplissent leurs obligations de paysans. L'installation de monstres, cependant, est au moins une idée controversée.

Une clairière couverte de sang

Lancez 1d6 et consultez le résultat obtenu dans le tableau ci-dessous, ou choisissez vous-même l'une des idées. Si vous tirez l'idée au sort, décochez la proposition dans le bingo du Sorceleur !

Jet	Evènement
1	Il y a des signes évidents de combat dans la clairière.
2	Quelque chose bouge de l'autre côté de la clairière.
3	Dans la clairière gît un cheval mort portant des blessures causées par des coups de couteau.
4	Chaque personnage qui entre dans la clairière doit soit effectuer le test de Résistance à la magie avec un SD de 16, soit subir un effet de saignement.
5	Il y a un abattage de bœufs dans la clairière (deux jusqu'à présent).
6	Au milieu de la clairière se trouve un tas de têtes non formées, sur lequel se nourrit un groupe de corbeaux.

1°) Il y a des signes évidents de combat dans la clairière. Deux monticules funéraires ont été construits à chaque extrémité. Une jeune fille mince dans une brigandine ensanglantée s'agenouille devant l'un d'eux. Après un moment de contemplation ou si elle entend les personnages,

elle se lève et légèrement titubante, elle se dirige vers la route. Elle s'appuie sur son épée rangée dans son fourreau (un œil averti remarquera qu'il s'agit d'un messer elfique). La fille est blessée mais déterminée. Elle est prête à combattre les membres du groupe, mais s'ils lui proposent leur aide, elle l'acceptera volontiers. Elle s'appelle Ada. Elle souffre d'une blessure critique, les côtes cassées. Lorsqu'on l'interroge sur sa présence de la clairière, elle explique qu'il y a eu un affrontement entre un commando Scoia'tael local et l'unité de mercenaires à laquelle elle appartenait. Personne ne s'est rendu et elle seule a survécu. Elle a enterré les morts et s'apprêtait à se rendre dans une ville voisine pour se faire payer. Cependant, il y a plusieurs trous dans son histoire. On ne voit nulle part des chevaux ou une charrette de mercenaire. Un observateur attentif remarquera également via un test de **Vigilance** ou d'**Empathi**e avec un SD de 18 que la jeune fille a quelques caractéristiques elfiques - elle a au moins un quart de sang elfe dans son corps. A-t-elle menti et essayé de commencer une nouvelle vie en prétendant être une mercenaire, ou son unité était-elle l'une des plus tolérantes envers les non-humains ? En cas de combat, utilisez les statistiques du chef des bandits pour Ada, mais n'oubliez pas son équipement et ses blessures.

2°) Quelque chose bouge de l'autre côté de la clairière. Un homme au manteau en lambeaux rampe vers la limite des arbres. Un mage ou un Sorceleur (grâce à son médaillon) sentira rapidement la magie qui bat en lui. En l'examinant de plus près, il s'avérera qu'il a une fracture ouverte de la jambe. Il utilise une forte magie de guérison, qui ne peut cependant pas arrêter l'hémorragie. Toute la neige qui recouvre la clairière est uniquement de son fait. Si un personnage s'approche, l'homme se tournera vers lui un visage ensanglanté et griffé et dira d'une voix rauque : "Fuyez !". Ensuite, il perdra connaissance. Bien sûr, il est possible de disposer diverses menaces auxquelles le magicien malchanceux échappe en les opposant au groupe. Toutefois, il est probablement qu'il s'agisse d'un golem qui a reçu un ordre mal formulé. (Dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 298)

3°) Dans la clairière gît un cheval mort portant des blessures causées par des coups de couteau. Le sang a dû en jaillir dans toutes les directions. Un peu plus loin, sous un grand chêne, est assis un homme pensif, barbu, aux cheveux gris, vêtu d'une robe de lin attachée par une ficelle. Il étale quelque chose avec une main ensanglantée sur la partie écorcée du tronc. Il ne prête pas attention aux personnages, sauf s'ils lui parlent. Il dira alors qu'il s'appelle Abacus et qu'il est devin. Ce sacrifice était nécessaire pour prédire l'avenir. Il veut connaître le résultat de la guerre à venir. Il propose également aux personnages de l'aider, pour une somme modique, les personnages devront sortir. les tripes du cheval afin de terminer son travail. Vous pouvez l'utiliser pour donner aux joueurs des indices sur une aventure à venir ou une énigme qu'ils ne parviennent pas à résoudre. S'ils décident d'attaquer Abacus préventivement, il aura les caractéristiques du Mage (Dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274), mais les sorts seront les invocations du druide (toutes les invocations des novices).

4°) Chaque personnage qui entre dans la clairière doit soit effectuer le test de Résistance à la magie avec un SD de 16, soit subir un effet de saignement. Cependant, ce n'est pas normal car le sang s'écoule par les yeux, les narines et les oreilles et s'envole vers le centre de la clairière. Il en va de même pour les animaux, et si vous les regardez, la plupart du sang provient d'eux. Peut-être même qu'un oiseau volant juste au-dessus de la clairière a saigné en vol. Si un personnage perd au moins 10 PV, le sang versé ici se rassemble au centre de la clairière et se transforme en quelque chose comme un cocon ou un œuf à partir de sang (l'effet de saignement cesse s'il n'a pas été arrêté auparavant). Il se brise avec un clic désagréable. Une jeune fille de vingt ans, à la peau d'un blanc laiteux et aux cheveux rouge sang, émerge de son intérieur. Elle est nue, perdue et hébétée. Si on lui parle, elle s'exprime en langage des Anciens et demande de l'aide. Cependant, elle n'a pas l'air d'une elfe. Elle dit qu'elle ne se souvient pas de grand-chose et ne sait pas comment elle est arrivée ici. Le personnage peut alors fuir, mais il peut aussi essayer de découvrir le secret qui se cache derrière son apparence. Une chose est sûre : en raison des circonstances de son arrivée, attaquer une jeune fille nécessite de réussir le test de **Courage** avec un SD de 20.

5°) Il y a un abattage de bœufs dans la clairière (deux jusqu'à présent). Vous pouvez voir que cela ne se passe pas très bien, car seules trois personnes s'en chargent : un homme chauve et corpulent d'âge moyen et deux jeunes ouvriers agricoles (l'un garde actuellement l'animal abattu, l'autre le reste du troupeau). Il semble que la tâche soit devenue trop importante pour ce groupe. Lorsque les hommes remarqueront les personnages, ils commenceront à paniquer, et cette ambiance se propagera aux animaux. Si les personnages ne réagissent pas rapidement, ils devront fuir devant dix animaux terrifiés. En revanche, s'ils calment tout le monde et les aident à maîtriser leurs bœufs, ils peuvent se faire proposer du travail. Dans une ville voisine, la guilde des bouchers a imposé des prix prohibitifs pour l'abattage des bovins, explique Bertrand, chef du groupe. Cela a obligé l'acheteur à ne pas abattre légalement les animaux, mais de faire ça dans une clairière de la forêt afin de les vendre demain pendant la foire. Il offrira aux personnages 100 couronnes par tête pour une journée de travail à assommer son troupeau et le double s'ils décident de l'accompagner en ville et de le protéger des bouchers. Il ne mentionnera pas qu'une douzaine de bœufs ont été volés.

6°) Au milieu de la clairière se trouve un tas de têtes non formées, sur lequel se nourrit un groupe de corbeaux. Les restes d'une demi-douzaine de bûcherons sont également éparpillés aux alentours. Plus loin de la forêt, on peut entendre quelques bruits. Si les personnages suivent cette piste plutôt fraîche, ils trouveront au-dessus du ruisseau du lavoir un mutant grotesque : un bossu musclé à la peau grise

et au visage déformé (en raison de la situation, il a une pénalité de -5 aux tests de **Vigilance**, vous pouvez donc venir le surprendre). Sur le bord se trouvent deux étranges et très lourdes lames incurvées (pour tout le monde sauf le mutant, elles ont une Précision de -3, mais pour lui elles sont traitées comme des Krigsverd). Les personnages peuvent, bien sûr, le laisser tranquille et se retirer, ou tenter d'obtenir une commission pour lui (pour un monstre qui tue des gens dans la forêt, il y a 500 couronnes à la tête de la colonie la plus proche), mais aussi saisir l'occasion et attaquer. Le tuer ne sera pas facile, et il peut aussi impliquer les personnages dans un conflit avec le sorcier qui l'a créé

AMIS ET ENNEMIS

ROBIN DE MUT, CHEVALIER

Robin de Mut est un chevalier roux et moustachu. Il aime s'entourer de personnes ayant accompli des exploits ou de mage et de noble. Si les personnages s'avèrent dignes, il les invitera à la taverne la plus proche en payant les chambres et la meilleure nourriture. Sir Robin de Mut est comme tous les chevalier, courageux, au moindre signe de danger, il agrippera son cheval et se précipite dans la direction opposée.

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Bagarre (+8)
Bâton / Lance +10
Commandement (+7)
Courage (+8)
Equitation (+9)
Escrime (+9)
Esquive / Evasion (+7)
Furtivité (+3)
Intimidation (+4)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+5)
Tactique (+6)
Vigilance (+5)

Butins
Casque Nilfgaardien (PA: 30)
Armure de plates Nilfgaardienne (PA:30)
Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Jambières Nilfgaardienne (PA:30)
Objets communs (1d6)

Armure
Tête : 30
Torse : 30
Jambes : 30

Vulnérabilité
Venin du pendu

Cheval de Guerre	
Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

Capacités
Soldats entraînés Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.
Choc et effroi Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Lame vicovarienne	5d6+4(+6)	Equilibrée	1
Hache de bataille	4d6+1(+4)	Longue portée (2m)	1

NATHAN DE TORHEIT CHEVALIER

Nathan de Torheit lance des défis à quiconque se considère comme assez courageux via un héraut. Le chevalier acceptera le combat à cheval ou à pied, avec les armes du choix de son adversaire. Il regardera avec supériorité et mépris toute personne qui ne relèvera pas le combat, puis jettera une poignée de pièces de monnaie avec négligence. Nathan a besoin de reconnaissance, il veut gagner des duels et que son adversaire le reconnaisse.

INT	4
REF	8
DEX	7
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Bagarre (+8)
Bâton / Lance +10
Commandement (+7)
Courage (+8)
Equitation (+9)
Escrime (+9)
Esquive / Evasion (+7)
Furtivité (+3)
Intimidation (+4)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+5)
Tactique (+6)
Vigilance (+5)

Butins
Armet Temerian (PA: 16)
Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Pantalon de cuir Lyrien (PA: 16)
Veste de cuir Lyrienne (PA: 16)

Armure
Tête : 16 Torse : 16 Jambes : 16

Vulnérabilité
Venin du pendu

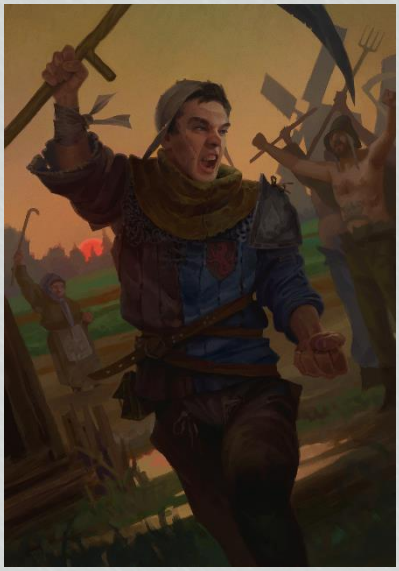
Cheval de Guerre	
Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

Capacités
Soldats entraînés Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.
Choc et effroi Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Kord	5d6 (+2)	Saignement (25%)	1
Hache de bataille	4d6+1(+4)	Longue portée (2m)	1

SERVITEURS DE GOWEIN DE BRETT

Les serviteurs sont belliqueux, ils ont l'intention de mettre leur seigneur en pièce. Ils ont voyagé avec lui depuis le château de sa famille et l'ont attaqué soudainement car ils ont été payés par la belle-mère du chevalier qui préférerait que son fils reprenne la propriété.



INT	3
REF	4
DEX	5
COR	4
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	40
ENC	40
REC	4

Compétences
Arbalètes (+2)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Courage (+3)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+2)
Survie (+5)
Vigilance (+4)

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Epée courte	2d6 + 4	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

GOWEIN DE BRETT CHEVALIER

Gowein De Brett est un jeune chevalier se faisant attaquer par ses serviteurs. Sa belle-mère préférerait qu'il meure afin que ce soit son fils reprenne la propriété. S'il est sauvé, le jeune chevalier sera blessé et tremblant.

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Butins
Casque Nilfgaardien (PA: 30)
Armure de plates Nilfgaardienne (PA:30)
Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Jambières Nilfgaardienne (PA:30)
Objets communs (1d6)

Compétences
Bagarre (+8)
Bâton / Lance +10
Commandement (+7)
Courage (+8)
Equitation (+9)
Escrime (+9)
Esquive / Evasion (+7)
Furtivité (+2)
Intimidation (+4)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+5)
Tactique (+6)
Vigilance (+6)

Armure
Tête : 30 Torse : 30 Jambes : 30

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Soldats entraînés Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.
Choc et effroi Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.

Cheval de Guerre	
Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Lame vicovarienne	5d6+4(+6)	Equilibrée	1

AGATTA DE ROTTERDORF CHEVALIER

Agatta de Rotterdorf est une jeune femme robuste aux cheveux blonds coupés court et aux yeux d'un vert intense. Elle est un chevalier originaire de Cidaris. Elle doit continuellement défendre son statut de chevalier dans des batailles avec des nobles locaux offensés par le fait qu'une femme porte une armure.

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Bagarre (+8)
Bâton / Lance +10
Commandement (+7)
Courage (+8)
Equitation (+9)
Escrime (+9)
Esquive / Evasion (+7)
Furtivité (+2)
Intimidation (+4)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+5)
Tactique (+6)
Vigilance (+6)

Butins
Armure de Plates (PA: 20)
Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Heaume (PA: 20)
Jambière de Plates (PA: 20)
Objets communs (1d6)

Armure
Tête : 20 Torse : 20 Jambes : 20

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Soldats entraînés Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.
Choc et effroi Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Krigsverd	4d6+4(+6)	Equilibrée, PRE +2	1

LE CHEVALIER MAUDIT, ESPRIT

Le chevalier fantôme est à la tête d'une suite d'apparitions tout aussi maudites. Les yeux du cavalier à l'allure sombre rougeoient, et les compagnons de sa suite répondent par des voix surnaturelles. Une sorcière des arts sombre a volé l'âme de sa bien-aimée, ce qui l'a fait tomber dans un rêve magique. Le chevalier s'est lancé à sa recherche, attrapa la sorcière, mais avant qu'il ne lui puisse lui asséner le coup fatal, elle parvint à le maudire, lui et tout son entourage. Il récupéra certes l'âme de sa bien-aimée dans un flacon de cristal, mais avec ses compagnons, ils tombèrent dans une terrible fièvre et en ressortirent sous forme de spectres. À travers le continent, il cherche quelqu'un qui pourra livrer une fiole rutilante au château

INT	4
REF	8
DEX	6
COR	8
VIT	4
EMP	2
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	7
COUR	12
SAUT	2
PS	35
END	35
ENC	80
REC	7

Compétences
Athlétisme (+5)
Commandement (+6)
Duperie (+4)
Equitation (+6)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+4)
Incantation (+2)
Lames courtes (+6)
Mêlée (+8)
Physique (+4)
Résilience (+4)
Résistance à la magie (+6)

Armure
30

Vulnérabilité
Huile contre les monstres
Poussière de lune et Yrden S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2
Eclairs	4d6	Feu (50%), portée 10 m	1
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2

Capacités
Alimenté par la colère - Les esprits sont en théorie aussi intelligents que de leurs vivants, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider
Déplacement - Un spectre peut lancer un envoutement comme action défensive pour devenir incorporel. S'il réussit, il annule l'attaque et rien de physique ne peut l'endommager ou l'affecter jusqu'à son prochain tour.
Téléportation - Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.
Vision nocturne - Ce monstre ne subit pas de pénalité en cas de mauvais éclairage.

Butins
Armure de plate Nilfgaardienne (PA: 30)
Bouclier Témérien (SP 8)
Dague
Epée Courte
Essence de fantôme (1d6)
Hache de Berserk
Poussière de fantôme (1d6/2)
Poussière imprégnée(1d6/2)

HOMMES D'ARMES DE ROBERT DE BONN

Les hommes de Robert son des brigands belliqueux attirés par l'argent et le pouvoir.

INT	3
REF	4
DEX	5
COR	4
VIT	4
EMP	4
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	40
ENC	40
REC	4

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+6)
Bâton/ Lance (+4)
Courage (+3)
Escrime (+5)
Esquive/Evasion (+4)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+2)
Survie (+5)
Vigilance (+4)

Armure
15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Epée courte	2d6 + 4	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1
Lance	3d6	Portée 8m - Allonge	1

ROBERT DE BONN CHEVALIER

Le chevalier, Robert de Bonn, invitera toute personne qu'il estime compétente à se joindre à son entourage. Hors Robert est un Chevalier Brigand, dès qu'il arrive dans un village, il exigera un tribut approprié à sa condition : de l'argent, de la nourriture, de la bière et des servantes pour toute sa compagnie. En cas de refus, il lâchera toute la compagnie sur le village avant de mettre le feu aux maisons et de prendre sa propre part.

INT	4
REF	8 (5)
DEX	7 (4)
COR	7
VIT	5
EMP	6
TECH	3
VOL	7

CHA	0
ETOU	7
COUR	15
SAUT	3
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Bagarre (+8)
Bâton / Lance +10
Commandement (+7)
Courage (+8)
Equitation (+9)
Escrime (+9)
Esquive / Evasion (+7)
Furtivité (+2)
Intimidation (+4)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+5)
Tactique (+6)
Vigilance (+6)

Butins
Armure de Plates (PA: 20)
Couronnes (4d10)
Flèches / Carreaux (20)
Heaume (PA: 20)
Jambière de Plates (PA: 20)
Objets communs (1d6)

Armure
Tête : 20
Torse : 20
Jambes : 20

Vulnérabilité
Venin du pendu

Cheval de Guerre	
Athlétisme	+12
Mod de contrôle	-1
Vitesse	11
PS	50
Poids	270

Capacités
Soldats entraînés Les chevaliers sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.
Choc et effroi Les chevaliers n'ont pas besoin d'effectuer des jets de contrôle après avoir chargé lorsqu'ils sont à cheval. De plus, lorsqu'ils sont montés et en armure complète, ils ont un bonus de +3 aux jets d'Intimidation.

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poignard	2d6+2(+4)	Saignement (25%), PRE +1	1
Kord	5d6(+2)	Saignement (25%)	1

ATRUN LE MAUDIT

Il ne dit rien, car il ne peut pas parler. Privé de son langage la communication avec lui n'est possible que par la magie ou par des jeux de mots spécifiques. Cependant, son intention est claire : éloigner les voyageurs de ma clairière. Si une personne pénètre dans la clairière, il dégainera son épée et l'attaquera sans hésiter. Maudit pour un crime qu'il a commis et attaché à cet endroit. Pendant sept ans, il est obligé de tuer quiconque s'approche du chêne sacré, sous lequel il a autrefois assassiné son frère.

INT	5
REF	7
DEX	8
COR	8
VIT	6
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	4
COUR	18
SAUT	2
PS	35
END	70
ENC	50
REC	4

Compétences
Arbalètes (+6)
Athlétisme (+8)
Bagarre (+6)
Courage (+7)
Escrime (+8)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+3)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+5)
Résistance à la magie (+10)
Survie (+5)
Vigilance (+6)

Armure
Tête : 5 Torse : 5 Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Carreaux (20)
Couronnes (3d10)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Krigsverd	4d6+6	PRE +2	1

ROSE, L'ELFE

Une jeune elfe qui joue de la flûte et sur ses genoux, un Messer elfe est dégainée (Messer elfe). Peu bavarde elle accompagnera les personnages pour les aider dans leur prochaine tâche. Sa connaissance de la situation politique du continent et de la société des gens est cependant très limitée car elle a grandi dans la forêt".

INT	6
REF	8
DEX	9
COR	7
VIT	9
EMP	5
TECH	6
VOL	8

CHA	0
ETOU	7
COUR	27
SAUT	5
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Archerie (+8)
Athlétisme (+7)
Bagarre (+4)
Courage (+6)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+7)
Furtivité (+8)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+10)
Vigilance (+9)

Armure
Tête : 5 Torse : 5 Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Couronnes (3d10)
Flèches (30)
Fouisseuse elfes (20)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Capacités
Spécialiste de l'embuscade Quand Rose désire se cacher, elle peut réaliser un jet de furtivité avec un bonus de +2

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Fauchon de chasseur	3d6	-	1
Dague	1d6	-	1
Couteau de lancer	1d6	Portée : 20m	1
Arc long	4d6	Portée : 20m	1

LE FANATIQUE

Un fanatique chasse et assassine tous ceux qui révèlent un talent pour la magie.
Il attire les victimes dans la forêt et les tue par surprise, en attaquant avec une hache ou une faux à la lisière.

INT	4
REF	6
DEX	7
COR	6
VIT	5
EMP	6
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	5

Compétences
Archerie (+5)
Athlétisme (+5)
Bagarre (+6)
Bâton / Lance (+7)
Courage (+7)
Equitation (+5)
Escrime (+7)
Esquive / Evasion (+5)
Fabrication de pièges (+6)
Furtivité (+5)
Lames courtes (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+5)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+6)
Tactique (+4)
Vigilance (+6)

Armure
Tête : 8 Torse : 12 Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu

Butins
Brigandine PA :12
Capuche à tissage renforcé PA : 8
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Objets communs (1d6)
Pantalon renforcé PA :12

Capacités
Spécialiste de l'embuscade Quand le fanatique désire se cacher, il peut réaliser un jet de furtivité avec un bonus de +2

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Arc long	4d6	Portée : 100 m	1
Hache de bataille	5d6	-	1
Hache de bataille	5d6	-	1

LES GOBELINS

Les gobelins sont de petites créatures humanoïdes que l'on trouve près des villages ou dans la nature. Ils se regroupent en bandes et sont acceptés comme des êtres sensibles malgré leur comportement sauvage. Ils sont similaires aux kobolds mais forment une race distincte. Une sous-race distincte de gobelins connue sous le nom de farfadets habite la forêt de Brokilon.

INT	2
REF	6
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	3
TECH	2
VOL	6

CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Compétences
Athlétisme (+7)
Bagarre (+5)
Courage (+6)
Envoutement (+6)
Esquive / Evasion (+6)
Furtivité (+8)
Invocations (+8)
Mêlée (+5)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+9)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+8)
Vigilance (+8)

Butins
Cœur de Gobelins (1)
Dent de Gobelins r (1d6)
Griffe de Gobelins (2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes

Capacités
Chef de groupe
Bien souvent, un chef des Gobelins est à la tête d'un groupe de Gobelins. Tant que le chef est en vie, tous les Gobelins de la bande gagent un bonus de +4 en courage. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de son groupe
Nyctalopie
Les Gobelins ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Griffes	2d6	-	1

APPARENCE

Les gobelins sont petits et ne sont pas plus grands que les enfants humains

CULTURE

Bien que primitifs, les gobelins ont réussi à créer leur propre langage. Les membres de cette race forment souvent des bandes de bandits et des escadrons avec les kobolds, les ogres.

ACCUEIL PAR D'AUTRES RACES

Pour divertir les foules toujours plus exigeantes, les lieux publics comme la Claremont Arena proposent parfois des gobelins dans les arènes qui affrontent un loup, un Endriagues ou une autre bête dangereuse.

Chef de Groupe

INT	2
REF	7
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	4
TECH	2
VOL	6

CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

PERSONNALITE

Les gobelins sont des créatures au moins vaguement sociales, car ils se rassemblent en bandes et peuvent faire beaucoup de bruit.

Ils sont sauvages et espiègles, connus pour vandaliser les maisons, voler les objets qu'ils jugent intéressants comme les poulets ou l'équipement minier et, de manière générale, empêcher les mineurs de progresser dans les profondeurs du sous-sol, les attaquant même parfois. Ils détestent la lumière du jour et ne sont actifs en surface que la nuit.

HISTOIRE

Les gobelins vivaient déjà dans les régions des actuels Royaumes du Nord lorsque le Premier Débarquement a eu lieu dans les années 760. Ils ont mené plusieurs guerres contre les Royaumes du Nord, qu'ils ont finalement perdues et se sont retirés plus loin dans les régions sauvages.

Une faction notable de gobelins habitait les montagnes de Kestrel. Jusqu'à la première moitié du 13e siècle, ces gobelins contrôlaient pratiquement certaines parties de la chaîne, mais ils ont été soumis par la chasseuse et mercenaire Merrinda Hewroth.

LES KOBOLDS

Les kobolds, également connus sous le nom de hobolds, sont de petits humanoïdes au visage en forme de chien qui vivent dans les forêts sauvages et dans divers types de cavernes souterraines.

INT	2
REF	6
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	3
TECH	6
VOL	2

CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Compétences
Athlétisme (+7)
Bagarre (+5)
Courage (+6)
Esquive / Evasion (+6)
Furtivité (+8)
Mêlée (+6)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+9)
Résistance à la magie (+5)
Survie (+8)
Vigilance (+8)

Butins
Dent de kobold/Frappeur (1d6/2)
Orteil de Kobolds/Frappeur (1d6)
Poil de Kobolds/Frappeur (2d6)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les ogroïdes

Capacités
Chef de groupe Bien souvent, un chef des kobolds est à la tête d'un groupe de kobolds. Tant que le chef est en vie, tous les kobolds de la bande gagent un bonus de +4 en courage. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de son groupe
Nyctalopie Les kobolds ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Griffes	2d6	-	1

APPARENCE

Une caractéristique qui permet de distinguer facilement les kobolds est leur visage ressemblant à celui d'un chien. Les kobolds des forêts sont des créatures hirsutes de la taille d'un enfant humain, avec des jambes courtes et des bras longs, tandis que les kobolds des montagnes atteignent environ 1,20 mètre et ont une peau rougeâtre sans poils.

Une race de kobolds exceptionnellement grande et forte est plus connue sous le nom de frappeurs. Outre la taille et la largeur, une différence évidente entre les deux espèces de gobelins est qu'un frappeur est plus poilu et laisse toujours pousser une énorme barbe qui s'emmêle avec le temps, ce qui n'est généralement pas le cas des kobolds ordinaires.

Chef de Groupe

INT	2
REF	7
DEX	7
COR	3
VIT	6
EMP	4
TECH	6
VOL	2

CHA	0
ETOU	3
COUR	18
SAUT	3
PS	15
END	15
ENC	30
REC	3

Les yeux de kobold sont connus pour être utilisés comme ingrédient, car ils peuvent agir comme un poison pour rendre le buveur perceptible aux visions

CULTURE

On pense que certains kobolds vivant près de villages humains portent des chapeaux rouges. Les kobolds sont particulièrement friands de gnôle et d'autres boissons alcoolisées.

Les kobolds des montagnes sont organisés en tribus. Ils portent des vêtements en cuir et en fourrure et sont armés de yatagans, de gourdins et d'arbalètes légères. Plus sophistiqués que leurs cousins gobelins, ils éclairent leurs habitats avec des lampes à huile et des lanternes qu'ils considèrent comme une décoration luxueuse plutôt que comme une source de lumière. En guerre permanente avec les gnomes, ils leur vouent une haine particulière, gardant parfois des captifs gnomes emprisonnés dans des cages en bois. Les gnomes, quant à eux, ont appris à évaluer si le vacarme entendu dans les profondeurs est causé par les kobolds ou non.

LE GALOPIN

TBC

INT	1
REF	6
DEX	8
COR	5
VIT	11
EMP	1
TECH	1
VOL	12

CHA	0
ETOU	7
COUR	33
SAUT	6
PS	50
END	35
ENC	50
REC	7

Compétences
Athlétisme (+5)
Bagarre (+4)
Courage (+3)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+3)
Incantation (+7)
Intimidation (+8)
Mêlée (+7)
Résilience (+10)
Résistance à la magie (+7)
Vigilance (+5)

Butins
Poussière imprégnée (1d6)
Essence de lumière (1d6/2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites

Capacités
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie, l'instinct du galopin lui octroie une valeur de 7 en INT. Il peut également suivre une trace uniquement par l'odeur.
Nyctalopie Les galopins ne subissent pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Morsure	4d6+1	-	1

THALMA

Thalma est une jeune fille de 16 ans qui a enterré son père, sa mère et ses frères et sœurs. La jeune fille est jeune et inexpérimentée, mais elle apprend vite et ne manque pas de détermination. Elle peut devenir une alliée précieuse pour le groupe car la mort de sa famille est due à l'ennemi juré du groupe ou d'un joueur

INT	7
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	5
EMP	6
TECH	5
VOL	7

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35

Compétences
Athlétisme (+4)
Courage (+6)
Duperie (+6)
Education (+6)
Endurance (+5)
Escrime (+5)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Persuasion (+4)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Séduction (+4)
Stylisme (+4)
Survie (+4)
Vigilance (+5)

Armure
Tête : 12
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

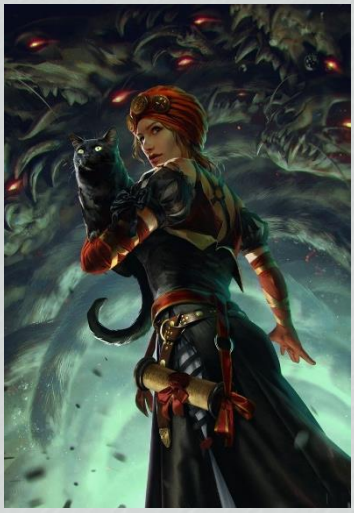
Butins
Corde (10m)
30 Couronnes
3d10 florins
Camail PA : 12
Fantaisies quotidiennes (1d6)
Gambison aedirnien PA: 5
Pantalon Matelassé PA: 5

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

MONIQUE D'EPISCO

Monique d'Episco est un mage qui a été capturée par les services impériaux et qui est ligotée dans des entraves de dimeriteum. Si elle est libérée, elle pourrait devenir une puissante alliée.



INT	8
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	4
TECH	5
VOL	8

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	7

Compétences
Athlétisme (+5)
Bâton/Lance (+6)
Courage (+6)
Envoûtement (+8)
Esquive/évasion (+8)
Furtivité (+5)
Incantation (+8)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+7)
Résistance à la magie (+7)
Survie (+5)
Vigilance (+7)

Armure
Tête : 12 Torse : 12 Jambes : 12

Vigueur
10

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Brigandine PA : 12
Camail PA: 12
Couronnes (5d10)
Ensemble d'alchimie
Objets communs (1d6)
Objets étranges (1d6/2)
Pantalon renforcé PA : 12
Souffle du succube

Vulnérabilité
Venin du Pendu
Dimeritium Dès qu'elle est en contact avec du dimeiritum, la vigueur de Monique tombe à 0 et elle succombe aux effets du dimerituem décrits sur e tableau page 167 du livre de base

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Bâton de fer	3d6	Focus	2
Dague	1d6	Aucun	2

Capacités
Sort : Monique peut utiliser les sorts : Ayene Galmour, Poussière aveuglante, Rhewi, Téléportation
Rituel : Monique peut lancer les rituels : - Jarre ensorcelée, - Rituel de la magie
Envoûtement : Monique peut utiliser les envoûtements : Démangeaison éternelle, Envoûtement des Ombres

ADA (ARRAE EN LANGUE ANCIENNE)

Une jeune fille mince dans une brigandine ensanglantée est agenouillée devant un monticule. Elle est la seule survivante d'un affrontement entre un commando Scoia'tael local et une unité de mercenaires. Elle a au moins un quart de sang elfe dans son corps. Ment-elle aux personnages pour essayer de commencer une nouvelle vie en prétendant être une mercenaire, ou son unité était-elle l'une des plus tolérantes envers les non-humains ?

INT	8
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	4
TECH	5
VOL	8

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	7

Compétences
Archerie (+8)
Athlétisme (+7)
Bagarre (+4)
Courage (+6)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+7)
Furtivité (+8)
Lames courtes (+6)
Résilience (+7)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+10)
Vigilance (+9)

Armure
Tête : 12 Torse : 5 Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Butins
Corde (10m)
30 Couronnes
3d10 florins
Camail PA : 12
Flèches (30))
Fouisseuse elfes (20)
Gambison aedirnien PA: 5
Objet du quotidien (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Capacités
Spécialiste de l'embuscade Quand Ada désire se cacher, il peut réaliser un jet de furtivité avec un bonus de +2

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Messer elfe	3d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arc long	4d6	Portée : 20m	1

JEUNE VAMPIRE

Une jeune fille de vingt ans, à la peau d'un blanc laiteux et aux cheveux rouge sang, émerge de l'intérieur d'un cocon ou un œuf à partir de sang. Elle est nue, perdue et hébétée. Si on lui parle, elle s'exprime en langage des Anciens et demande de l'aide. Cependant, elle n'a pas l'air d'une elfe. Elle dit qu'elle ne se souvient pas de grand-chose et ne sait pas comment elle est arrivée ici.

INT	10
REF	15
DEX	16
COR	12
VIT	12
EMP	8
TECH	7
VOL	8

CHA	0
ETOU	10
COUR	36
SAUT	7
PS	100
END	60
ENC	120
REC	12

Compétences
Athlétisme (+8)
Bagarre (+6)
Charisme (+8)
Courage (+4)
Duperie (+6)
Etiquette (+6)
Furtivité (+7)
Intimidation (+6)
Persuasion (+6)
Physique (+4)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+6)
Séduction (+8)
Survie (+5)
Vigilance (+6)

Butins
Croc de vampire supérieur (1d6/2)
Essence de mort (3d10)
Lymphe abominables (1d6/2)
Sels naezanniques (1d10)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0
Régénération : 15

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Invisibilité améliorée (Cf page 139 du journal du Sorceleur)
Influence magique (Cf page 139 du journal du Sorceleur)
Immortel (Cf page 139 du journal du Sorceleur)
Forme Volatile (Cf page 139 du journal du Sorceleur)

Vulnérabilité
Absence d'ombre et de Reflet (Cf page 139 du journal du Sorceleur)
Drain de sang (Cf page 139 du journal du Sorceleur)
Effet négatif du sang (Cf page 139 du journal du Sorceleur)
Magie du feu (Cf page 139 du journal du Sorceleur)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Morsures	6d6	Drain de sang, perforations, saignement (100%)	1
Griffes	5d6+3	Equilibrés, saignement (75%)	1

LE SCARABE

Un bossu musclé à la peau grise et au visage déformé. Sur le bord se trouvent deux étranges et très lourdes lames incurvées.

INT	6
REF	8
DEX	8
COR	7
VIT	9
EMP	1
TECH	3
VOL	5

CHA	0
ETOU	6
COUR	27
SAUT	5
PS	60
END	30
ENC	70
REC	6

Compétences
Athlétisme (+8)
Bagarre (+8)
Courage (+10)
Esquive/évasion (+8)
Furtivité (+9)
Mêlée (+9)
Résilience (+8)
Résistance à la magie (+9)
Résistance à la contrainte (+10)
Survie (+9)
Vigilance (+5)

Butins
Lames incurvées (Précision -3)
Objets aléatoires (1d6)

Armure
Tête : 5 Torse : 5 Jambes : 5

Capacités
Aucunes

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Lame incurvée	4d6 + 4	Précision : +2 pour le mutant, précision : -3 pour les autres-	1
Lame incurvée	4d6 + 4	Précision : +2 pour le mutant, précision : -3 pour les autres-	1

C’est arrivé à Belleteyn

Version originale (Polonaise)
Texte : Jakub Zapała

Adaptation française :
Traduction Française : Benjall
Mise en page : Benjall
Relecture et correction : Alexis.D

La nuit du 30 avril au 1er mai revêt une importance particulière dans le monde de The Witcher. C'est la fête de l'épanouissement et de la floraison, Belleteyn en Langue Ancienne. Une nuit de joie, d'ébats, d'oubli et de magie. Partout sur le Continent, on y fait de grands feux et les gens profitent de la première nuit de l'été. Dans ces paragraphes, vous trouverez quelques idées, un peu plus légères que d'habitude, pour de courtes aventures pendant Belleteyn, que vous pouvez intégrer dans une campagne en cours ou étendre à une aventure complète. Lancez 1d6 et voyez ce que la fête vous apportera !

1 : L'anniversaire de la sorcière

La ville visitée par les personnages est envahie d'une étrange fièvre au crépuscule. Les habitants traînent dans les rues, commencent à danser, chanter et ôter leurs vêtements. Dans un premier temps, il s'agit de gens simples, généralement des opprimés et des marginaux : on peut voir des serviteurs timides, un écrivain raté, de pauvres ouvriers, un veuf qui était maltraité par sa défunte épouse et un jeune clerc. Après plusieurs minutes, d'autres personnes descendent dans les rues et se joignent à la foule, de plus en plus joyeuse. Les minutes suivantes passent, les personnages doivent alors effectuer un jet de **Résistance à la magie** avec un SD de 8, car ils ressentent eux-mêmes le désir croissant de se joindre à la fête. Chaque fois que l'horloge de la ville sonne un nouveau quart d'heure, les personnages doivent effectuer un jet de **Résistance à la magie** dont le SD augmente de 2. La fête devient de plus en plus libertine lorsque les vêtements tombent et que les couples commencent à se balancer dans les coins. Sur la tour de l'horloge, les jambes en saillie sur la balustrade, est assise une sorcière qui sirote du vin dans une coupe décorée. C'est son anniversaire après tout, donc tout le monde devrait s'amuser - que cela lui plaise ou non.

2 : Baptême du feu

Le chef du village, dans lequel les personnages se trouvaient quelques jours avant Belleteyn, demande aux visiteurs d'être témoins du baptême et les invite à la fête. Il demande, exhorte et fait référence à une ancienne coutume. Il est difficile de lui refuser. La veille de la cérémonie, cependant, on peut voir des choses troublantes. Il semble que trois adolescents vont être baptisés : deux filles et un garçon. L'un des jeunes est confiant, mais les deux autres semblent effrayés. Le bûcher préparé par les habitants ressemble à un tas inquiétant : il comporte des escaliers des deux côtés et une plate-forme au milieu. Peut-être qu'un pêcheur qui vit à l'extérieur du village et dont le visage et les mains portent des traces de brûlures pourra raconter au groupe à quel point les habitants sont des adeptes fanatiques du Feu Éternel et pourquoi ils accordent tant d'importance à la vertu de chasteté…

3 : Parade

Au crépuscule, un groupe de danseurs s'approche de l'endroit où les personnages ont rejoint la fête de Belleteyn. On entend de loin les chants, les rires et les sons de cornemuse. C'est une procession d'elfes, hommes et femmes, pour la plupart nus ou à moitié nus, dansant et joyeux. Ils portent des fleurs jaunes et celui qui les offre se joint lui-même à la danse. Cependant, un test d'**Éducation** (ou capacité similaire) avec un SD de 14 montrera que ces elfes sont plus minces et plus pâles que des Aen Seidhe ordinaires. Leurs chants sont également interprétés en Langue Ancienne. Les experts reconnaitront des mots répétitifs inquiétants : "Qui est allé de l'avant le premier, qui a fixé le premier objectif, qui nous a reconnu le premier, qui sont les ennemis, qui sont les amis… ". Pendant ce temps, d'autres personnes rejoignent la procession.

4 : Nuit magique

La pleine lune de Belleteyn s'est levée. Habituellement, la nuit de la floraison est pleine de magie, mais cette fois-ci, le pouvoir qui circule dans le monde est devenu encore plus intense. L'air vibre. Des étincelles et des papillons de nuit spectraux remplissent la nuit d'éblouissement. Cette nuit-là, tous les effets magiques, qu'il s'agisse de sorts, d'invocations, de signes, de rituels ou de malédictions, voient leur puissance doublée, mais quel que soit le résultat, ils obligent également à effectuer un jet sur la table des échecs critiques magiques de la page 166 du livre de base. La magie est sauvage et imprévisible, mais même les plus grands miracles peuvent être réalisés. Si vous n'avez pas de telles idées ou un besoin urgent, on dit que lors de ces rares nuits sur l'île de Yaruga apparaît la tour du sorcier fou Albus Dent Grise. Il laisse généralement entrer deux groupes et les contraint à rivaliser pour obtenir sa grâce. Il a suffisamment de pouvoir pour réaliser tous les souhaits lors de cette nuit magique.

5 : Flamme blanche

À minuit, pendant Belleteyn, alors que tout le monde s'amuse, certains dansant autour du feu, d'autres buvant sur les bancs, et d'autres encore par deux (ou plus) frayant dans les buissons, un vent puissant se lève soudain. Il semble souffler vers le plus grand des feux. Soudain, toutes les flammes, naturelles ou magiques, et toute la chaleur de la zone se mettent à converger vers lui. Chaque personnage doit réussir un test de **Résistance à la magie** avec un SD de 12 ou recevoir un effet de gel. Le bûcher change lentement de couleur jusqu'à ce qu'il brûle d'une flamme complètement blanche. Soudain, après 3 rounds à partir d'interruption du vent surnaturel, un faisceau de feu s'élance dans le ciel et un halo de lumière illumine la zone. Quiconque dans cette situation ne réussit pas un test de **Résistance à la magie** ou de **Résilience** avec un SD de 12 reçoit un effet d'aveuglement. Pour les habitants, c'est trop et ils se dispersent de tous les côtés. Dans la faible lueur des braises incandescentes, on peut voir une silhouette redressée au centre du feu. C'est un jeune homme aux cheveux blancs légèrement brillants, comme la flamme la plus vive, et à la peau rougeâtre, brûlée par le soleil. Il s'exprime en langue ancienne et demande de l'aide. En fait, il ne fait que répéter "Je dois la trouver". Il ne ressemble pas à un elfe, et son accent est étrange. Il prétend qu'il ne se souvient pas de grand-chose, excepté qu'il doit trouver quelqu'un, apparemment une femme. Les personnages peuvent ne pas l'aider ou bien essayer de découvrir le secret qui se cache derrière son apparence. Une chose est sûre : en raison des évènements qui viennent de se produire, s'attaquer à ce jeune homme nécessite de réussir au préalable un test de **Courage** avec un SD de 20.

6 : Un ami de mon ami

Un(e) ami(e) d'un des membres de l'équipe des personnages les invite à la fête de Belleteyn dans le village de sa famille. Le plaisir est grand. On peut parler, échanger des ragots, manger, boire et rire. Pendant cette fête, l'horreur de la guerre et les dangers du Continent ne semblent être que de lointains souvenirs. L'ami(e) en question fournira également aux personnages des informations importantes qui les aideront à faire face aux forces hostiles de leur mission principale. À cette occasion, il(elle) offre à tous un hydromel très fort mais très doux de sa propre production. Tout le monde fait la fête jusque tard dans la nuit, jusqu'à ce qu'ils tombent tous finalement dans une ignorance béate. Au réveil, l'un des personnages (de préférence celui qui a le score de **Résilience** le plus bas) se réveille dans un lit, nu, aux côtés d'un personnage ennemi ou d'un des adversaires du groupe (bien sûr, le sexe du personnage est assorti aux préférences du personnage). L'autre personne se réveille à peu près en même temps et arrive à un moment de consternation intense - L'ennemi est aussi surpris(e) que le personnage ! Il ou elle a également été invité(e) par le même ami(e) avec lequel il ou elle est ami(e) depuis longtemps. Pire encore, son entourage est également présent. Le pire, c'est qu'il s'agit d'une maison totalement inconnue du personnage et de son ennemi, et que leurs vêtements, leur équipement et leurs armes ont disparu quelque part (plus précisément, ils les ont abandonnés derrière la clôture, deux bâtiments plus loin). L'ennemi propose une trêve temporaire le temps d'échapper à cette situation embarrassante - ce qu'il faut faire avant que le reste de l'équipe ne rencontre le reste des ennemis et qu'il y ait un bain de sang inutile et totalement embarrassant. Si tout se passe bien, le cœur de l'ennemi peut s'adoucir…

LA BETE D'URIALLA

Version originale (Polonaise)
Texte : Adrian Gojdź
Correction : Jakub Zapała
Illustration : Adrian Gojdź
Avec une dédicace à Quorn, dont les aventures ont inspiré Adrian pour écrire ce scénario.

Adaptation française :
Traduction Française : Alexis.D
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : MangCa

Introduction

Le monde de Witcher est rempli d'histoires touchantes, pleines d'héroïsme, avec un happy end. Des histoires racontées par les bardes et les poètes de tous les pays du Continent. Cependant l'histoire, qui est proposée au Meneur de Jeu, ne le sera pas. En effet, ce scénario est empreint de gravité, l'atmosphère y est lourde et même les meilleurs choix faits par les joueurs peuvent ne pas être associés à une satisfaction totale. Mais il en est ainsi dans cet univers...

Avertissement : Le scénario est réservé aux adultes. Les scènes et événements décrits contiennent des éléments particulièrement macabres ou ont une atmosphère très rude. Il est fortement déconseillé aux joueurs inexpérimentés ou sensibles.

Préparatifs pour la partie

Le scénario est conçu pour plusieurs joueurs, il fonctionne en petites équipes (3-4 personnes) et en grandes équipes (6-7 personnes). Le meneur n'a besoin de rien d'autre que de maitriser les règles du livres de base, de quelques dés et des feuilles de personnage. Bien sûr, rien n'empêche au meneur de diversifier les séances avec quelques petites broutilles. Il est recommandé au Meneur de Jeu de préparer une musique d'ambiance qui lui convienne afin d'ajouter de l'émotion pendant la séance elle-même.
La Bête d'Urialla est un scénario destiné aussi bien aux nouveaux personnages qu'à ceux ayant déjà vécu plusieurs aventures. Comme indiqué précédemment, il est important que les joueurs soient un peu expérimentés. Toutefois, il n'est pas recommandé de commencer l'aventure par ce scénario. Les personnages peuvent déjà se connaître ou être des inconnus, ne se connaissant que de vue depuis les derniers jours du voyage. Les deux situations initiales offrent de nombreuses possibilités pour développer le scénario.
Au début, nous décrirons le point de départ de l'aventure.

À partir de là, une personne qui a endossé le rôle de Meneur de Jeu peut poursuivre la lecture. Les joueurs, en revanche, ne doivent pas lire les pages suivantes afin de ne pas gâcher leur plaisir.

Personnages originaires de Skellige

Ce type d'encadrés permettra de présenter des éléments supplémentaires ou des modifications mineures du récit, s'il s'avère qu'un ou plusieurs des personnages des joueurs sont originaires de Skellige. Il se peut toutefois que des personnages originaires d'autres lieux, mais qui, pour une raison ou une autre, connaissent bien la culture des habitants de l'île aient accès à certaines informations.

Résumé de l'histoire

L'aventure commence alors que la mer est agitée, à bord d'un navire qui devait conduire les héros vers un nouveau foyer, et qui s'est avéré être un énième piège au milieu d'une tempête déchaînée. Le navire se fracassa contre les rochers des îles Skellige. Les personnages, seuls survivants, se réveillent sur la plage de l'une des îles - An Skellig.

Trempés et épuisés, ils se dirigeront vers le seul endroit de la région qui semblera les sauver d'une mort inévitable par le froid et la faim : le village d'Urialla. Cependant, les habitants ne les accueilleront pas chaleureusement. Bien qu'ils ne les laisseront pas dehors comme des animaux et leur permettront de se réchauffer près du feu, tout le monde délibèrera sur ce qu'il faut faire des nouveaux arrivants indésirables. En fonction de leur persuasion et de leurs arguments, les personnages pourront convaincre les habitants de les laisseront rester dans le village. Il n'y a jamais trop de mains pour travailler malgré les conditions difficiles de Skellige. Dans le pire des cas, ils permettront aux héros de passer la nuit et de reprendre des forces afin qu'ils partent ensuite chercher leur bonheur ailleurs.

Cependant, avant que les personnages prennent le temps de respirer, le destin leur aura réservé de nouveaux désagréments. Lorsque les héros seront escortés vers l'une des cabanes, qui devait être leur lieu d'hébergement, ils découvriront une scène de meurtre assez macabre qui s'est déroulée dans l'une des fermes du village. Un monstre a brutalement assassiné une famille entière de l'île. Les habitants d'Uriallia clameront immédiatement que les héros ont porté malheur à leur colonie. Ils ne pourront pas s'en défaire et les habitants les obligeront à conjurer la malédiction, à trouver et à tuer le monstre.

Lorsque l'enquête commencera, les héros découvriront qu'ils n'ont pas du tout affaire à un monstre ordinaire. Les traces de pas seront très étranges, au début elles ne donneront pas un message clair sur les motivations qui ont guidé la bête. Sur les murs de la hutte, ils trouveront d'étranges tableaux peints avec le sang des victimes. Des signes de combats intérieurs susciteront également des doutes chez les plus perspicaces. L'affaire s'éternisera et la piste s'interrompra.

Lorsque la deuxième nuit après la venue des héros tombera, la tuerie reprendra. Cette fois, la tuerie sera encore plus horrible, mais seulement une partie de la famille vivant dans l'une des huttes est tuée. Le mari et père de la famille assassinée sombrera dans le désespoir et se consacrera complètement aux fantômes afin d'accomplir sa vengeance.

Cette fois, les traces seront plus nombreuses. Les indices pointeront vers une légende depuis longtemps oubliée, celle d'une créature des fjords. La légende qui effrayait les enfants s'avèrera être vraie. Dans les grottes de la rive escarpée de l'île vit une créature qui a commis les meurtres. Les héros pourront faire face au monstre dans une bataille difficile ou ... découvrir la vérité et trouver celui qui a manipulé une bête à moitié sauvage afin de l'aider à accomplir ses terribles motivations. Vont-ils libérer le village d'Urialla du véritable monstre ? Quel choix feront-ils ?

Les fugitifs du Sud

Ce scénario permet d'offrir au Meneur de Jeu et aux Joueurs une version alternative du début de cette histoire. Si le scénario précédent est celui de l'Or noir, les personnages sont des Nilfgaardiens ou ont un lien quelconque avec l'Empire. Cette aventure peut être une continuation de cette histoire, surtout dans les cas où les héros n'ont pas réussi à remplir la mission qui leur a été confiée par l'Empereur. Ils deviendront probablement des hors-la-loi et auront une bonne raison de fuir en bateau jusqu'à Skellige. La deuxième option de faire jouer ce scénario entre deux aventures. Lorsque les personnages reviennent après des négociations réussies avec Mahakam, quelque chose pourrait se produire en cours de route, ce qui les obligerait à fuir le plus loin possible de l'Empire. Les zones en guerre et proches d'elles donnent de nombreuses occasions de provoquer la poisse. Il existe également une troisième option qui peut être introduite. Peut-être que les personnages après des négociations réussies avec les nains ont tellement gagné aux yeux des Nilfgaardiens qu'on leur a confié la mission suivante, beaucoup plus importante que la précédente. Peut-être étaient-ils censés négocier avec les insulaires, ou peut-être tuer un chef important qui chassait spécialement les navires noirs. Peut-être aussi devaient-ils espionner ou interrompre des renseignements en provenance du Nord. Le fait est que la tempête et le fait de les jeter sur la plage par les vagues de la mer ont considérablement contrarié les plans des personnages.

Village d'Urialla

Urialla, une colonie de l'île d'An Skellig, n'est ni un village de pêcheurs ordinaire ni le siège d'un des plus puissants jarls. Urialla est réputé pour être l'un des meilleurs constructeurs de bateaux de toute l'île, et ses excellents navires ainsi que les succès de ses campagnes de pillage lui ont permis de prospérer. Ce n'est pas le principal village d'An Skellig, mais il n'est pas loin derrière.

Ci-dessous, vous trouverez une description des lieux les plus importants du village et de ses principaux résidents.

1. Le port - déjà visible de loin grâce aux mâts des bateaux qui y sont amarrés. Ce sont des bateaux typiques des îles, idéaux pour les excursions de pillage, mais aussi des bateaux de pêche plus petits. Quelques-uns d'entre eux sont maintenant en mer, il y a assez de place dans la marina pour amarrer plusieurs navires.

2. La Maison longue - un lieu de rencontre pour tout le village pour célébrer les fêtes ou les événements importants. C'est ici que le jarl convoque son peuple, et où les habitants font la fête, règlent les conflits et prennent les décisions les plus importantes. Il y a toujours un feu ici, surveillé par la prêtresse Freya ou un des habitants.

3. La maison du jarl - ce bâtiment est le plus riche de la colonie. Il est fait de pierre, se trouve sur une falaise au-dessus de la place principale et constitue un endroit idéal pour admirer la mer, les bateaux dans le port et le monument Freya en cours de construction.

4. Maison de la famille Sven - située juste à côté de la plage et de du port de plaisance. À côté de la maison se trouvent deux bateaux de pêche à terre et des filets tendus.

5. Le chalet du chasseur - situé à la périphérie du village, à proximité de la forêt qui l'entoure. Le passage est gardé par un grand chien, particulièrement amer en l'absence de son maître. À l'intérieur, on peut trouver une très grande collection de fourrures, de bois de cerf et de crânes d'animaux.

6. Maison de la prêtresse de Freya - également située sur une falaise au-dessus du reste du village. Il y a un grand jardin avec des herbes et des légumes à côté, et juste à côté un petit sanctuaire Freya.

7. Maison du constructeur de bateaux Amundi - la chaumière du meilleur constructeur de bateaux d'Urialla est immédiatement reliée à son atelier. Les gens du coin rigolent en disant que cet endroit est encore plus bruyant que la Maison longue pendant les fêtes. Même tard dans la soirée, le travail de cet artisan résonne. Les habitants s'y sont toutefois accoutumés.

8. La maison de la famille Runolf - le chalet de la famille la plus respectée, qui est connue dans le village pour ses actes de piraterie et l'obtention de butin sur des navires étrangers.

9. Maison de la famille Gorma - la maison d'une autre famille connue pour ses actes de piraterie. Légèrement

plus petite, car le chef de la famille n'a pris en chasse que les navires de Nilfgaard, laissant les autres tranquilles.

10. La place principale - lieu central du village, où les habitants se réunissent pendant la journée pour se détendre, s'organiser avant de partir en mer, ou présenter le butin qu'ils ont rapporté. En plein milieu se trouve le monument Freya inachevé ainsi que les échafaudages qui l'entourent.

11. La maison du vieil Oswald - La maison du plus ancien habitant du village d'Urialla. Le propriétaire vit seul et n'est plus en pleine forme, c'est pourquoi le chalet n'a plus une bonne mine. Les planches des murs sont vieilles et à plusieurs endroits les trous sont bouchés par des chiffons. Le chemin d'accès n'est pas nettoyé et le jardin est envahi par les mauvaises herbes.

12. Route vers Ostry Brzeg - Principale route sortant du village. Un peu plus loin, elle croise la route qui mène de l'autre côté de l'île à la colonie principale d'An Skellig. Toutefois, elle possède un embranchement qui mène à de hautes falaises rocheuses (autres que celles de la plage, où l'aventure commence), sur lesquelles les habitants préfèrent ne pas s'aventurer.

Jarl Diarf Ottarsson - Un insulaire hors pair et le meilleur guerrier de tout le village. Il doit cependant sa position à de nombreuses expéditions réussies contre les navires nilfgaardiens. Il n'est pas réfractaire aux visiteurs étrangers, mais il compte sur l'avis de son entourage qui ne partage plus un tel enthousiasme.

Artur Martias - Un grand et fin artiste du continent qui est arrivé sur les îles en provenance de Toussaint. Quand on lui demande comment il est arrivé si loin de chez lui, il répond qu'il parcourt le monde à la recherche d'inspiration et qu'il veut partager son art avec autant de personnes et de races anciennes que possible. D'une manière ou d'une autre, les habitants de l'île l'ont apprécié et le traitent comme l'un des leurs. Il crée pour eux la statue de Freya sur la place.

Sven Thordsson et sa femme Dalla – Les mariés s'adonnent quotidiennement à la pêche, à laquelle participent majoritairement leurs trois enfants. A part le vieil Oswald, ils sont les seuls à ne pas participer aux expéditions des guerriers du village. De tous, ce sont les habitants qui se montreront les plus amicaux envers les personnages.

Tobald le chasseur - Le chasseur et traqueur local. Un solitaire qui préfère la compagnie des animaux. Il passe la plupart de son temps dans les bois qui entourent la colonie. Bien sûr, c'est lui qui connaît le mieux la région.

Anja, prêtresse de Freya - Une jeune et belle femme au caractère bien trempé. Cela ne lui fait pas peur de n-aviguer sur des bateaux, de prendre soin de ceux qui ont eu moins de chance afin qu'ils puissent retourner dans leur famille sur l'île. Elle est aussi herboriste et sage-femme ici. Elle adore les chats.

Amundi Hallasson - Le meilleur constructeur de bateaux du village et qui sait le meilleur des îles. Un bourreau de travail. Jour et nuit, il travaille sur de nouveaux bateaux. Bien que cela le touche rarement, il est traité avec un respect presque égal à celui du jarl. Il possède la plus grande maison et le plus grand atelier du village, juste sur l'eau à côté du port.

Runolf Styrsson - L'homme le plus fort de la colonie et aussi le capitaine de l'équipage actuellement le plus performant. Il envahit tout le monde et pille autant que possible, considérant cela comme une tradition insulaire. Il n'aime pas les gens du continent, les considérant comme des mollusques qui ne sont pas aptes à vivre dans les dures conditions de Skellige. Il est le meilleur ami du Jarl.

Gorm l'Ancien - Gorm, ses trois fils et ses deux filles ne cèdent pas aux excès de pillage de l'équipage de Runolf, mais ils ne vouent qu'une haine profonde à Nilfgaard. Bien qu'ils soient connus comme d'habiles guerriers, ils ont beaucoup plus de sang froid dans les veines et n'agissent pas aussi hâtivement que la plupart des habitants du village.

Le vieil Oswald - Le plus ancien résident d'Urialli. Il connaît tout le monde depuis qu'il est enfant et en sait autant sur eux que leurs propres parents. Cependant, il est déjà très vieux et se repose principalement au coin du feu dans une longue maison, où il est veillé par les plus jeunes des enfants qui ne naviguent pas encore sur des bateaux.

Bien entendu, le Meneur de Jeu peut ajouter encore plus d'habitants, y compris des personnages importants, ainsi que ceux qui seront liés aux histoires personnelles des personnages si cela a un sens dans l'histoire.

En outre, deux séries de statistiques sont fournies : pour les villageois "civils" et les Guerriers. Pour les personnages plus importants d'Urialla, il faudrait les modifier légèrement. Chaque personnage nommé ci-dessus à sa fiche présentée dans les pages suivantes

Villageois

INT	3
REF	3
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	5
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	50
REC	4

Butins
Couronnes (5d10)
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Artisanat (+1)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+2)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Navigation (+6)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+4)
Vigilance (+6)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1

Guerrier de Skellige

INT	3
REF	3
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	5
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	50
REC	4

Capacités
Aucunes

Butins
Couronnes (5d10)
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Casque de Skellige PA: 25
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 25 Torse : 25 Jambes : 25

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+5)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+4)
Vigilance (+3)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Artur Martias

INT	7
REF	3
DEX	4
COR	3
VIT	6
EMP	8
TECH	5
VOL	6

CHA	0
ETOU	4
COUR	18
SAUT	3
PS	20
END	20
ENC	30
REC	4

Butins
NA

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Alchimie (+6)
Beaux-arts : Peinture (+7)
Beaux-arts : Sculpture (+7)
Duperie (+5)
Esquive/évasion (+6)
Etiquette (+5)
Furtivité (+7)
Psychologie (+6)
Résistance à la contrainte (+9)
Resistance à la magie (+4)
Survie (+4)
Vigilance (+4)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Jarl Diarf Ottarsson

INT	5
REF	7
DEX	5
COR	6
VIT	5
EMP	6
TECH	2
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Butins
Couronnes (5d10)
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Casque de Skellige PA: 25
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 25
Torse : 25
Jambes : 25

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+5)
Courage (+3)
Commandement (+4)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+4)
Tactique (+4)
Vigilance (+3)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Sven Thordsson

INT	3
REF	3
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	5
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	50
REC	4

Butins
Couronnes (5d10)
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Artisanat (+4)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+2)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Navigation (+8)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+4)
Vigilance (+6)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Tobald le chasseur

INT	6
REF	7
DEX	6
COR	6
VIT	7
EMP	4
TECH	6
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	21
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Butins
Brigandine PA : 12
Camail PA : 12
Couronnes (5d10)
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)
Pantalon renforcé PA : 12

Armure
Tête : 12
Torse : 12
Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Athlétisme (+6)
Bagarre (+5)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+6)
Vigilance (+3)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Anja, prêtresse de Freya

INT	7
REF	4
DEX	3
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	7
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	12
SAUT	2
PS	20
END	20
ENC	50
REC	4

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Objets étranges (1d6/2)

Compétences
Athlétisme (+5)
Bâton/Lance (+6)
Courage (+6)
Envoûtement (+8)
Esquive/évasion (+8)
Furtivité (+5)
Incantation (+8)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+7)
Résistance à la magie (+7)
Survie (+5)
Vigilance (+7)

Vigueur
10

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Amundi Hallasson

INT	6
REF	7
DEX	6
COR	6
VIT	5
EMP	4
TECH	8
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Butins
Brigandine PA : 12
Camail PA : 12
Couronnes (5d10)
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)
Pantalon renforcé PA : 12

Compétences
Artisanat (+6)
Athlétisme (+6)
Bagarre (+5)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+6)
Vigilance (+3)

Armure
Tête : 12 Torse : 12 Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Le vieil Oswald

INT	4
REF	4
DEX	3
COR	5
VIT	1
EMP	3
TECH	7
VOL	4

CHA	0
ETOU	4
COUR	3
SAUT	1
PS	20
END	20
ENC	50
REC	4

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Objets communs (1d6)

Compétences
Athlétisme (+5)
Courage (+2)
Esquive/évasion (+8)
Furtivité (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+7)
Vigilance (+1)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Runolf Styrsson

INT	5
REF	8
DEX	6
COR	6
VIT	5
EMP	4
TECH	8
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Butins
Couronnes (5d10)
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Casque de Skellige PA: 25
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+7)
Courage (+5)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+5)
Vigilance (+3)

Armure
Tête : 25 Torse : 25 Jambes : 25

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Gorm l'Ancien

INT	7
REF	8
DEX	6
COR	6
VIT	5
EMP	4
TECH	8
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Butins
Couronnes (5d10)
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Casque de Skellige PA: 25
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)

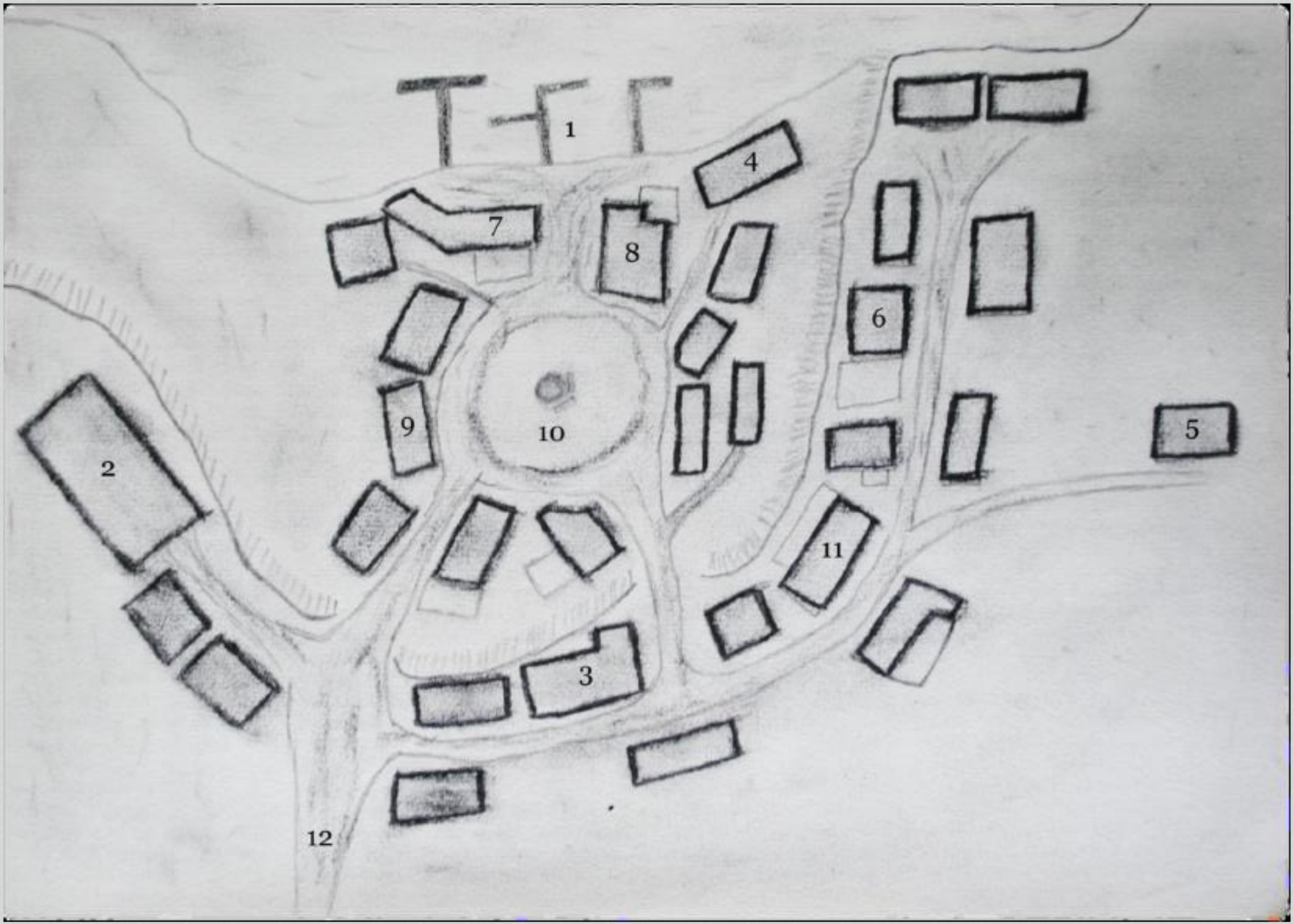
Armure
Tête : 25 Torse : 25 Jambes : 25

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucunes

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+7)
Courage (+5)
Endurance (+4)
Escrime (+5)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+5)
Vigilance (+4)

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Chapitre 1 : Un accueil peu chaleureux

Le scénario peut commencer sur la plage, mais il serait bon de présenter le contexte de voyage des personnages. Ainsi, ils peuvent démarrer l'aventure lorsqu'ils montent sur un bateau qui les emmène hors d'un continent déchiré par la guerre. Sur ce bateau, ils auront un moment pour apprendre à se connaître et établir des relations. Ce n'est qu'ensuite que viendra le temps de la scène de la tempête. Il est aussi possible de commencer par un moment très dur : lutter contre les éléments pour survivre en mer. En tout cas, la tempête nocturne est vraiment puissante et le navire, pourtant solide, n'a eu aucune chance face à elle. Il se fracassera contre les rochers dans les eaux de l'archipel de Skellige. Quelques membres d'équipage et passagers parviendront à attraper quelque chose à la dérive en espérant que les courants les projetteront plus près du continent. Cela peut également se produire. Le vent et les vagues poussent tous les restes du navire vers An Skellig.

Le texte ci-dessous pourra être cité au début de l'aventure. Il ne s'agit que d'une suggestion. Bien sûr, il est possible d'utiliser d'autres accroches.

Ce voyage devait être le début d'une nouvelle vie pour vous. Tout a mal tourné...

Lorsque vous êtes parti en mer, le temps était magnifique, comme pour démentir les terribles nouvelles du front de la guerre. Cependant, tout a rapidement changé. Chaque jour, un vent différent soufflait sur le navire, les marins marchaient nerveusement, et le capitaine fixait le ciel toute la journée. Et enfin la tempête a été ressentie par tout le monde. C'était une terrible tempête... Votre navire était solide, mais chaque navire a ses limites. Un vent puissant a brisé ses mâts, des vagues furieuses ont endommagé la barre. Avec le dernier souffle, le navire vous a amené près des îles Skellige, mais là, il a cédé à la puissance de la nature. Les courants l'ont porté vers les rochers, et les vagues l'ont retourné. Le navire a coulé et seuls quelques individus ont survécu. Avec vos dernières forces, et beaucoup de chance, vous avez réussi à attraper quelque chose à la surface : des planches, des barils ou un fragment de bateau. Cela vous a sauvé la vie, mais vous avez dû lutter contre la nature jusqu'au bout. Les courants vous emportaient plus loin vers la plus proche des îles. Ils se sont échoués sur le rivage et sont restés là. Vous êtes trempé, froid et épuisé. En utilisant vos ultimes ressources, vous avez rampé hors de l'eau et vous avez perdu connaissance.

Le lendemain matin, les personnages des joueurs se réveillent sur la plage. Trempés, endoloris et transis de froid, ils sont les seuls survivants du navire. La plage est caillouteuse et située entre de hautes falaises rocheuses, qui sont constamment frappées par les vagues de la mer. Les habitués de la navigation se rendront facilement compte que les courants sont forts ici. Par conséquent, ils ont accosté à cet endroit avant de se noyer ou de mourir d'hypothermie en dérivant sur l'eau. D'autres remercieront le destin pour la chance dans le malheur.

Lorsque les personnages se sont remis de leurs émotions (ils peuvent aussi se réveiller et s'entraider), il est temps de décrire plus précisément l'endroit où ils ont échoué. Comme indiqué plus haut, il s'agit d'une plage rocheuse entourée de falaises, avec une seule issue possible : un chemin assez raide, ou plutôt une gouttière creusée par l'eau de pluie dans une cassure rocheuse. En plus d'eux, la mer a également rejeté plusieurs fragments du navire et de nombreux objets. Ce sont principalement des déchets qui ne peuvent plus être utilisés, mais il y a une chance de trouver quelque chose d'utile parmi eux. Il y a aussi plusieurs cadavres de personnes qui ont eu moins de chance que les personnages...

À ce stade, les joueurs ont le choix : ils peuvent récupérer sur la plage tous les objets de leur équipement, à l'exception des vêtements. Cependant, il est conseillé à chaque joueur de choisir un ou deux objets de son inventaire, qu'il a réussi à garder avec lui d'une manière ou d'une autre. Il peut s'agir d'une arme, d'or ou d'un autre objet important. Lorsque les personnages s'intéressent à ce que la mer a rejeté sur le rivage, ils peuvent réaliser des tests de **Vigilance** ou de **Survie**. En fonction du résultat, ils trouveront autre chose parmi les déchets gisant sur la plage et les fragments du navire :

- Avec un résultat de 10 et plus - le personnage parvient à trouver un de ses objets de son inventaire en bon état,
- Avec un résultat de 14 et plus - le personnage retrouve tout son équipement - à différents endroits et dans un état différent, selon la volonté du meneur, mais généralement fonctionnel et utilisable,
- Avec un résultat 18 et plus - le personnage parvient à trouver non seulement son équipement, mais aussi de l'argent, un ou deux objets appartenant à un autre membre de l'équipage et aux passagers du navire. Il peut s'agir d'une partie de l'inventaire du joueur ayant obtenu le résultat le plus faible ou d'un des autres personnages du navire.

Une fois que les personnages ont remis de l'ordre dans leurs affaires et qu'ils commencent à chercher un moyen de sortir de cet endroit, ils peuvent effectuer un test de **Vigilance**. Le personnage ayant obtenu le meilleur score entend d'abord les pas de plusieurs personnes qui s'approchent quelque part en haut, du haut de la haute rive. Ce sont les habitants du village d'Urialla, situé assez près de cet endroit, qui ont trouvé les restes d'un navire écrasé dans leur port. Ils connaissent les courants autour de l'île et savent que c'est là qu'ils peuvent s'attendre à trouver des survivants ou d'autres objets rejetés sur le rivage. La tempête nocturne a créé une opportunité pour eux de récupérer des objets, ils ont donc envoyé quelques hommes pour vérifier ce qui était utile à récupérer sur les restes du navire écrasé. Ils ne seront pas surpris par la vue de personnes vivantes, ni dégoûtés par la vue de cadavres.

Le groupe s'arrêtera en haut de la falaise, à côté du chemin qui monte.

Il y aura trois villageois et un guerrier pour chaque personnage du groupe. Ils ne se montreront pas hostiles, mais ils ne seront pas trop amicaux non plus. Ils traitent les survivants comme les prochaines victimes du destin, d'autant plus lorsqu'ils savent qu'il s'agit de personnes du Continent. Les insulaires considèrent les autres nations comme des mollusques qui ne survivraient pas dans les conditions difficiles de Skellige. Quelle que soit la situation, ils emmèneront les naufragés au village, car c'est la règle de l'hospitalité. Là, ils décideront de ce qu'ils feront d'eux. Deux des habitants resteront sur la plage pour la fouiller minutieusement. Les autres aideront les personnages à gravir le chemin vers la falaise sans se moquer d'eux.

Les joueurs pourraient vouloir améliorer leurs relations avec les insulaires. Il est possible pour eux d'y arriver par bien des manières. Les tests dépendront des moyens choisis par les joueurs. Par exemple, s'ils veulent les influencer avec de la **Persuasion**, le SD pour sera de 14, tout comme pour s'ils utilisent de l'**Empathie**, de la **Séduction** ou du **Charisme**. Plus les personnages seront pacifiques, plus clément sera leur avenir. Un comportement agressif ne les aidera pas. Toutes les démonstrations de force ou de forme physique (si l'un d'entre eux essaie d'en faire usage dans leur état actuel) auront un SD de 18, mais elles produiront une bien meilleure retombée auprès des insulaires.

Origines Familiales

Si l'un des personnages est originaire de Skellige ou connaît bien l'archipel pour une raison quelconque, il est conseillé de lui dévoiler tous les détails dès le début. Peut-être en connait-il d'avantage sur l'île et l'endroit où ils se trouvent. Il peut aussi mieux évaluer la direction à prendre et la façon de se comporter avec les insulaires. Si le personnage est né sur les îles, lors de la première rencontre avec les habitants d'Urialla, il importera de savoir à quel clan skelligien il appartient. S'il s'agit d'un clan favorable à *Tuirseach*, les personnages auront beaucoup plus de facilité à convaincre les insulaires, et le personnage de l'île sera reçu presque comme le leur. Et s'il vient d'un clan qu'ils n'aiment pas ... eh bien, les joueurs auront une côte à gravir dès le début. En fonction de la situation, il est possible augmenter ou diminuer la difficulté des jets respectifs de +2 ou -2.

Après plusieurs minutes de marche, les personnages arriveront au village d'Urialla. C'est une agglomération assez importante pour Skellige. A la limite de l'agglomération, les naufragés seront accueillis par les regards curieux des habitants et seront pointés du doigt par les enfants qui courent partout. La vie du village se déroule à un rythme calme et quotidien. Certains réparent les dégâts à la suite de la tempête, d'autres préparent déjà les bateaux ou les filets avant de prendre la mer. Les personnages ont été amenés le long d'une falaise, en regardant en bas, ils apercevront le port et la grande place avec le monument en cours de construction. Cependant, ils passeront à côté de ces emplacements et, sans descendre, seront dirigés vers le plus grand bâtiment de la colonie - la Maison longue. Là, ils seront accueillis par la chaleur d'un feu constamment allumé et par le vieil Oswald accompagné de la prêtresse Freya. Une jeune fille les aidera en ramassant les bols après le petit-déjeuner des deux insulaires. Les personnages se verront offrir une place près du feu et quelque chose de chaud à boire ou à manger. S'ils le souhaitent, ils auront également un moment pour interroger Oswald et Anje sur le village et ses habitants. Ils ne seront pas autorisés à sortir et s'ils arrivent à convaincre les insulaires (ils seront accompagnés d'un garde qui montait la garde à la porte de la Maison longue). L'un des autres habitants à ce moment-là ira prévenir le Jarl et il viendra saluer les personnages, les informant qu'ils pourront rester au village jusqu'à demain afin de reprendre des forces et de rester fidèle à la règle de l'hospitalité. Dans la soirée, tout le village se réunira dans la maison longue et décidera de ce qu'il faut faire des survivants. A ce moment-là, ils peuvent aussi être à la recherche d'autres survivants. Le Jarl ne sera pas hostile aux personnes venant du Continent, mais il doit tenir compte de l'opinion de son peuple, aussi ne promettra-t-il rien avant d'avoir consulté l'ensemble du village. Les joueurs peuvent vouloir quitter le village immédiatement afin de ne pas causer de problèmes aux habitants. Diarf Ottarsson ne les arrêtera pas par la force, mais il leur suggérera d'attendre. L'île n'est pas sûre pour les voyageurs qui ne la connaissent pas, et les autres villages ne sont pas forcément aussi hospitaliers. Il peut aussi s'avérer qu'ils ont intérêt à rester ici. Si l'un des joueurs révèle qu'il était à la recherche d'un nouveau foyer en fuyant la guerre, Jarl le mettra particulièrement en évidence.

Si les personnages décident d'attendre et d'accepter l'hospitalité, il convient de leur laisser un moment pour discuter entre eux et avec Oswald et Anja. Après quoi il sera possible de passer à la soirée, lorsque les habitants commenceront à se rassembler dans la chaumière pour la réunion. Les naufragés (à l'exception des personnages, personne n'a survécu) seront assis au même endroit sur un banc. Le Jarl ira droit au but et présentera ses deux suggestions : si les habitants sont d'accord, alors les survivants qui le souhaitent pourront rester au village et prouver qu'ils sont capables de survivre sur les îles. S'ils ne veulent pas ou si les -cher leur bonheur ailleurs. Un guide pourra les mener vers un autre village, mais rien de plus. Cependant, s'ils restent à Urialla, le Jarl leur donnera un endroit où dormir jusqu'à ce que chacun d'entre eux construise sa propre chaumière ou trouve une autre solution.

Les habitants commenceront immédiatement à se chamailler à ce sujet, de la manière habituelle chez les insulaires : houleuse, avec beaucoup de menaces, d'alcool et éventuellement des bagarres. Une partie de la colonie voudra permettre aux personnages de s'y installer. Il s'agira principalement des résidents les plus calmes, comme le constructeur de bateaux Amundi et de Sven Thordsson et de son épouse. En revanche, ceux qui sont principalement engagés dans la piraterie (y compris les familles de Gorm Elder et Runolf Styrsson) s'opposeront fermement à ce que les personnages s'installent dans la colonie. Le Jarl restera neutre, écoutant les arguments des deux parties. Cependant, les joueurs devront se trouver un allié s'ils veulent rester dans la colonie. Artur Martias - sculpteur, qui a créé le monument de Freya sur la place, leur donnera un coup de main. C'est un homme du continent, que tout le village apprécie d'une certaine manière. Sa recommandation sera importante aux yeux du Jarl. L'artiste sera également heureux de parler aux personnages.

Il est temps pour les joueurs de se joindre à la discussion. Ils peuvent intervenir en étalant divers arguments et actions en fonction des idées qu'ils peuvent avoir. Il appartient au meneur de déterminer dans quelle mesure les tests réussis ou non affecteront l'ensemble de la discussion et comment vous les conduirez. Il y a vraiment beaucoup de possibilités ici et il ne faut pas limiter l'ingéniosité des joueurs. Les tests précédents et le premier contact qu'ils ont eu sur la plage sur laquelle la mer a jeté les personnages seront également pertinents.

Toute la discussion se terminera probablement par l'une des deux options suivantes : soit les personnages seront acceptés par le village et seront logés jusqu'à ce qu'ils se remettent sur pied, soit ils pourront partir (ou seront forcés de le faire) le lendemain matin dans la direction de leur choix. Cette nuit-là, ils seront également hébergés dans un village chez l'un des habitants.

Chapitre 2 : La première attaque

Quelle que soit l'issue des délibérations des villageois, les personnages vont passer une nuit de repos chez l'un des insulaires - Sven Thordsson. Lui, sa femme et ses trois enfants sont des pêcheurs. Ils ne participent pas aux expéditions de pillage des autres et sont pacifiques. Aussi, ils seront amicaux et quelle que soit la situation, ils proposeront un hébergement chez eux. Pour une nuit si les personnages veulent quitter le village ou pour plus longtemps s'ils restent, mais en échange de leur aide pour les travaux de la ferme et la pêche. Si les survivants sont autorisés à rester dans le village, ils pourront également assister au festin jusqu'au matin. Sinon, les habitants les laisseront s'asseoir avec eux jusqu'à ce que Sven et sa famille désirent repartir ensemble. Sven Thordsson assumera la responsabilité de leurs actes.

Lorsque le banquet se termine ou lorsque la famille du pêcheur veut rentrer, elle emmènera les héros chez elle pour y passer la nuit (C'est le point 4 sur la carte du village). Il y aura un profond silence tout autour, car les autres habitants dorment chez eux ou sont déjà en train de festoyer. En chemin, le groupe entier passera devant la maison de Runolf Styrsson. C'est l'homme de confiance du Jarl et aussi son ami, et tout le village profite de ses expéditions de pillage. Cependant, il montre aussi la plus grande réticence pour ne pas dire hostilité envers les personnages. Il n'aime pas les gens du Continent et seul l'artiste d'Urialla fait exception. C'est Runolf qui a crié et menacé de chasser les personnages hors de la colonie. C'est aussi un homme agressif, fort et imprévisible.

Lorsque les personnages et la famille de Thordsson sont près de la maison de Styrsson, lisez-leur ou paraphrasez le texte ci-dessous.

Vous errez toujours dans le village dans l'obscurité. La seule source de lumière est la lanterne portée par votre hôte. Celui-ci, cependant, s'arrête brusquement sur le chemin à un demi-pas. Il regarde anxieusement la maison de Styrsson et lève la lampe au-dessus. Vous pouvez maintenant voir ce qui a attiré son attention. La porte d'entrée est ouverte et quelqu'un a jeté le tabouret dehors. Il n'y a pas de bruit ici non plus. Ni humains ni animaux, comme s'ils étaient terrifiés et profondément cachés dans leurs huttes.

Votre guide murmure : "Dalla, reste ici avec les enfants" avant de se dirige vers le chalet.

Cependant, dès qu'il atteint le seuil de l'entrée, il se retrouve bloqué. Même dans la faible lumière de la lanterne, vous constatez que cet insulaire s'est endurci dans cette vie difficile et dangereuse. Quand vous vous approchez pour voir ce qui s'est passé, vous comprenez pourquoi.

Le premier de vos sens qui réagit est l'odorat. L'odeur du sang, des tripes et de la peur est si intense ici que même pour une odeur humaine, c'est un choc. Elle se retourne dans votre estomac. Puis vos yeux s'habituent à la faible lumière. Runolf Styrsson, celui qui vous a maudit il y a quelques heures et a agité ses bras avec fureur, gît maintenant mort sur le plancher de sa maison. Un abondant flot de sang s'écoule de sous lui, qui commence déjà à geler. Il a été éventré, ses intestins se sont enroulés autour de son dos, qui a été sillonné de trois plaies. Un peu plus loin, à l'entrée de la deuxième chambre, gît sa femme. Sa tête est presque arrachée de son corps, elle ne tient plus que par quelques lambeaux de peau.

La pièce est entièrement démolie. Les traces du combat sont visibles à l'œil nu : une table brisée, de la vaisselle en terre cuite cassée et un coffre qui a été retourné avec une force considérable. Les murs sont rouges et il y a du sang partout.

Dès que Thordsson se sera remis du choc, il enverra son fils aîné prévenir le Jarl. Il lui dira de sonner l'alarme et d'amener des guerriers avec lui. Sa femme et ses autres enfants se réfugieront dans leur maison. Le pêcheur n'empêchera pas les personnages d'entrer dans la maison de Styrsson. S'ils le souhaitent, ils pourront mieux voir la scène du massacre.

La pièce principale est démolie, pleine de sang. Les meubles sont endommagés - cassés, éparpillés, certains bols sont même brisés en petits morceaux. Les corps du maître des lieux et de sa femme gisent dans la pièce, chacun avec de terribles blessures. Runolf a été éventré et griffé dans le dos. Sa femme a presque arraché sa tête du corps et l'a jeté contre le mur. Leurs deux enfants sont dans l'autre pièce, également morts. Ils sont morts de saignements rapides dus à des blessures profondes au cou et à la poitrine.

Tout cela ressemble à l'attaque d'une bête ou d'un monstre, mais lorsque l'un des personnages regarde dans l'autre pièce, où reposent les corps des enfants, il trouve quelque chose qui ne cadre pas avec l'image globale du massacre. Sur les murs de l'ensemble de la pièce, quelqu'un a peint le sang des victimes, un dessin représentant des rochers avec un rivage côtier et des vagues. Les corps des enfants gisent dans une position étrange - le garçon et la fille se tiennent la main.

Les joueurs peuvent avoir envie de fouiller la scène de crime plus en détail. Ils peuvent utiliser les compétences **Vigilance**, **Déduction** ou **Survie**. Ce qu'ils trouvent dépend du résultat de leur test.

- Avec un résultat de 10 et plus : - En plus de la description ci-dessus, le personnage trouve des traces de griffes qui ont endommagé les planches du plancher et les cadres de porte. Le monstre était grand et se déplaçait probablement sur deux jamb-

-es. Les corps des enfants ont été disposés dans cette position après leur mort. Après le test Connaissance des monstres avec un SD de 18 ou de Formation des Sorceleurs avec un SD de 14, le personnage peut déterminer qu'il n'appartient à aucune des bêtes courantes. Un test réussi montrera qu'il s'agit d'une espèce plutôt spécifique et plutôt intelligente de monstre.

n résultat de 14 et plus - Le personnage trouve des traces ıds pieds avec de longues griffes dans une flaque d'eau e derrière la maison. Une autre trace se trouve un peu plus rs la falaise qui entoure le village. Parmi tous les cadavres, ıstate l'absence d'armes, ils ont dû être surpris. En nt de plus près, cependant, le désordre et la destruction ɔlent pas être les signes d'une lutte. Quelqu'un a détruit la intentionnellement ou le monstre était assez grand pour ı mal à se déplacer.

n résultat de 18 et plus - Le personnage sent une odeur ɔle, qui a été étouffée par la puanteur du sang. Il ne s'agit ne odeur naturelle et elle ne ressemble à rien de ce que t connaître les personnages. Un test d'alchimie réussi avec de 14 montrera qu'elle provient d'un mélange d'herbes. maux à proximité immédiate semblent étourdis et perdus. ɛt s'estompe jusqu'au matin.

ı résultat supérieur à 20 - En regardant le tableau macabre deuxième pièce, le personnage remarque un poil assez issé sur un mur. Un test de Survie approprié (avec un SD montrera qu'il s'agit d'un poil naturel, provenant de la e d'un animal à poil long. Cela peut également être ıé par un chasseur local.

Lorsque les personnages trouvent plus ou moins les traces ci-dessus, le Jarl arrivera avec plusieurs dizaines de personnes. Ils sont armés, chacun d'entre eux ayant saisi l'arme qu'il avait sous la main. Bien que tous les insulaire seront aussi choqué que la famille de pêcheurs, Ottarsson ordonnera à tous les témoins de se rassembler dans la Maison Longue à un moment donné, et fera également appel à la prêtresse Freya. Il ne laissera pas les personnages parler pour l'instant. Il indiquera qu'il s'occupera d'eux plus tard. Il ordonnera à ses hommes d'escorter les personnages des joueurs et de s'occuper de la famille assassinée.

Outre le Jarl, l'artiste Artur Martias sera également présent. Les personnages pourront lui poser des questions sur l'étrange peinture qui se trouve dans l'une des pièces du chalet. L'artiste ira alors la voir. Il sortira de la maison aussi pâle qu'une toile, d'une voix grinçante il confirmera que quelqu'un l'a peint délibérément et savait ce qu'il faisait, puis il vomira sur ses chaussures et s'écroulera contre le mur du bâtiment.

Les personnages (et la famille de Thordsson) seront ramenés à la Maison Longue. La plupart des villageois s'y rassembleront à nouveau. Le Jarl rejoindra bientôt ceux qui étaient à l'extérieur de la maison de Styrsson.

Le chef du village décrit brièvement tout ce qui s'est passé. Il est choqué, mais il garde ses nerfs sous contrôle. Cependant, les habitants sont différents. Ils sont effrayés, mais ils commencent aussi à accuser les personnages d'avoir porté malheur au village. Avant leur arrivée, le village était calme depuis de nombreuses années. Les habitants ne prétendront pas que les personnages sont coupables de meurtre, mais exigeront qu'ils trouvent et tuent le monstre, car leur arrivée l'a attiré dans le village.

Aucun argument rationnel ou émotionnel ne les fera changer d'avis. Les habitants d'Urialla sont superstitieux à ce sujet. Même la prêtresse de Freya leur fera un signe de tête. De même, ceux qui avaient précédemment accepté de laisser les Héros vivre dans la colonie (à l'exception de la famille du pêcheur) se joindront désormais aux accusations communes. Pour tous, l'affaire est claire : les personnages sont coupables du problème et c'est à eux de le résoudre. Si les personnages ne sont pas d'accord avec cela, les habitants les menaceront de les chasser du village et de faire en sorte que personne sur l'île n'accepte les " maudits naufragés ". Personne autour d'An Skellig ne voudra les aider, et certains insulaires d'autres colonies tenteront même de les tuer sur-le-champ. Le Jarl accepte tous leurs arguments, considérant cela comme un destin. Les habitants paniquent, mais leur approche est logique. Les personnages doivent se charger de retrouver le monstre et de trouver un moyen de s'en débarrasser. Au cours de cette scène, vous pouvez permettre aux personnages de passer des épreuves sociales lorsqu'ils tentent de se défendre ou de faire face au problème des habitants. Ils ne pourront pas prouver qu'ils n'ont pas apporté le malheur, mais ils peuvent apaiser les habitants de l'île pour obtenir toutes sortes d'aides dans cette affaire. Si l'équipe ne se concentre pas sur le fait de combattre, cela sera même nécessaire. Dans ce cas, certains des habitants peuvent être alors persuadés lorsque la bête sera localisée d'équiper partiellement les héros et de les accompagner pour tuer le monstre.

Les Légendes du berceau

Si parmi les personnages se trouve une personne originaire de Skellige, elle pourrait avoir entendu dans son enfance l'histoire du monstre d'An Skellig. Apparemment, dans les temps anciens, un des habitants de l'île a été maudit et erre désormais parmi les fjords sous la forme d'une bête. Jusqu'à présent, cependant, elle ne considérait cela que comme un conte de fées destiné à effrayer les enfants.

Le fait d'être originaire de Skellige aidera certainement le personnage à se défendre contre les accusations, même s'il ne fera pas disparaître le stigmate de la malchance. Les insulaires peuvent cependant être plus favorables pour aider à l'enquête et à la chasse au monstre. Cela devrait faire baisser le SD des tests pertinents effectués sur les résidents d'Urialla.

Chapitre 3 : L'enquête

Les personnages seront considérés comme maudits, et pour se débarrasser de cette prétendue malédiction, ils devront aider à trouver et à détruire le monstre qui a attaqué le village la nuit. Les habitants ne laisseront pas les personnages se déplacer dans le village à moins qu'ils ne soient escortés par des guerriers qui veilleront sur eux. Après la colonie, ils les laisseront se déplacer librement, accompagnés uniquement de Sven Thordsson, qui en a assumé la responsabilité. La tâche des personnages sera maintenant de découvrir le plus de traces et de détails possibles qui leur permettront de connaître la vérité.

Scène de crime

Si les héros n'ont pas vu la maison de la famille assassinée la nuit précédente, ils ont désormais l'occasion de le faire. Toutes les descriptions peuvent être utilisées à partir du chapitre II, mis(es) à part celles des corps des Styrsson et de leurs enfants qui auront été pris et préparés pour l'enterrement. La prêtresse de Freya a participé à ce processus et elle peut également décrire aux héros où le cadavre gisait et à quoi il ressemblait sur place. En outre, les animaux de la région ne seront plus endormis, mais dans la hutte où il y a encore une odeur étrange. Si les héros veulent suivre les traces de pas trouvées à proximité de la cabane, menant vers la falaise, ils atteindront la lisière de la forêt. Dans celle-ci, vous pouvez facilement trouver d'autres traces de la grande bête (Avec un SD de 12 en **Survie**). Cependant, elles mènent au bord de la falaise. Il semble que la bête ait sauté directement dans l'eau. C'est là que la piste s'interrompt.

Les personnages peuvent également vouloir fouiller les autres lieux et maisons du village. Les réactions des habitants seront différentes. Le plus souvent, ils ne les laisseront pas rôder et jetteront les personnages par la porte. Cependant, les plus sympathiques (ou avec une bonne persuasion de la part des personnages) coopéreront. L'inspection de l'ensemble de la colonie, cependant, ne servira à rien. Personne ne permettra de fouiller à fond sa maison, et un examen superficiel ne permettra aux personnages pas de découvrir quoi que ce soit de significatif. Demander aux habitants de l'île sera également inutile. Chacun s'est amusé lors du festin dans la Maison longue ou a dormi dans sa chaumière.

Prêtresse de Freya

À tout moment pendant leur séjour dans le village, les personnages peuvent parler à Anja, une prêtresse et herboriste locale. Elle s'inquiète de l'attaque nocturne et pense qu'Urialla a effectivement subi une malédiction, bien qu'elle ne sache pas encore si la faute en revient aux visiteurs du Continent. Pour cette raison, elle sera disposée à parler car elle veut se faire une opinion sur l'ensemble de la situation.

Les personnages peuvent la rencontrer dans la Maison longue, sur la scène du crime le matin ou dans sa maison, où les cadavres des morts ont été temporairement déplacés. Anja doit les préparer pour l'enterrement. Elle y consacre toute son attention et pendant la journée, il lui est impossible de se rendre dans un autre endroit, sauf s'il s'agit de quelque chose de vraiment important. Elle ne dira rien de nouveau aux héros sur l'attaque ou la scène de crime elle-même. Elle peut seulement mentionner que tout ce tableau lui semble terriblement étrange. Lorsqu'on l'interroge sur la bête, les histoires locales d'événements ou de récits étranges, elle mentionne la légende du monstre d'An Skellig. Cependant, elle lui fait immédiatement remarquer qu'elle la considère comme un conte de fées dans lequel le vieil Oswald effraie les vilains enfants.

Selon l'histoire d'un vieil insulaire, il y a plus de soixante ans, l'un des habitants d'une autre colonie An Skellig est tombé follement amoureux d'une femme d'Urialla. Elle ne lui a pas retourné ses sentiments et l'a rejeté. Cet homme n'a pas baissé les bras. Il s'approcha de la jeune fille, lui lança des cadeaux et continua à insister. Entre-temps, la fille a rencontré un autre garçon et a commencé à le fréquenter. Un admirateur indésirable et jaloux de lui a tué son élu. La fille désespérée, dans une grande tristesse, a maudit le tueur pour qu'il devienne vraiment le monstre qu'il s'est avéré être. C'est sur ce point qu'Oswald terminait généralement l'histoire, ajoutant une certaine morale lors de ses meilleurs jours.

Cependant, lorsque les personnages l'interrogent sur une odeur étrange (s'ils la sentent), Anja constate qu'elle a également ressenti quelque chose d'étrange. Elle reconnaît l'odeur d'une des herbes qui pousse dans la forêt derrière le village et qui est généralement inoffensive. En revanche, elle ne connaît pas les autres odeurs du mélange. Elle confirmera également que les animaux se sont comportés de manière étrange.

Tobald le chasseur

Les joueurs peuvent immédiatement avoir envie de lui parler ou de se rendre chez lui lorsqu'ils découvrent où mènent les pistes trouvées dans la maison Styrsson

S'ils lui parlent immédiatement pendant les délibérations ou devant la maison des victimes, le chasseur les accompagnera pour suivre les traces. Tobald connaît son métier et les environs. Il se déplace facilement dans les bois et sur les falaises côtières. Cependant, lorsqu'il découvrira que la piste s'arrête au bout d'une falaise surplombant l'eau, il dira immédiatement qu'il ne peut plus aider. La côte rocheuse cache de nombreuses grottes, passages et couloirs, au-dessus et au-dessous de la surface de l'eau, et le monstre peut se trouver n'importe où.

Cependant, si les personnages évoquent la légende locale ou demandent quelles sont les zones les plus reculées de la région, il leur parlera d'Ostry Brzeg. Ce sont des zones dangereuses où les monstres peuvent se cacher et même lui s'y aventure rarement. Cependant, il peut y conduire les héros. Il suggère de le faire tôt le matin du jour suivant, avec une équipe armée prête et un bon plan au cas où les suppositions des personnages se réaliseraient.

Cependant, lorsque les joueurs vont parler à Tobald uniquement pendant la journée, ils le rencontreront dans sa hutte. Il a temporairement renoncé à la chasse. D'une part, il ne va pas risquer une rencontre en solitaire avec la bête, d'autre part, le Jarl lui a demandé d'être à portée de main s'il était nécessaire de guider les gens à travers la forêt. Lorsqu'on l'interroge sur les traces ou les zones environnantes, il donne les mêmes réponses et coopère également avec les personnages.

Stary Oswald

Le plus vieil habitant du village, en raison de son âge, aura du mal à parler. Les héros auront peut-être leur première occasion juste après leur arrivée, lorsqu'ils seront enfermés dans la Longue Maison avant la délibération des habitants. C'est dans cette dernière que le vieil homme passe la plupart de la journée, généralement sous la supervision de quelqu'un. Les enfants l'apprécient car il raconte de nombreuses histoires intéressantes. Il peut aussi en raconter une aux naufragés avant l'arrivée du Jarl.

Lorsque les personnages le rejoignent après l'attaque nocturne, Oswald leur demande ce qui s'est passé dans le village. Personne ne l'a informé spécifiquement, et il ne croit pas les enfants lorsqu'ils lui disent qu'une bête a tué quelqu'un dans le village. Cependant, lorsque quelqu'un lui raconte ce qui s'est passé dans la nuit, le vieil homme regarde devant lui et murmure dans son souffle les mots : "Et pourtant, il est revenu..." Les personnages curieux peuvent essayer d'obtenir quelque chose de plus de sa part. Après des tests réussis avec des compétences telles que Persuasion, Charme ou Séduction (l'Intimidation ne fonctionnera pas, le vieil homme est proche de la mort et n'a plus peur de rien) avec un SD de 14, Oswald racontera une histoire qu'il présente aux enfants comme un conte de fées (la même que les personnages peuvent entendre de la part des prêtresses Freya). Lorsqu'on lui demande ou lorsque le résultat est supérieur ou égal à 18, Oswald en dira un peu plus. Il connaissait cette histoire par son père. C'est vrai. Le jeune homme maudit s'appelait Edgar. Transformé en monstre, il s'est échappé par la forêt. On dit qu'une bête terrible a été vue au-dessus des falaises près d'Ostry Brzeg. Cependant, cet endroit est dangereux, donc personne n'y est allé spécialement. Le vieil homme était convaincu que depuis tant d'années, le maudit avait déjà réussi à mourir dans l'une des grottes de la côte. C'est tout ce qu'il connaîtra à ce sujet. Après la conversation, il demandera aux personnages de le laisser en paix. Cette affaire a suscité en lui beaucoup d'émotions fortes et il doit se reposer.

Artur Martias

Lorsque l'artiste se rétablira après s'être évanoui, les personnages pourront le rencontrer à la maison du Jarl ou auprès la statue de Freya en train d'être érigée par Artur sur la place principale d'Urialla. Le sculpteur, bien que moins pâle, semblera encore choqué par ce qui s'est passé.

Interrogé à nouveau sur l'étrange peinture, il frissonne comme s'il avait des angoisses. Il confirme que quelqu'un les a peints délibérément. Il pense qu'il y a un message, mais il ne comprend pas lequel. Il le comparera à l'esprit d'un fou qu'une personne ordinaire ne peut imaginer. L'image elle-même, cependant, ressemble à une vue d'un fragment de la côte. C'est trop simple pour dire où elle se trouve, mais Arthur trouve qu'elle peut avoir un message caché.

Cependant, il peut en dire plus sur ses débuts dans le village et sur le monument qu'il a créé. Il est arrivé à An Skellig il y a moins de quatre mois. Il n'a pas eu à traverser de telles tempêtes comme les personnages. Par chance, le navire insulaire sur lequel il naviguait s'est approché du village d'Urialla. Martias, ravi du charme unique de cet endroit, a demandé à ce qu'on le dépose à terre ici. Les habitants l'ont d'abord abordé de la même manière qu'avec les personnages des joueurs. Il a toutefois réussi à les conquérir. Arthur lui-même pense qu'il a simplement éveillé dans leurs âmes une passion pour l'art. Il y a un mois, Anja et le Jarl lui ont même demandé de se mettre au profil des habitants son talent et a sculpté son monument en l'honneur de Freya. En bois, pour exprimer une plus grande relation avec la nature. Arthur a accepté et travaille dessus sur la place depuis lors. Il prévoit de terminer le travail dans deux ou trois semaines. Bien sûr, si l'affaire du monstre est résolue rapidement.

Coucher de soleil

En fonction des actions des personnages, cette journée peut se terminer de différentes manières. Les personnages ne découvriront pas toute la vérité ce jour-là, ou du moins ils ne pourront pas organiser de voyages à Ostry Brzeg. Cela vous permettra d'introduire une plus grande dose de drame, mais ne les en privez pas s'ils se montrent assez malins.

Avec le coucher du soleil, les habitants d'Urialla s'enterreront dans leurs maisons. Les personnages, après une journée d'enquête qui n'a pas encore été élucidée, seront dirigés vers la Maison longue, où ils devront passer la nuit sous bonne garde. Cependant, une autre option s'offre aux personnages car s'ils s'entendent avec les habitants, ils recevront de l'aide de leur part. Ils auront alors la possibilité de les convaincre de patrouiller dans le village et ses environs, de se

rassembler en un groupe plus important pour protéger et de proposer d'autres solutions.

Dans tous les cas, il est important que les personnages se trouvent à l'intérieur du village juste après le coucher du soleil, et non à l'extérieur. À la tombée de la nuit, que ce soit sûr dans le lieu de détention ou en patrouillant dans le village, au moins un des personnages doit remarquer le silence inquiétant qui règne autour de la maison de Sven Thordsson. Son chien n'est nulle part et les animaux autour de la colonie sont silencieux. L'absence de lumière aux fenêtres peut également être un signe inquiétant que quelque chose de grave s'est produit. Les personnages découvriront alors qu'une deuxième attaque du monstre a eu lieu.

Il est également possible que les joueurs tentent de s'en échapper et de quitter l'île par leurs propres moyens au lieu de s'occuper du village. S'ils le choisissent - il peut être intéressant de les laisser faire. Bien sûr, les habitants d'Urialla se lancent à leur poursuite. Ils enverront une douzaine de personnes dirigées par le chasseur Tobald et voudront se débarrasser des personnages simplement en les tuant. S'ils s'enfuient, ils ont une chance de voler un bateau ou de trouver des alliés. Les autres habitants d'An Skellig seront peu amicaux ou même hostiles envers eux, mais il peut toujours y avoir une exception en leur sein, ce qui offrira aux personnages une chance de quitter les îles Skellige.

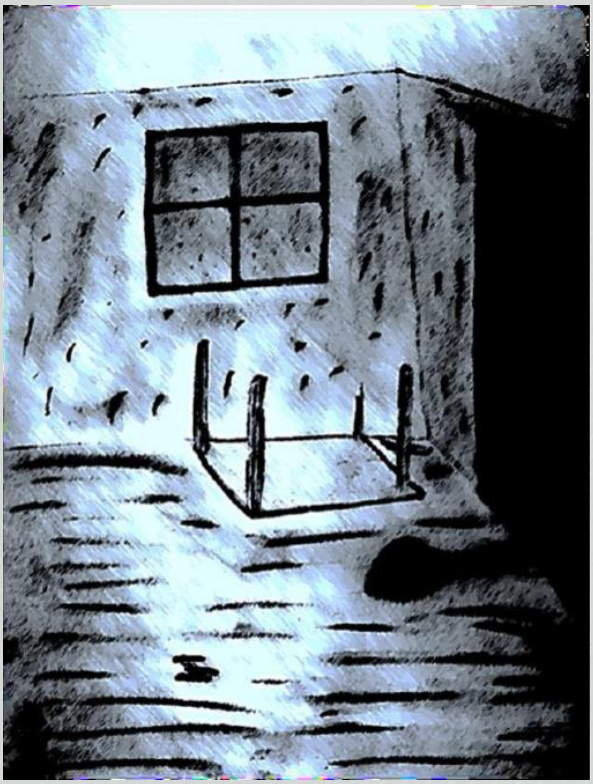
Chapitre 4 : Désespoir

La deuxième nuit, en fait juste après le coucher du soleil, une autre attaque a eu lieu. Le monstre a de nouveau assassiné une des familles des insulaires. Le village est assez grand pour qu'on ne puisse pas entendre le vacarme, il pouvait aussi contourner les gardes. Si d'une manière ou d'une autre la surveillance du village était renforcée, la bête est rentrée par le côté de l'eau, juste derrière la maison, s'occupant du garde à cet endroit. Si personne ne pensait à défendre le village du monstre en organisant des tours de gardes, alors la bête avait un accès très facile vers la maison choisie. Dès que les personnages se montreront intéressés par les signes inquiétants de la maison de Thordsson et qu'ils voudront les examiner, lisez les lignes qui suivent.

En approchant de la hutte, vous avez immédiatement senti une forte odeur de sang. Du sang frais. Avec précaution, vous avez franchi le seuil de la maison, vous retrouvant dans sa pièce principale. Le lieu du dernier massacre. Sur le seuil, vous avez failli trébucher sur un meuble renversé et écrasé par un coup violent, une commode ou quelque chose de similaire. C'est à côté d'elle que vous avez vu un filet de sang qui s'écoulait vers l'entrée comme un petit ruisseau rouge. Il est encore tout frais. Vos yeux ont suivi la ligne rouge, pour atteindre la main qui dépassait de sous le lit renversé. Le corps de la femme de Sven a été déchiqueté par un coup de griffe assez puissant. Dans le coin opposé de la pièce se trouvent d'autres lits, deux plus petits, appartenant probablement à des enfants. Avec eux repose maintenant, les yeux fermés, le corps du fils aîné des pêcheurs. Sur le seuil de la cuisine, une autre vision macabre vous attend. Juste à l'entrée se trouve une petite peluche poilue. Un ours en peluche, tout imprégné de sang. La fourrure câline est collée et pue la mort et la peur. Des traces de sang partent de la peluche, comme si quelqu'un déplaçait une personne blessée sur le sol. De ce côté, vous avez aperçu le mur opposé. Vous y trouvez les deux enfants les plus jeunes. Les mains du garçon ont été clouées à des planches de bois de sorte que ses jambes pendent. Les vêtements du crucifié sont collés ensemble par le sang qui vient de couler de la gorge tranchée. Divers symboles ont été peints autour de lui. Cette fois, du moins à première vue, on ne les associe à rien. Aux pieds du garçon se trouve une fille. Elle avait joliment tressé des tresses avec des perles, maintenant collées ensemble avec son propre sang. Elle est recroquevillée et une mare de sang la recouvre, confondue avec son frère. Elle a tiré un de ses bras vers sa peluche. On peut voir ses yeux, figés de terreur et d'imploration. L'enfant a dû mourir à la fin, saignant sur le sol et attendant une aide qui n'est jamais venue.

Alors que vous vous teniez là, abasourdi par la terreur qui vous entourait, vous avez été complètement surpris par l'homme qui est rentré dans le chalet à toute vitesse. Vous avez entendu un rugissement dans la pièce principale, puis Sven Thordsson a fait irruption dans la pièce où vous êtes à présent. Lorsqu'il a vu les enfants morts, il est tombé à genoux, a crié à nouveau et s'est mis à sangloter. Sven ne réagit pas à votre présence, il ne fait que regarder avec désespoir partout. Il était le mari et le père des victi-

-mes. À un moment, ses gros sanglots s'interrompent, bien que de grosses larmes coulent encore sur son visage. Il y a eu un moment de silence, après quoi l'insulaire agenouillé a commencé à se parler à voix basse. Il a sorti un couteau et s'est rapidement coupé la peau de la main. Des gouttes de son sang se sont mélangées au sang de ses enfants. Vous avez ressenti comme des frissons dans le dos, il a fait terriblement froid autour de vous pendant un instant, le vent a soufflé de nulle part.



Si l'un des personnages connaît la Langue Ancienne, il pourra traduire les mots de la malédiction de Sven.

<u>En langue ancienne :</u>
Marw, te minne ess back,
Cáerme has returned him aep taedh,
Marw, te servant hears,
Tuathe aen his ear.

Forced aep take revenge aep bloed,
Torn aep life aep anger,
Aé've already seen marw,
Aé have become marw.

<u>Traduite en langue des Royaumes du Nord</u>
Mort, ton mari est de retour,
Le destin te l'a rendu,
Mort, ton serviteur entend,
Chuchote à son oreille.

Forcé de se venger par le sang,
Arraché à la vie par la colère,
J'ai déjà vu la mort,
Je suis devenu la mort.

Après ces mots, l'insulaire désespéré se lèvera, saisira son arme par la ceinture et se précipitera dans la nuit en quête de vengeance. Lorsque Sven s'enfuira ou lorsque les Héros parviendront à l'arrêter, ils pourront examiner le lieu du massacre. Cette fois, les traces sont beaucoup plus fraîches. Là encore, il est possible d'effectuer des tests de **Vigilance**, de **Déduction** ou de **Survie**.

- Avec un résultat de 10 et plus - Les personnages ressentent plus distinctement l'odeur de la substance étrange qu'ils ont récemment sentie. Son volume dans l'air permet ainsi d'essayer de l'identifier en utilisant l'Alchimie ou la Magie. Il s'agit d'un mélange d'herbes locales, qui ensemble ont donné un effet sédatif puissant (le mélange contient de grandes quantités de Quebrith et de Vermillon). Lorsque l'on suit la piste du monstre, derrière la hutte, on peut trouver des traces fraîches et claires provenant et retournant à la mer. Si des gardes et des patrouilles étaient organisées dans le village, juste à côté de la plage se trouve le corps d'un villageois mort qui était censé surveiller la zone.
- Avec un résultat de 14 et plus - Les meubles cassés et le sol de la maison portent des traces de griffes. Cependant, un examen approfondi des indices permettra de trouver un fragment d'empreinte humaine. Si l'un des personnages connaît la Langue Ancienne, il comprendra que les signes peints dans le sang des enfants dans la cuisine sont issus de cette langue. Ce sont des runes qui signifient la prospérité, le bonheur et le renversement de la malchance. Ensemble, elles peuvent présager une bonne prédiction.
- Avec un résultat de 18 et plus - Juste derrière le seuil de la cabane, le personnage trouve les restes d'une fiole en verre. En l'examinant de plus près, il est possible d'y identifier des gouttes de la substance déjà identifiée pour endormir les enfants. Une analyse approfondie des traces de pas par les enfants montrera que la jeune fille s'est réveillée au dernier moment. Elle a survécu un moment avant de se vider complètement de son sang. Elle a pu voir son agresseur.
- Si lors de l'exécution du test, le personnage obtient une maladresse, le personnage inhale trop de vapeur de l'étrange substance et s'évanouit. Un test de résilience avec un SD de 16 ou de guérison réussie avec un SD de 12 lui permet de se réveiller.

En plus des traces ci-dessus, si les joueurs veulent vérifier autour du village, ils découvriront qu'une grande bête est sortie de l'eau pour revenir sur la terre près du village et a commencé à se diriger vers Ostry Brzeg.

Il est maintenant temps de décider ce qu'il va advenir de la bête. Les joueurs peuvent vouloir suivre immédiatement les traces du monstre. Ils peuvent se douter de l'endroit où il se trouve en se basant sur les informations précédentes. Les habitants à qui les perso-

-nnages ont demandé de l'aide formeront une équipe de cinq ou six guerriers qui assisteront les personnages. Le chasseur Tobald leur conseillera d'arrêter la chasse et de la reprendre au matin. Les joueurs peuvent aussi vouloir suivre Sven, fou de désespoir. Ils peuvent le faire rebrousser chemin ou le laisser se lancer à la poursuite de sa vengeance. La puissance de la malédiction qu'il s'est lancée le conduit directement au monstre qui a tué sa famille. De cette façon, les héros se rendront également dans une grotte située dans les falaises d'Ostry Brzeg.

Cependant, il est également possible que les joueurs commencent à soupçonner que le monstre ne travaille pas seul ou que quelque chose cloche dans toute cette affaire. Les indices qui ne correspondent pas aux attaques sont notamment les étranges peintures créées avec le sang des victimes, la fiole contenant une substance somnifère ou les cheveux du mur. Il est également inquiétant de voir avec quelle facilité la bête a pu s'introduire dans la colonie. Ainsi, avant de se lancer dans la chasse au monstre ou même après l'avoir abandonnée, les joueurs voudront peut-être examiner le village à la recherche du véritable coupable.

La malédiction de l'insulaire

Si un personnage est originaire de Skellige, il connaît peut-être les mots de malédiction prononcés par Sven. Il s'agit d'une vieille magie populaire, dans laquelle le guerrier appelé par la mort donne son âme aux forces obscures en échange d'une aide et d'une faveur pour se venger. Selon la version que vous choisissez, le guerrier maudit peut mourir ou devenir un fantôme après sa vengeance. Si quelqu'un d'autre accomplit la vengeance d'un guerrier maudit, il le libère de la malédiction.

La deuxième possibilité est que les personnages soient fascinés par le fait que ce simple pêcheur connaisse une telle formule magique. Peut-être que dans sa jeunesse, Sven Thordsson faisait quelque chose de complètement différent ? Derrière sa transformation en un gentil père de famille et un bon voisin, il y a peut-être une autre histoire intéressante. Peut-être même que certains de ses ancêtres avaient une malédiction qui a touché le garçon de la légende de la Bête d'Ostry Brzeg.

Voici une liste non exhaustive que les joueurs peuvent avoir pour mener leur enquête. Ces derniers peuvent être :

ıne visite dans la maison de Jarl, les personnages peuvent uer des peintures de Martias sur le mur qui représentent ragments des rivages d'An Skellig,

ui connaît également la phytothérapie, en saura plus sur ıtes utilisées dans le somnifère. Elle précise également ur lui a récemment posé des questions à leur sujet,

sseur Tobald peut mentionner qu'il emmenait parfois se promener à l'extérieur du village,

ui connaît également la phytothérapie, en saura plus sur ıtes utilisées dans le somnifère. Elle précise également ıur lui a récemment posé des questions à leur sujet,

ıipe dispose d'un personnage possédant des aptitudes es, il arrive souvent que la magie puisse aider à découvrir s des événements, comme les dernières scènes vues par ıne fille morte ou l'identification des propriétés d'une .ce mystérieuse,

ssaire, vous pouvez ajouter quelques traces de pieds ou de ıres supplémentaires sur les scènes de crime,

rsonnages peuvent remarquer qu'Arthur peint quelque ıvec un pinceau similaire à celui trouvé sur la première e crime.

Le temps est venu de révéler le vrai monstre qui se cache derrière tous ces meurtres. C'est l'artiste du Jarl, Artur Martias. Le sculpteur est un fou qui a échappé à la justice de Toussaint. Déjà là-bas, il donnait libre cours à ses visions maladives, et ses peintures ou sculptures étaient tout aussi sanglantes et macabres. Il a été accusé de trois meurtres. Il réussit à s'échapper, à monter à bord d'un navire et à rejoindre An Skellig. Grâce à son charisme, il convaincu les habitants de l'île. Ils le laissent vivre à Urialla en échange de la construction d'un monument en l'honneur de Freya. Martias, cependant, se préparait secrètement à réaliser sa sombre vision de l'art. Dans les forêts environnantes, il trouva des herbes qui lui permirent de créer un mélange soporifique. Alors qu'il planifiait sa première étape, il tomba inopinément sur la Bête du Rivage Tranchant. Le monstre maudit n'était pas du tout agressif, et très sensible à l'influence d'Artur. Celui-ci le convainquit qu'il pouvait racheter sa culpabilité, en l'aidant à réaliser une œuvre qui changerait le destin des habitants d'Urialla. Les années de changement ont eu un impact sur l'intelligence de la créature qui a gobé les paroles de l'artiste. De plus, il était animé par le désir de se libérer de la malédiction, qui lui était également promise en échange de son aide.

Le déroulement de leur opération était simple. La nuit précédente, Martias a jeté le somnifère dans la maison de la famille qu'il avait choisie. Puis il a amené la créature qui attendait à la périphérie du village. La bête assassinait les personnes endormies, les arrangeant selon les souhaits d'Arthur, qui créait à partir des corps et des meubles intentionnellement endommagés ses sombres peintures. Il se souvenait de ces visions et peignait alors dans son abri, chez le Jarl. La créature s'enfuyait. Martias voulait que les scènes fassent penser à un cauchemar.

Au départ, il avait prévu de massacrer les gens lui-même, mais au vu de sa faible force, il a vu la bête maudite comme un cadeau du destin et l'a volontairement utilisée dans son plan.

Chaque jour, Arthur se fait passer pour un innocent rêveur, un sensible qui se concentre sur ses œuvres. Un test de psychologie réussi avec un SD de 20 peut permettre de révéler ce jeu d'apparences. Lorsque les personnages arrivent au village, tout est prêt pour la première attaque. Malgré les invités inattendus, Artur n'a pas l'intention de renoncer à ses intentions.

Le Jarl, qui lui a offert l'hospitalité, ne connaît pas la vraie nature de son invité. Il lui fait confiance au même titre que les autres villageois. Dans sa maison, il a alloué une petite pièce et une cave dans laquelle l'artiste a installé son atelier. Martias ne laisse personne y entrer, expliquant que les œuvres inachevées ne doivent pas être montrées. C'est ici qu'il peint ses tableaux monstrueux. Toujours dans son atelier, il prépare un mélange soporifique à partir des herbes collectées. Si les joueurs commencent à accuser Martias sans preuves solides, et seulement sur la base de suppositions, le Jarl les chassera de leur maison, et les habitants les menaceront d'armes et du pilori pour avoir proféréé une calomnie sur "leur" artiste. Les joueurs doivent être préparés à un échange d'arguments tranchant s'ils veulent montrer aux résidents à quel point ils ont tort.

Si Martias soupçonne les héros d'avoir suivi sa piste et de tenter de découvrir la vérité, il tentera d'abord de susciter la rage des habitants de la colonie à l'encontre des personnages des joueurs. Si cela échoue ou s'il n'a aucune chance, il tentera de s'échapper comme la dernière fois à Toussaint.

Chapitre 5 : La bête d'Urialla

Si les joueurs ne sont pas intéressés par les vagues indices qui mènent à l'artiste-criminel ou veulent simplement s'occuper du monstre en premier, ils se retrouveront à proximité des falaises d'Ostry Brzeg. Un chemin forestier pas trop large y mène. Il témoigne d'un usage plutôt rare, il a été piétiné principalement par des animaux. La zone autour est assez ouverte, à l'exception d'herbes et de buissons nains, rien ne pousse ici et la visibilité est très bonne. On peut voir de loin où mène le chemin. Juste sur le rivage, le chemin descend en contrebas, pour finalement disparaître dans une grotte aux sombres allures creusée dans une paroi rocheuse juste au-dessus de l'eau. C'est ici que vit la bête maudite.

Si les personnages décident de se cacher et d'observer la zone pendant un moment, et s'ils se mettent en route vers Ostry Brzeg au plus tard au lever du soleil le lendemain, ils pourront voir Sven Thordsson se diriger vers la grotte. À ce moment-là, ils pourront faire leur choix : ils peuvent arrêter l'insulaire, l'aider à attaquer la bête ou le laisser se battre seul. Dans le dernier cas, Sven mourra, mais il blessera sérieusement la créature avant sa mort, ce qui l'affaiblira lors du prochain combat avec les personnages.

La Bête d'Urialla est un homme maudit par la méchanceté. Le jeune homme du village d'Urialla s'est transformé en un monstre envahissant d'environ deux mètres et demi de haut et deux personnes de large. Son corps est déformé, les muscles et les tendons sont hypertrophiés et se déplacent de manière non naturelle pour permettre un mouvement fluide. Cependant, il marche courbé, incapable de maintenir une posture totalement droite. Sa peau est dépourvue de poils en dehors de la tête, qui ont poussé sous forme de cheveux longs et de barbe. Ses mains et ses pieds sont munis de longues griffes acérées. Le pouvoir de la malédiction a également arrêté le processus de vieillissement afin que le transformé souffre à jamais de ses crimes. La bête elle-même n'est pas entièrement un monstre corrompu et fou. Il y a une chance d'entrer en contact avec elle et une conversation assez simple. Cependant, des années de transformation ont affaibli l'esprit humain, le réduisant à des pensées et des émotions basiques. La bête peut parler, mais elle communique avec des mots simples destinés à dépeindre ce qu'elle veut dire. Elle est influençable, surtout lorsqu'on lui promet de la libérer de la malédiction. C'est ce qu'Arthur Martias lui a promis et c'est pourquoi elle a commis des crimes terribles pour lui. Maintenant, elle se sent perdue. Elle ne veut pas faire de mal aux gens. Pendant des années, le monstre est resté loin d'eux et a souffert de la culpabilité de son crime de jeunesse. Maintenant, il lutte contre le désir d'inverser la malédiction tout en doutant d'avoir fait le bon choix. Il est très possible qu'il ne comprenne pas entièrement ce qu'il a fait et qui il a aidé.

Si la bête d'Urialla n'est pas attaquée, elle voudra parler. Elle a tué sur l'ordre de Martias. Si elle ne se sent pas menacé, elle ne se battra pas. Cette condition persistera même si les personnages rencontrent le monstre blessé après le combat avec Sven. Les personnages peuvent le convaincre de révéler la vérité et de dire qui il a aidé. Ils doivent poser des questions simples, et ils recevront des réponses d'un ou deux mots. Sur cette base, ils doivent deviner la vérité. S'ils proposent leur aide pour lever la malédiction, ils pourront le convaincre de retourner au village avec eux et de dire la vérité aux habitants (convaincre les habitants de l'île d'écouter le monstre est une autre affaire). Tous les tests sociaux effectués contre la Bête d'Urialla ont un SD de 12.

La malédiction de la Bête peut, bien sûr, être annulée. Ce ne sera pas un conte épique comme celui de la Belle et la Bête, mais seulement une demande de pardon assez ordinaire. Le monstre doit se rendre sur la tombe de la fille qui l'a maudit. Elle est située juste derrière le village, où tous ses habitants sont enterrés. Debout au-dessus de la tombe, le jeune homme maudit doit s'excuser de tout son cœur et demander pardon. À la fin de sa vie, sa bien-aimée a regretté les mots qui ont transformé un homme en monstre. Après les terribles événements qui lui sont arrivés, elle s'est engagée dans le service sacerdotal et le silence au temple Freya. Là, elle a appris à pardonner. Sa dernière volonté était que tous ceux qui ont subi un préjudice trouvent la paix dans sa vie. Anja, une prêtresse d'Urialli, connaît peut-être l'histoire de la jeune fille. Elle sait aussi où elle est enterrée. Elle pourra donner aux personnages des conseils pour lever la malédiction. Ils peuvent également être obtenus après avoir réussi le test d'Education ou de Connaissance des Monstres avec un SD de 16 voir encore de Formation de Sorceleur ou d'exercice de la magie avec un SD de 14. Ce n'est pas la seule histoire concernant une histoire d'amour malheureuse, de crime et de malédiction.

Si les personnages convainquent la Bête d'Urialla et leur révèlent l'identité du véritable criminel, elle acceptera également de se rendre au village avec les personnages. Convaincre les habitants ne sera pas facile, mais voir un monstre calme donnera à certains d'entre eux matière à réflexion. Avec de simples mots et des hochements de tête, la créature montrera que Martias lui a dit de tuer. La suite du destin de la bête dans le village nécessitera d'autres discussions avec les habitants. Les convaincre d'annuler la malédiction est possible. Un bon argument serait que la bête a été utilisée comme un animal et qu'elle ne comprenait pas ses actions. Elle n'est devenue qu'un outil dans les mains de l'artiste.

C'est une opportunité diplomatique que les personnages auront lors de leur confrontation avec la Bête. Cependant, s'ils l'attaquent sans hésiter, s'ils se joignent au combat de Sven ou s'ils décident de la tuer pour ses crimes après tout, ils devront alor l'affronter.

Ce ne sera pas facile. En effet, bien que la Bête soit seule et les personnages soient plusieurs (plus les éventuels alliés du village), chacun des coups du monstre peut être mortel, ou du moins infliger de graves blessures. Pour réussir à la combattre, il faudra réfléchir à une bonne stratégie et à avoir une bonne dose de chance.

Si la bête sort de sa grotte, la tâche sera plus aisée, car les joueurs auront beaucoup plus d'espace pour encercler l'adversaire. S'ils tentent de l'attaquer dans la grotte, en aidant Sven ou en s'y rendant seuls, le terrain rendra leur combat beaucoup plus difficile. Le couloir est exigu, et l'antre du monstre est encombré de détritus et n'est pas très vaste par rapport à sa taille. Les personnages ne pourront faire front qu'à 3 maximum, tandis que les autres resteront coincés derrière ceux qui sont en première ligne.

Deux fois béni, deux fois maudit

Si l'un des personnages vient de Skellige, il subira la réussite et l'échec de tout le groupe. En cas de fin heureuse, les habitants de l'île se souviendront de ses exploits, peut-être qu'un des bardes écrira une histoire sur ses exploits, quelqu'un l'invitera à la cour du Roi ou à l'un des Jarls, ou lui proposera de se marier avec sa progéniture. Chaque signe de courage sera hautement apprécié par les Skelligiens. Cependant, si les personnages ne pouvaient pas aider le village d'Urialla, le nom du maudit serait encore plus prononcé sur les personnages de Skellige. Les insulaires attachent de l'importance à ce genre de choses, et la conséquence de l'exil de leur île natale peut être un fort traumatisme pour le personnage.

La Bête

INT	2
REF	12
DEX	10
COR	15
VIT	7
EMP	4
TECH	2
VOL	4

CHA	0
ETOU	9
COUR	21
SAUT	4
PS	90
END	45
ENC	30
REC	4

Butins
NA

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites

Compétences
Athlétisme (+5)
Bagarre (+8)
Courage (+6)
Endurance (+6)
Esquive/Evasion (+6)
Force (+9)
Furtivité (+8)
Mêlée (+9)
Résistance à la magie (+8)
Survie (+6)
Vigilance (+8)

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Griffes	7d6	N/A	2

Capacités
Massive Les points de vie de la créature sont doublés
Charge Si la cible se trouve à plus de 10 m de la bête, cette dernière peut effectuer une action de charge, une attaque à -4 infligeant 10d6 dégâts et projetant la cible de 8 m. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval.
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la **Vigilance** et à la **Survie**, l'instinct de la bête leur octroie une valeur de 7 en INT.

Epilogue

Il ne reste plus qu'à jouer la fin de cette aventure. En apprenant tous les détails de cette histoire, les joueurs auront une décision difficile à prendre : faut-il tuer la Bête d'Urialla ? Doivent-ils laisser la malédiction sur l'homme qui se repent de son crime de jeunesse et qui a été abusé alors qu'il était privé de raison ? Ou encore que faire d'un artiste qui force ses spectateurs à voir de terribles crimes ?

Les héros découvrent le véritable criminel et tuent la bête.

Cette fin va certainement apporter la paix aux habitants d'Urialla. Les deux monstres - le vrai et celui qui se cachait sous une peau humaine - sont punis, probablement tués. Les habitants remercient les personnages et leur apportent toute l'aide nécessaire pour s'installer ou pour les aider dans leur voyage vers une autre île, s'ils le souhaitent.

Les héros découvrent le véritable criminel, la bête reste en vie.

Capturer Martias et prouver sa culpabilité se soldera très probablement par la mort de l'artiste. Si les personnages laissent la Bête dans la grotte de Sharp Bank, elle continuera à y vivre, sans plus faire de mal à personne. S'ils lui lèvent la malédiction, le jeune garçon aura une longue convalescence. Certains des habitants seront doublement reconnaissants d'avoir assuré la paix d'une autre âme.

Le véritable criminel n'est pas découvert, la bête est tuée.

Tuer le monstre n'empêchera pas d'autres crimes. L'artiste fou voudra terminer son œuvre en tuant d'autres personnes et en créant des œuvres d'art fantomatiques à partir de celles-ci.

Et ensuite ?

Si les personnages ont découvert les crimes de Martias, les habitants leur proposeront de rester dans le village. Qu'ils aient massacré la Bête d'Ostry Brzeg, qu'ils aient levé la malédiction qui pèse sur elle ou qu'ils l'aient laissée tranquille est d'une importance secondaire. Le fait d'arrêter l'artiste mettra fin à d'autres crimes, ce dont les habitants seront reconnaissants. Cependant, la possibilité pour les personnages de lever la malédiction qui pèse sur l'homme leur apportera en plus des alliés parmi les habitants de l'île. Ils proposeront aux personnages de les aider à construire des maisons et à s'installer sur l'île.

Si les héros tuent la bête mais ne découvrent pas le véritable méchant, leur séjour au village sera de courte durée. Soit, ils parviendront à partir eux-mêmes, soit ils seront chassés d'Urialla après un autre meurtre. Les habitants de l'île annonceront que les héros sont maudits et qu'il faut les tenir éloignés d'eux.

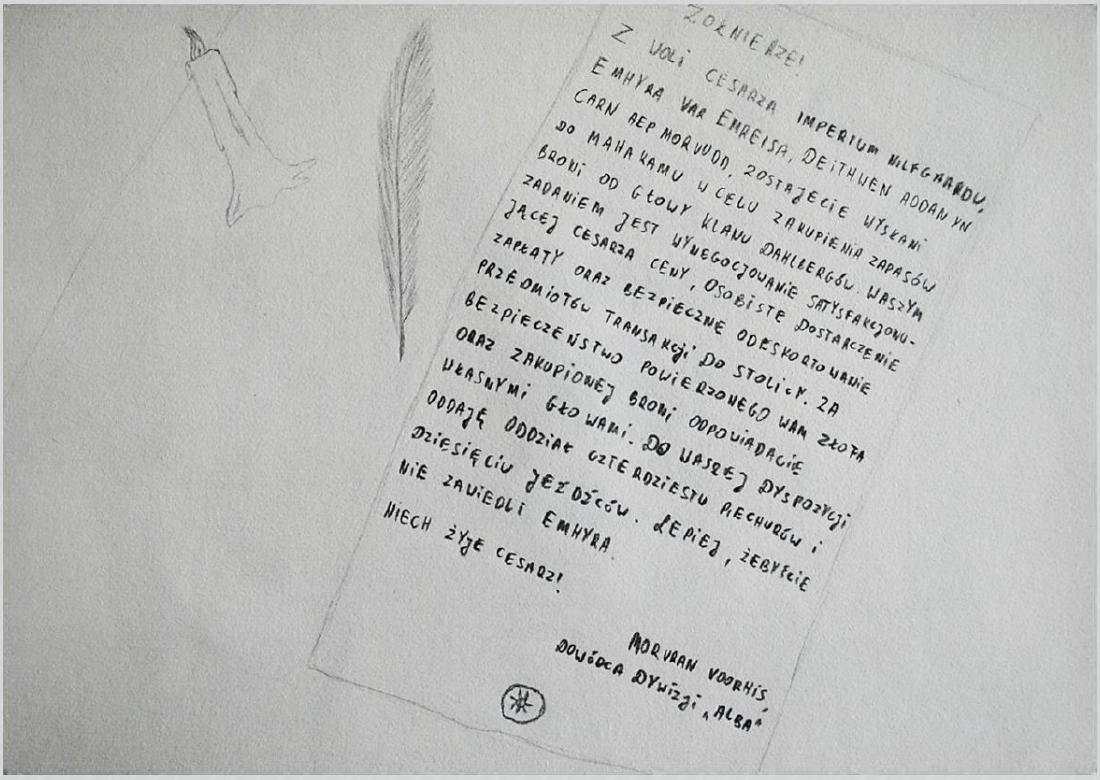
Il ne reste plus qu'à jouer la fin de cette aventure. En apprenant tous les détails de cette histoire, les joueurs auront une décision difficile à prendre : faut-il tuer la Bête d'Urialla ? Doivent-ils laisser la malédiction sur l'homme qui se repent de son crime de jeunesse et qui a été abusé alors qu'il était privé de raison ? Ou encore que faire d'un artiste qui force ses spectateurs à voir de terribles crimes ?

Si cette aventure comme une suite de l'Or noir, l'affaire avec Urialla peut apporter aux Nilfgaardiens des alliés ou des ennemis. Si les personnages sont des fugitifs, ils trouveront refuge ici après avoir découvert le crime de Martias. S'ils devaient accomplir une mission quelconque pour l'Empereur sur Skellige, ils obtiendront la confiance des insulaires, ce qui les aideront certainement. Cependant, s'ils sont maudits, ils ne pourront que retourner sur le Continent et ce sera le début de leurs ennuis. L'Empire ne récompense pas les défaites.

L'OR NOIR

Version originale (Polonaise)
Texte : Adrian Gojdź & Anita Nowicka
Correction : Jakub Zapala
Illustration : Anita Nowicka, Adrian Gojdź

Adaptation française :
Traduction Française : Alexis.D
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : Nicolas.G



Introduction

Bienvenue dans l'une des quelques aventures préparées pour l'édition polonaise du jeu de rôle The Witcher. Le monde de The Witcher est rempli d'histoires dans tous ses recoins, de la mer à l'est aux montagnes du Sinaï et aux pays situés derrière elles à l'ouest. Rien ne peut donc empêcher d'y ajouter une histoire de plus. Une histoire qui, cette fois, concernera les gens du Sud, qui représentent l'autre côté du conflit sur le continent.

Préparatifs pour la partie

Le scénario est conçu pour plusieurs joueurs, il fonctionne en petites équipes (3-4 personnes) et en grandes équipes (6-7 personnes). Le meneur n'a besoin de rien d'autre que de maitriser les règles du livres de base, de quelques dés et des feuilles de personnage. Bien sûr, rien n'empêche au meneur de diversifier les séances avec quelques petites broutilles.

L'Or Noir est un scénario destiné aussi bien aux nouveaux personnages qu'à ceux ayant déjà vécu plusieurs aventures. Les personnages peuvent déjà se connaître ou être des inconnus, ne se connaissant que de vue depuis les derniers jours du voyage. La tâche du Meneur de Jeu sera alors de moduler l'accès à cette aventure en fonction des derniers choix du groupe. En revanche, si le groupe vient de se former, et que les personnages des joueurs viennent d'être créés, ce sera l'occasion idéale pour effectuer leur première expédition et renforcer les liens qui les unissent.

Mais de quoi parle cette histoire ?

Les personnages vivent à l'époque d'un autre grand conflit : la troisième guerre entre Nilfgaard et les royaumes du Nord. Toutefois, à la différence des jeux et des livres de l'univers de The Witcher, ils se tiennent de l'autre côté de la barricade, généralement dépeint comme le mal - ils se tiennent du côté de l'Empire. Plus précisément, ils servent même dans son armée, remplissant des fonctions appropriées en fonction de leurs talents. Il s'agit d'un groupe de personnes exceptionnelles qui, en raison du conflit en cours, ont reçu l'ordre de se rendre à Mahakam avec un convoi et de négocier le meilleur contrat qui permettra de fournir des armes pour le front qui ne cesse de s'étendre. Bien que le nord du continent soit plongé dans les combats, les personnages bénéficient d'un calme tout à fait relatif malgré l'agitation de la guerre, mais ils seront exposés à de nombreux autres dangers.

La tâche qui leur est confiée par l'armée n'oblige cependant pas les joueurs à créer des personnages militaires ou liés aux opérations militaires, ni à lier leur histoire à des questions militaires. Il peut s'agir aussi bien de marchands, de bardes que d'artisans qui se sont illustrés de diverses manières aux yeux d'un des généraux, voire de l'empereur lui-même. Ainsi, lorsque le besoin s'est fait sentir, ils ont été envoyés avec le convoi vers les montagnes naines. Ils peuvent appartenir à l'aristocratie ou à la populace, de par leurs origines ils peuvent même être des Nordiens qui servent maintenant du "bon côté". Leurs origines sont

sans importance aux yeux de ceux qui les ont envoyés. Ce qui compte, c'est le talent et la dévotion à la cause qui seront nécessaires dans la traversée de la zone dangereuse et dans les négociations avec les nains.

Quant à la mission elle-même... La demande croissante d'équipement, notamment d'armes et d'armures, pour l'armée Nilfgaardienne a obligé l'empereur à commercer à nouveau avec les nains. Ainsi, le commandant de la division d'Alba, Morvran Voorhis, a reçu l'ordre d'acheter de l'armement à Mahakam en échange de biens pillés dans les régions conquises de Témérie. L'empereur envoie des personnes de son choix se joindre au convoi et pour négocier. Le groupe, c'est-à-dire les personnages, est composé de spécialistes qui, selon l'empereur, sont censés faire face à la tâche. Pour protéger les individus et surtout l'or contenu dans les chariots, pendant la route et les négociations, Morvran Voorhis doit retirer sa division du front. L'ensemble du convoi doit se rendre aux portes naines des montagnes, vers le clan Dahlberg, dont le chef est Irnik Dahlberg. C'est avec lui que les Nilfgaardiens veulent passer un accord.

Si les membres du groupe ont déjà combattu les Noirs ensemble auparavant, le Meneur de Jeu devra réfléchir à la meilleure façon d'orienter leur choix vers une collaboration avec le Nilfgaard. Peut-être ont-ils été forcés de changer de camp dans le conflit, peut-être l'ont-ils planifié depuis longtemps, ou peut-être est-ce du Sud qu'ils viennent ? Les possibilités sont nombreuses (elles peuvent même servir de trame de fond aux précédentes aventures), c'est pourquoi sur ce sujet le champ est complètement libre. Cependant, si de nouveaux personnages sont créés, les joueurs peuvent raconter à l'avance une partie de leur histoire avant les événements de ce scénario, ce qui expliquera comment ils se sont rencontrés dans une même salle, ce qui les a amenés à cet endroit et ce qui les a fait sortir du lot aux yeux des personnes influentes. Tous, ou du moins certains d'entre eux peuvent s'être connus auparavant, ce qui ne fera que renforcer les liens qui unissent l'équipe. En dernier recours, si les joueurs ont du mal à se fédérer, le Meneur de Jeu peut simplement leur dire qu'ils ont reçu leur affectation et leurs ordres en raison de l'effort de guerre. Quand tant de gens sont enrôlés dans l'armée, une mission pacifique à l'arrière du front n'a rien de terrible. Ils feront rapidement leur besogne et rentreront tranquillement chez eux, non ?

Quelle que soit la version qui aura lieu, au début de l'aventure, le Meneur de Jeu peut lire ou donner autrement l'ordre que les personnages ont reçu.

De la part de : Morvran Voorhis, commandant de la division Alba.

Soldats ! Par la volonté de l'Empereur de Nilfgaard Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd, vous êtes envoyés à Mahakam pour acheter des armes au chef du clan Dahlberg. Votre tâche consiste à négocier un prix qui soit satisfaisant pour l'empereur, à effectuer le paiement en personne et à escorter en toute sécurité les objets de la transaction jusqu'au centre logistique de Dillingen. Vous êtes responsables de la sécurité de l'or qui vous est confié et des armes achetées. Je mets à votre disposition une escouade de quarante fantassins et dix cavaliers. Vous ne devez pas échouer.

Longue vie à l'empereur !

À partir de là, une personne qui a endossé le rôle de Meneur de Jeu peut poursuivre la lecture. Les joueurs, en revanche, ne doivent pas lire les pages suivantes afin de ne pas gâcher leur plaisir.

Résumé de l'histoire

Les joueurs partent pour Mahakam au sein d'un convoi protégeant des objets de valeur pillés en Témérie, qu'ils doivent échanger contre des armes Mahakam. Négocier avec les nains ne sera pas facile en soi, car entrer dans Mahakam sera un problème. Seul le chef du clan ou Brouver Hoog lui-même peut autoriser l'entrée, et aucun des deux ne sera à la porte. Forcée d'attendre l'un d'eux, l'équipe campera probablement avant d'entrer dans une ancienne mine abandonnée, ne connaissant pas encore sa véritable histoire. Seul un effondrement accidentel et la nécessité de récupérer de l'or vont les obliger à descendre dans les tunnels. Ils y découvriront le terrible secret du clan Dahlberg, et plus particulièrement de son chef, Irnik. Le nain aîné avait enfermé son propre fils et ses compagnons dans les tunnels il y a de nombreuses années lorsqu'ils ont découvert que de l'eau contaminée s'échappait de l'intérieur de la montagne et empoisonnait les sources que tout le clan utilisait. Si la vérité était révélée, les Dahlbergs devraient quitter leurs terres et leurs mines, perdant ainsi leur richesse. Aveuglé par le désir de profit, Irnik a condamné son fils à une mort lente dans la solitude pour protéger sa richesse et son pouvoir, tout en condamnant le clan entier à une longue extinction à cause de l'eau empoisonnée. Les personnages devront alors déterminer s'ils accordent plus d'importance à un accord commercial favorable qu'à la vie et à la santé des nains, et de pousser le meurtrier à rendre des comptes.

Une version alternative de l'histoire

Ce type d'encadrés permettra de présenter des éléments supplémentaires ou des modifications mineures du récit, que le meneur pourra utiliser s'il le souhaite. Ce dernier peut en effet choisir d'ajouter un autre défi aux joueurs. Cela rend certes l'aventure plus difficile, mais cela permettra certainement de développer l'ensemble de l'histoire avec un angle différent.

Le Convoi

Le scénario commence lorsque toute l'unité est déjà réunie et à moins d'un jour des portes de Mahakam. Les personnages des joueurs y ont des rôles principaux. Chacun d'entre eux a été choisi parce que l'expédition a besoin de spécialistes. Les raisons pour lesquelles une profession est nécessaire dépendent principalement des idées des joueurs et de leur imagination. Toutefois, si ces derniers ont besoin d'un peu d'inspiration, voici quelques suggestions.

Barde : Un barde est un homme connu dans le monde. Il connaît les noms des personnes et des personnages influents. Il sait quelle est la ficelle à tirer dans les conversations pour avoir le bon impact sur ses interlocuteurs. Fait-il le charme du convoi ou est-ce une menace ...

Mage : Le pouvoir considérable des mages est largement connu. Le mage apportera beaucoup de renfort à l'unité et assurera la sécurité de l'or.

Prêtre : Avec le soutien des forces divines, il est un atout précieux pour le convoi. Il peut non seulement maintenir le moral des soldats dans des conditions difficiles, soigner leurs blessures, mais il sera également utile au combat.

Marchand : Il s'agit d'une expédition qui vise à négocier les meilleures conditions du contrat avec les nains. Seul un commerçant compétent peut traiter avec cette race têtue.

Médecin : N'importe quel soldat peut appliquer un chiffon sur sa propre blessure, mais seul un médecin pourra panser les blessés et s'assurer qu'ils ne meurent pas de blessures infectées. Il aidera également à lutter contre les maladies qui pourraient être causées par un climat défavorable.

Criminel : peut-être sera-t-il un espion Nilfgaardien qui a une tâche supplémentaire à Mahakam ?

Artisan : Le transport de lourds chariots tout-terrain n'est pas une tâche facile. Des réparations seront certainement nécessaires, et peut-être faudra-t-il construire des franchissements.

Homme d'armes : un officier ou un soldat qui s'est récemment rendu célèbre pour quelque chose dans les combats sur le front et qui a été promu. Il peut prendre le commandement de tout le groupe.

Sorceleur : la nature sauvage près des montagnes et les montagnes elles-mêmes ne sont pas des routes sûres au cœur de Nilfgaard - des monstres peuvent rôder partout. D'autant plus que pendant la guerre, un Sorceleur sera nécessaire.

Noble : Un représentant de l'élite politique de Nilfgaard est un choix naturel pour être le principal négociateur qui s'adresse au chef du clan - c'est-à-dire son homologue nain.

Comme mentionné précédemment, l'origine et la race des personnages ne sont pas importantes non plus. A Nilfgaard, les non-humains ne sont pas persécutés comme ils le sont dans le Nord, et qui plus est, leurs compétences sont souvent utilisées. Les gens ont été choisis pour le convoi en raison de leurs talents, et non de leur origine. Il est vrai que l'aristocrate aura toujours plus de facilité à se faire entendre qu'un homme du peuple, mais chacun d'entre eux aura beaucoup à faire en fonction de sa spécialisation.

Il est évident que les joueurs sont les personnes les plus importantes de la troupe et qu'ils ont la voix décisive dans les affaires de l'expédition. Ils choisiront probablement parmi eux quelqu'un qui assumera le poste de commandement. Il est conseillé de choisir une personne associée à l'armée - peut-être un homme d'armes ou un Noble, éventuellement en dernier recours le Sorceleur. Si l'équipe n'a pas de personnages typiquement axés sur le guerrier, le rang le plus élevé pourra revenir à celui qui a l'origine la plus "haute". Ce n'est pas une nouveauté qu'un aristocrate de haut rang dirige de telles activités, sans nécessairement connaître quoi que ce soit sur l'activité.

Le convoi lui-même se compose de cinq chariots :

- Le premier - un chariot ouvert avec une bâche attachée, sur lequel il y a tous les types de fournitures et de matériel nécessaire pour le voyage.
- Le deuxième - un chariot avec des caisses remplies d'or, recouvertes d'une bâche. Il y a environ 120 000 couronnes dans les caisses.
- Le troisième - un chariot avec des caisses remplies d'or, recouvert d'une bâche. Il y a environ 120 000 couronnes dans les caisses.
- Le quatrième - un chariot couvert (avec un toit en bois), dans lequel il y a une table avec une chaise et un endroit pour les accessoires d'écriture protégés de l'eau. En outre, il y a trois boîtes plus petites avec des bijoux ou de la joaillerie contenant environ 60 000 couronnes. Entrée recouverte d'une toile.
- Le cinquième - un chariot ouvert avec une bâche attachée. Comme le premier, il contient du matériel et des provisions pour le voyage.

Un traitre ?

Dès le début, il est possible d'introduire un peu de variété dans le jeu, ce qui compliquera grandement la situation de l'ensemble du groupe. Ainsi, il est possible de proposer à un joueur, en privé, que son personnage devienne un espion des royaumes du Nord. Il n'y a pas que Nilfgaard qui dispose de services de renseignement entraînés et impitoyables. Les Nordiens peuvent également élaborer des plans pour contrer leurs ennemis. Cette option requiert naturellement de la discrétion. Il se peut aussi que cette option oblige le meneur à demander à quelques joueurs jusqu'à ce que l'un d'entre eux accepte de devenir un espion. Dans ce cas, même si les autres refusent, ils se douteront de la possibilité que l'un d'entre eux ait accepté. Cela ajoutera au jeu une suspicion supplémentaire entre les personnages, ce qui reflétera l'ambiance bien trempée des complots de guerre. Attention toutefois. Les jeux de rôle sont destinés à divertir tous les participants. Cette option n'est qu'une alternative et il faut être sûr que les joueurs seront capables de jouer de tels rôles. Une autre option peut être utilisée si le meneur ne souhaite pas perturber les joueurs : faire en sorte que l'un des soldats soit un espion du Nord, que toute l'équipe devra combattre. Ainsi, si le meneur ne veut pas de conflit dans le group, pourra attribuer le rôle du traitre au caporal Arnold aep Luyken, qui a été détourné par l'empire par sa mère Cintryjka.

Il est à noter que le paiement des nains se fait principalement avec la monnaie Témérienne pillée. Cependant, les minerais ont un cours médiocre, ce qui peut entraver les négociations.

Un total de 50 soldats protègent le convoi en plus des personnages joueurs. Cependant, il s'agit de recrues de la division Alba, récemment recrutées et formées. Bien qu'ils aient déjà fait leurs premières armes, ils ont jusqu'à présent pillé des villages Témériens et ne peuvent pas encore être considérés comme expérimentés. Ils savent cependant comment utiliser leurs armes. Dix d'entre eux sont à cheval, les autres se déplacent à pied ou en chariot. Leur commandant est Arnold aep Luyken - un jeune noble sans grande expérience, qui répond directement au personnage qui a pris le commandement de toute l'expédition.

L'introduction est à présent terminée, il est temps de commencer l'aventure !

Ci-dessous figurent les statistiques des soldats du convoi et du caporal Arnold aep Luyken.

Caporal Arnold Aep Luyken

INT	6
REF	6
DEX	6
COR	6
VIT	6
EMP	5
TECH	4
VOL	6

CHA	0
ETOU	6
COUR	18
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Compétences
Athlétisme (+4)
Commandement (+2)
Courage (+2)
Duperie (+4)
Education (+2)
Endurance (+2)
Equitation (+2)
Escrime (+4)
Esquive/évasion (+2)
Etiquette (+2)
Furtivité (+2)
Intimidation (+2)
Survie (+2)
Tactique (+2)
Vigilance (+2)

Armure
Tête : 30 Torse : 30 Jambes : 30

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacité
Aucunes

Butins
Armure de plates Nilfgaardienne (PA:30)
Casque Nilfgaardien (PA: 30)
Couronnes (4d10)
Jambières Nilfgaardiennes (PA:30)
Objets communs (1d6)

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poing	1d6	N/A	1
Pied	1d6 + 4	N/A	1
Gleddyf	3d6 + 2	N/A	1

Soldat Nilfgaardien

INT	5
REF	6
DEX	4
COR	6
VIT	6
EMP	5
TECH	4
VOL	4

CHA	0
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	60
REC	5

Compétences
Archerie (+3)
Courage (+2)
Endurance (+2)
Equitation (+2)
Escrime (+4)
Esquive/évasion (+2)
Furtivité (+2)
Intimidation (+2)
Survie (+2)
Vigilance (+2)

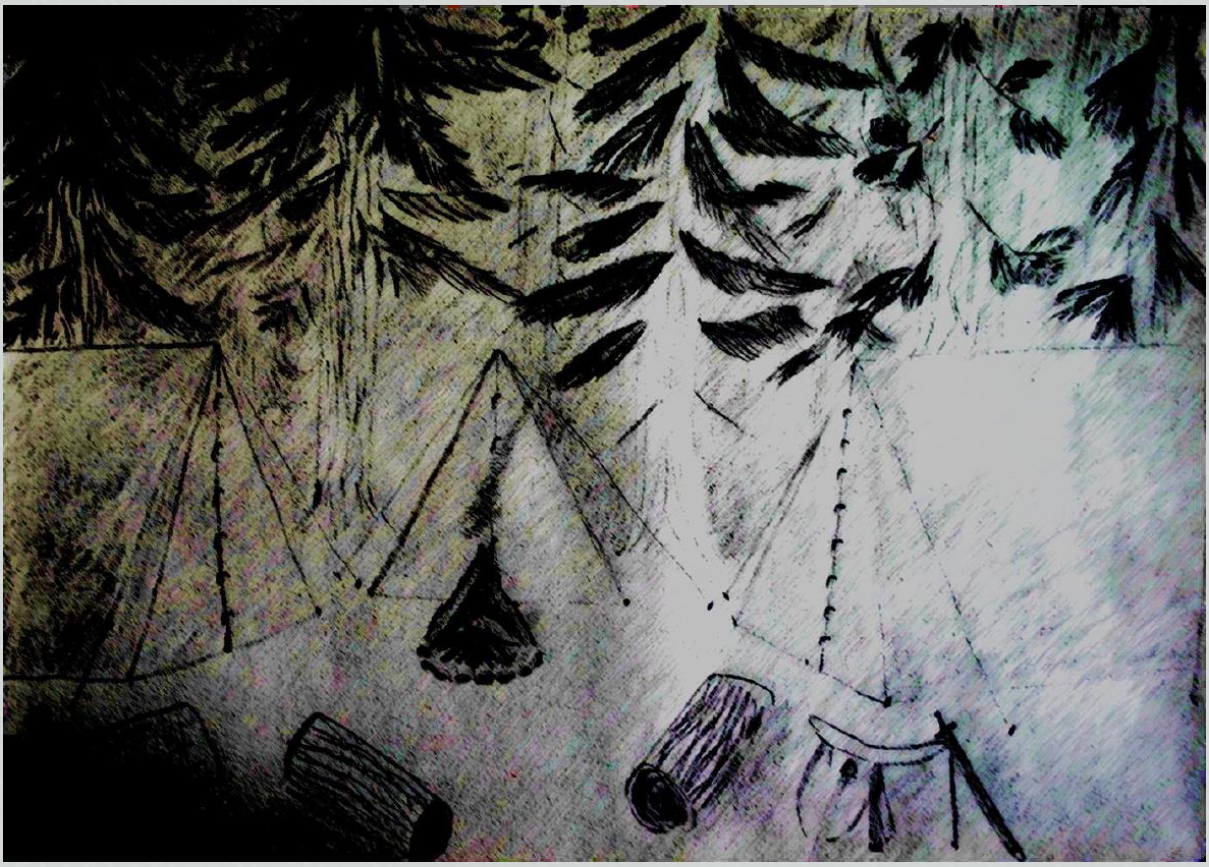
Capacité
Aucunes

Vulnérabilité
Venin du pendu

Armure
Tête : 5 Torse : 5 Jambes : 5

Butins
Capuche à tissage renforcée PA : 5
Couronnes (3d10)
Flèches (20)
Gambison aedirnien PA: 5
Objets Commun (1d6)
Pantalon Matelassé PA: 5

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poing	1d6	N/A	1
Pied	1d6 + 4	N/A	1
Epée de chevalier	2d6 + 4	N/A	1
Arc Court	3d6 + 3	Portée : 200 m	1



Chapitre 1 : Le voyage

L'aventure commence lorsque les joueurs ont rejoint le convoi qu'ils doivent diriger et qu'ils prennent la route vers les montagnes de Mahakam. Ils sont à moins d'une journée de celles-ci et, lorsqu'ils quittent la route d'entre les arbres, ils sont en mesure de voir des sommets enneigés se profiler à l'horizon. Cependant, la journée touche à sa fin et lorsqu'ils atteindront les portes des terres naines, ils devront établir un camp au pied des montagnes, quelque part sur le sentier. Ce n'est que le lendemain, après quelques heures de voyage supplémentaires, qu'ils arriveront à destination.

Il est à noter que le paiement des nains se fait principalement avec la monnaie Témérienne pillée. Cependant, les minerais ont un cours médiocre, ce qui peut entraver les négociations.

Lorsque l'aventure démarre, lisez la description des joueurs ci-dessous. Elle permettra d'imprégner les joueurs du climat propice au voyage. Toutefois, si vous préférez décrire avec vos propres mots, rien ne vous empêche de remplacer les textes cités dans le scénario par les vôtres.

Après avoir atteint les Hautes terres au pied de Mahakam, la route commence à monter et descendre alternativement. Les forêts de feuillus ont fait place aux épicéas, aux sapins et aux pins. À l'horizon, le massif de Mahakam se dresse comme un immense dragon assoupi. A mesure que vous vous approchez, les montagnes se dessinent à l'horizon. Des pics enneigés, des terrains déchiquetés et des pentes balayées par le vent sont déjà visibles. Certains des plus hauts rochers disparaissent dans les nuages, comme les flèches des tours d'or de Nilfgaard. La route, bien que dure et rocailleuse par endroits, est bien entretenue. Le voyage s'est déroulé sans encombre, les chevaux n'ont pas eu de problèmes majeurs lors de la marche, tout comme l'unité d'infanterie.

Malgré le relief nettement ascendant, il y a beaucoup d'arbres. Les forêts sont épaisses et sombres et ne sont pas très accueillantes. Par conséquent, lorsque la journée touche à sa fin, une petite prairie située en face du mur d'arbres, de l'autre côté de la route, semble être le meilleur endroit pour monter un bivouac. Lorsque le soleil couchant effleure la cime des arbres et la couronne des montagnes, la caravane s'arrête et commence à se reposer en attendant l'aube pour reprendre la route.

Au départ, il convient d'instaurer une ambiance détendue et calme. Les joueurs doivent avoir l'impression que leur tâche va se dérouler rapidement et en douceur. Les forêts au pied des montagnes, bien que denses, semblent sûres, le temps est favorable aux voyageurs et aucun monstre n'a été vu en chemin. Ce moment est le dernier moment de repos et de sérénité. Tous ces éléments ont pour but d'aider les joueurs à avoir un moment pour "interpréter" et appréhender leurs personnages. En attendant, ils peuvent se décrire, se présenter et se familiariser avec l'escorte.

Les joueurs peuvent vouloir continuer à voyager et à errer dans la nuit, mais les PNJ leur déconseilleront fortement. Le temps est clément, mais dans l'obscurité,

la route escarpée en montée est trop dangereuse pour les chevaux tirant des chariots et aucun d'eux ne connaît la route et les dangers qui peuvent les attendre. De plus, il sera utile de se reposer avant de prendre la route de montagne et de rencontrer les nains.

En suivant la piste que suit le convoi, il n'y aura aucun problème pour installer le camp. Il peut s'agir, par exemple, d'une clairière abritée par des arbres dans les bois ou d'une cachette derrière un grand ruisseau rocheux. Il y aura également un petit ruisseau ou une autre source d'eau propre à proximité. La zone semble sûre.

Une fois le camp installé, il est envisageable de jouer certaines des scènes de camping typiques, tout en faisant participer les personnages à la vie de l'ensemble du groupe. Quelqu'un peut proposer son aide pour l'un des travaux du camp, participer aux gardes ou encore chercher à parler aux soldats. Les personnages peuvent également s'asseoir ensemble près du feu de camp du soir. Offrez aux joueurs plusieurs options, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes disposés à jouer diverses interactions. Dans tous les cas, au cours de ces scènes, il est important d'inclure trois des soldats Nilfgaardiens du convoi. Il s'agit de : Mert aep Dery, Tibor aep Marai et Ervin aep Margit. Chacun d'entre eux a sa propre histoire à raconter. Ils sont amicaux, gentils et originaux, ils devraient immédiatement attirer l'attention des joueurs et même donner envie de nouer une bonne relation avec eux. Il est essentiel de faire en sorte que les joueurs apprécient ces trois personnages et s'intéressent à leur destin. Les personnages peuvent avoir envie de bien connaître leurs histoires et leurs expériences. Le repas autour du feu de camp est peut-être l'une des occasions de le faire.

Ci-dessous, se trouvent les histoires de ces trois PNJ :

Mert aep Dery

C'est un homme âgé. Il est encore fort et efficace, même s'il ne peut cacher ses cheveux qui grisonnent lentement et son visage fatigué. Il exécute les ordres avec efficacité et sans la moindre objection. Il fait beaucoup de choses plus vite et mieux que les autres membres du service, même de manière instinctive.

Mert aep Dery se distingue des autres soldats de son unité par son professionnalisme. Il ne semble pas correspondre au reste des bleus qui connaissent à peine la guerre. Cela devrait attirer l'attention d'un des joueurs, en particulier de celui qui a endossé le rôle de commandant de toute l'expédition. Si l'un des personnages demande à Mert s'il a servi dans l'armée, il répondra brièvement : "Oui, j'ai servi." Cette déclaration laconique peut suggérer aux joueurs que l'homme ne souhaite pas se vanter de ses exploits. Cependant, s'il en reçoit l'ordre, il en dira plus sur lui. Sinon, en se reposant au coin du feu, chaque joueur peut effectuer un test de tactique avec un SD 14 pour se rappeler qui est Mert aep Dery. De plus, il peut également effectuer un test de Persuasion, de Charme ou d'Intimidation avec un SD de 14 pour tirer les vers de nez du soldat. Si ce dernier consomme de la bière (ou un autre stimulant), il sera plus disposé à répondre (engendrant une baisse de 2 au seuil de difficulté, l'amenant à 12).

Dans tous les cas, les joueurs apprennent que cet homme a combattu lors de la précédente guerre entre Nilfgaard et les royaumes du Nord, au cours de laquelle il a obtenu le grade de sergent. Il a réussi à s'en sortir sans aucune blessure, mais ce qu'il a vu lors des nombreux affrontements l'a éloigné à jamais de l'armée. Ce fut une perte considérable pour les Nilfgaardiens, car il était un sous-officier talentueux et jouissant d'une bonne réputation parmi les soldats. Il abandonna donc le combat pour mener une vie paisible avec sa famille dans l'un des villages de l'Empire. Malheureusement, le destin le contraignit à nouveau à retourner au front. Son fils unique, Bert, s'est engagé contre la volonté de son père dans la division Alba et a commencé à combattre en Témérie. Malheureusement, toute trace de lui a rapidement disparu, même les quelques collègues de son unité ne connaissaient pas son sort. Désespéré, le père décida de rejoindre l'armée pour avoir la possibilité de chercher son fils sur le front. Il n'est donc pas très heureux de leur mission actuelle à Mahakam et il aimerait la terminer rapidement. Cependant, il ne conteste pas les ordres. Au cours de la conversation, il demandera aux joueurs de chercher autant que possible un jeune homme qui ressemble à son fils. Il sera reconnaissant pour toute information.

Ses connaissances et son talent militaire peuvent être utiles dans des situations difficiles, mais aussi être la cause de conflits avec le commandant des soldats, le caporal Arnold aep Luyken. Ce dernier estime que le simple soldat, peu importe qui il était avant, n'a pas à endosser son rôle de commandant. D'autant plus qu'il est issu d'une classe inférieure. La fierté du jeune noble ne le permettra certainement pas, en cas de tels développements, il s'opposera ouvertement à la situation, et tentera même de se débarrasser de Mert.

Tibor aep Marai

Ce jeune garçon se distingue du reste de la section par ses longs cheveux bruns, généralement attachés en queue de cheval. Il est également très bavard. En sa présence, on a l'impression que sa bouche ne se ferme pas. Il exécute les ordres qui lui sont donnés, mais il faut s'attendre à ce que sa distraction ne le laisse pas terminer comme il le devrait.

Dans le camp, il se trouve surtout autour du feu de camp : il aide à l'allumer, mais assez lentement. Lorsque les gens commencent à se rassembler près du feu, Tibor racontera immédiatement l'une de ses histoires. Il en a beaucoup et chacune le présente comme un héros ou décrit des événements étonnants. Pour un si jeune âge,

tout cela semble assez étonnant. Ses compagnons, cependant, ne s'inquiètent pas d'un tel comportement. Le garçon parle très bien et personne dans la section ne s'offusque qu'il traîne parfois un peu. A la guerre, ses histoires permettent de profiter d'un moment d'oubli et de repos, c'est pourquoi tout le monde l'apprécie. Ils savent aussi que ses contes sont créés de toutes pièces, mais cela ne les dérange pas non plus.

Après avoir terminé une de ses histoires, Tibor parlera aux héros assis au coin du feu. Il leur posera des questions sur leurs aventures et sur les événements intéressants de leur vie. À un moment donné, il révélera qu'après la guerre, il aimerait devenir célèbre en tant que barde et conteur. Même pendant cet arrêt, il s'avère que ce garçon a aussi un talent pour jouer des instruments (il n'a sur lui qu'une flûte bien accordée). Si les héros sont bienveillants à son égard et acceptent un tel soldat, il leur promet à un moment donné qu'après avoir accompli la tâche de Mahakama, il créera sa première ballade ou inventera une histoire dans laquelle il glorifiera les actes des personnages.

Ervin aep Margit

Un jeune blondinet aux cheveux courts qui s'est engagé dans l'armée juste avant le début de la guerre. Il vient de Maecht. Il est timide et reste à l'écart, mais contrairement à la plupart de sa compagnie, il se distingue par la propreté impeccable de son équipement et de ses obligations.

Le plus grand secret, cependant, réside dans le fait qu'elle est en fait Evina de Wyngalt - une fille issue d'une famille aux fortes traditions militaires. Elle a toujours rêvé d'être célèbre à la guerre, mais ses parents lui ont prédit un autre destin : le mariage et la lutte politique dans les salons. Jeune fille fascinée par les récits de ses oncles et cousins sur leurs nombreuses aventures, elle n'arrive pas à s'y faire et dès que la guerre a éclaté, elle a fui la maison sous un faux nom et s'engagea sous un déguisement. Si les femmes dans les forces Nilfgaardiennes ne servent pas, elles ne provoquent pas beaucoup de sensation. Dans le cas présent, cependant, un déguisement était nécessaire. Il a été utilisé pour éviter que les hommes de son père ne recherchent Evina. Les premiers combats sur le front ne lui ont pas apporté la gloire et l'aventure qu'elle attendait. Après un court entraînement, elle a été envoyée avec le reste de l'unité pour piller les villages Témériens, où elle a été témoin de scènes cruelles et de la souffrance des civils. Désormais, elle se demande si elle a fait le bon choix et si elle ne préfère pas rentrer chez elle. Cependant, elle sait parfaitement ce que cela implique. Premièrement, la désertion signifierait une condamnation à mort si quelqu'un la surprenait en chemin. Deuxièmement, son père pourrait la reprendre, mais la punition pour s'être échappée et l'avoir mis dans la honte devant le reste de l'aristocratie serait très douloureuse. Evina cherche un moyen de se sortir de cette situation difficile, tout en ayant peur de ce qui pourrait lui arriver lors du prochain

Les personnages qui se trouvent près d'Ervin aep Margit peuvent effectuer un test de **Vigilance** ou d'**Empathie**. Avec un résultat de 10, 11 ou de 12, ils remarqueront la propreté impeccable du soldat, qui se distingue du reste de l'unité. Avec un résultat de 13, 14 ou de 15, ils remarqueront qu'il est aussi curieusement pensif et attristé. Avec un résultat de 16 ou plus, il sera clair pour eux qu'Ervin cache quelque chose et que quelque chose le tracasse, et que l'accomplissement zélé de ses tâches sert à noyer ses pensées agitées. Ils peuvent également lui demander son nom, mais il faudra convaincre le soldat via un test de **Charisme**, **Séduction**, **Duperie** ou de **Persuasion** avec un SD de 18. Un résultat de 20 sur un test de **Réputation**, d'**Éducation** ou d'**étiquette** permettra au personnage de se souvenir que la baronne de Margit de Maecht n'a finalement pas de fils, mais que des filles. S'ils veulent tirer les vers du nez à Ervin, ils devront réussir un test d'opposition réussi de **Charisme**, **Séduction**, **Duperie** ou de **Persuasion** lui permettra de révéler sa véritable identité. La jeune fille racontera alors son histoire et demandera de l'aide à l'un de ses interlocuteurs. Les personnages devront décider de ce qu'il faut faire d'Evina de Wyngalt.

Toutes ces histoires sont conçues pour que les personnages s'impliquent fortement dans leur tâche et se sentent responsables des soldats. Des événements ultérieurs les mettront face à certains choix et ils devront peut-être décider de qui sauver. Il est important que les soldats Nilfgaardiens ne soient pas pour eux de la simple chair à canon, mais des personnages en chair et en os dont la vie compte. Il est également possible de développer librement ces récits, en les colorant encore plus ou même en les combinant en partie avec les histoires des personnages.

Après cette introduction sympathique et calme, pour ne pas dire idyllique, l'action peut se mettre en place. Un peu après minuit, le temps commence à se détériorer. Si l'un des personnages est encore éveillé, il peut voir des rafales de vent bondissantes, le balancement des cimes des arbres et des couches successives de nuages recouvrant le ciel étoilé.

Peu après minuit, le vent s'est levé. Les rafales tiraient sur la cime des arbres, qui grinçaient et bourdonnaient au-dessus de la route. Les étoiles étaient complètement obscurcies par les nuages, et l'obscurité autour du feu de camp mourant s'épaississait. La température a chuté de manière significative, obligeant les voyageurs à se cacher dans les tentes et à s'emmitoufler dans des manteaux de laine. Il y avait de l'humidité dans l'air. Peu après, il plut ! De grosses et lourdes gouttes ont commencé à frapper le sol sans prévenir. Au bout d'un moment, alors que des torrents d'eau se déversaient du ciel, le bruit, le froid et l'humidité se sont fait ressentire. La pluie diluvienne continuait de se déverser, les tentes étaient trempées et le sol très sec ne pouvait plus absorber l'eau. Même les arbres n'offraient plus de protection. La route se transformait lentement en une rivière de boue, les chevaux ronflaient anxieusement. Le vent ne s'arrêtait pas - il soulevait les tentes, poussant la pluie dans toutes les crevasses et ouvertures.

Ce n'est qu'à l'aube que la tempête se calma, et la seule trace qu'elle laissa était des branches cassées et un léger crachin.

Tout le monde peut facilement constater que le temps change très rapidement, à la manière typique des montagnes. Les sentinelles sentent la pluie arriver, il fait plus froid et plus sombre quand les étoiles et la lune sont obscurcies. Enfin, après un certain temps, l'averse commence. Si l'un des personnages joueurs a choisi de monter la garde pendant cet intermède et que sa garde a eu lieu pendant la dernière partie de la nuit, il a été mouillé et a eu froid. Il en va de même pour ceux qui ont insisté pour dormir auprès du feu au lieu de dormir dans des tentes. Tous les personnages, qui ont eu la malchance de vivre ce changement de temps sans abri, doivent effectuer un test d'**Endurance** avec un SD de 14. En cas de réussite, le personnage a résisté aux conditions défavorables et est en bonne santé, sinon il est malheureusement tombé malade pendant la "tempête". Il souffre d'un léger rhume, ce qui correspond à une pénalité de -1 pour tous les tests d'EMP, de DEX et de REF. Si quelqu'un lui donne un remède, il se rétablit au bout d'un jour sans avoir besoin de faire d'autres tests. Cependant, si personne ne l'aide, après chaque 24 heures, il doit effectuer un autre test d'**endurance** avec le même SD. En cas de réussite - il se rétablit, en cas d'échec - il continuera à être malade. De plus, un échec critique dans le test entraîne la détérioration de la santé, ajoutant -1 pénalité pour les tests d'EMP, de DEX et de REF. Cette épreuve ne doit pas poser de gros problèmes, après tout il ne s'agit que d'une réaction au mauvais temps, bien qu'il puisse apparaître comme le premier obstacle rencontré par les personnages. À partir de ce moment, ils doivent se débarrasser des illusions de paix et commencer à ressentir la pression croissante de la mission à venir. Veillez à ce qu'ils acquièrent peu à peu l'impression d'être indésirables sur ces terres, comme le montre le temps lui-même.

Au matin, la pluie se transforme en une bruine agaçante et les nuages obscurcissent encore le ciel. Tout le monde est trempé et a froid, la bonne humeur de la veille a complètement disparu. Les soldats rassemblent le camp en toute hâte et à peine le soleil s'est-il levé au-dessus de l'horizon que tout le monde est prêt à continuer la route. La route, cependant, n'a rien à voir avec le parcours confortable de la veille. Le sol imbibé d'eau se plie facilement sous les lourds chariots, rendant le passage difficile et créant des ornières boueuses. Le vent et les petites gouttelettes d'eau ne lâchent pas prise, ce qui détériore encore l'humeur des soldats. Pendant la conduite, tout le monde n'est pas très bavard, on entend seulement quelques éternuements de temps en temps. Enfin, vers cinq heures de l'après-midi, le convoi quitte la forêt sur un chemin de pierre, face à la dernière rampe d'accès à la porte de Mahakam.

Une fois que c'est le cas ...

Un tel arrêt est l'occasion idéale pour les premières opérations de l'espion. Cependant, il doit être prudent dans ses intentions afin que personne ne détecte sa trahison. L'installation d'un campement représente toujours beaucoup de travail pendant lequel il peut effectuer des sabotages. Ainsi, il endommagera peut-être l'essieu d'un chariot à l'arrêt, de sorte qu'elle tombera en morceaux le matin au moment du départ, et il pourrait ajouter à la soupe quelque chose d'indigeste ou qui en gâchera le goût, et il pourrait faire rendre un cheval boiteux. Il pourrait également raconter des histoires, inventées ou non, sur ce qui se cache à Mahakam pour décourager les soldats de s'aventurer plus loin. Les possibilités sont nombreuses et dépendent principalement de l'ingéniosité du joueur. Si l'une de ses actions est réussi, conjuguée aux mauvaises conditions météorologiques, entraîne une pénalité de -2 à tous les tests de Courage des soldats de l'escouade jusqu'à la fin de la mission. Toutefois, il faut essayer de tempérer les tendances destructrices de l'espion. Dans ce chapitre, tout en campant, les joueurs doivent se sentir en sécurité et être sûrs que tout se passe comme ils le souhaitent jusqu'à ce que la tempête arrive. Il peut y avoir des occasions dans cette clairière sûre d'arrêter tout le voyage, mais l'espion ne pourra pas emporter tout l'or, et il serait dommage de laisser des biens Témériens dans cette contrée sauvage.

Chapitre 2 : Aux portes de Mahakam

La route qui monte dans la montagne passe par un ravin entre deux parois rocheuses. Elle est large et bordée de pierres, même deux grandes charrettes peuvent facilement y circuler côte à côte. Cependant, il est difficile d'y chercher une quelconque couverture, les pentes sont raides et sans l'équipement nécessaire, seuls les meilleurs seraient capables d'escalader les pierres. Après environ une demi-heure d'une telle route, la porte de Mahakam émerge de derrière un virage. Il ne s'agit pas de portes de château typiques, mais seulement d'une arche construite de pierres soigneusement taillées et ajustées, un passage aménagé sur une route bien entretenue. Chacun des blocs rocheux est décoré de motifs typiques de l'art nain, et de part et d'autre du passage se trouvent les statues de nains tenant leurs haches. De loin, le bâtiment semble abandonné, mais lorsque le convoi commence à s'en approcher, les éclaireurs verront des silhouettes de nains surgir de nulle part. Un test réussi de Tactique, d'Etiquette ou d'enseignement avec un SD de 14 montrera qu'ils portent les couleurs du clan Dahlberg. Ils sont les gardiens du passage. Cinq d'entre eux se tiennent sur la route, mais de temps en temps les personnages peuvent aussi apercevoir des silhouettes isolées parmi les pentes rocheuses et abruptes qui entourent la porte. Lorsque les personnages atteignent la porte, lisez-leur la description suivante.

L'entrée de la gorge menant plus profondément dans le massif du Mahakam passe par la haute arche voûtée d'une porte massive en pierre. Elle est constituée d'énormes pierres, empilées les unes sur les autres. On dirait que l'arche a été faite sans utiliser une livre de mortier. Les pierres sont décorées de runes naines et de reliefs représentant des nains au combat, travaillant dans des mines ou établissant de nouvelles villes sur les pentes des montagnes. Devant la porte se trouvent deux statues de nains tenant leurs haches. La structure est apparemment prévue et destinée à susciter le respect et une certaine prudence chez les invités. De près, le passage est impressionnant. Un homme ordinaire, surtout s'il vient des plaines, ne peut pas imaginer comment une structure aussi exigeante peut surgir par miracle dans les montagnes. Et les nains semblent fiers de l'impression produite par l'arche.

Avant même que la caravane ne s'approche du passage, les nains s'y sont alignés, bloquant le passage. Aucun d'entre eux ne regarde les invités d'un œil favorable. Parmi eux, l'un se distinguait par ses épaulettes - massives, larges, décorées de gravures runiques.

- Que cherchent les Nilfgaardiens ici ? demanda-t-il d'une voix grave et caverneuse comme si elle surgissait du puits d'une mine.

Les nains veillent à leurs propres intérêts. Ils n'ont pas non plus l'intention de se ranger d'un côté ou de l'autre dans les guerres humaines. Ils ne laissent personne entrer dans leurs montagnes. Sans un anneau de plomb spécial, même une délégation de Nilfgaard de l'empeur-

-eur lui-même serait traitée comme un voyageur de bas étage. Seule une poignée de marchands peut être fière d'être autorisée à pénétrer dans les frontières du royaume. Les personnages et les membres du convoi n'ont pas cette chance, ils seront donc traités par les gardes de manière plutôt abrupte et avec les tactiques typiques des nains. Les nains sont dirigés par Ferenc Rohrig qui est le premier à parler aux personnages, leur demandant avec arrogance qui ils sont et pourquoi ils sont venus. Lorsqu'il entend de leur part le but et la raison de leur arrivée, il répond comme suit :

- L'or volé aux Témériens est bon, comme tout autre. Mais à aucun, bon sang, nous ne ferons d'exception. Vous n'êtes pas autorisé à entrer à Mahakam. Sauf si le vieux Dalhberg ou Brouver Hoog le permettent. Vous pouvez attendre que quelqu'un veuille échanger votre or contre quelque chose ou partir d'ici.

Le nain sera catégorique, il ne laissera pas les Nilfgaardiens passer la porte. Ceci s'applique également aux nains, même ceux nés à Mahakam, du moins tant qu'ils sont au service d'un état étranger. Les personnages voudront probablement le convaincre d'une manière ou d'une autre, sinon ils ne pourront que faire demi-tour et l'échec de la mission ne se terminera certainement pas bien pour eux dans l'armée Nilfgaardienne. Les personnages joueurs voudront certainement essayer une multitude de méthodes et d'arguments qui sont difficiles à prévoir. A partir de là, meneur devra choisir des tests qui seront utiles et leur seuil de difficulté. Cependant, Rohrig ne laissera pas passer tout le convoi. En revanche, si les tests sont réussis, il fournira les informations suivantes :

- Irnik Dahlberg est allé à la montagne de carbone, mais il devrait être de retour demain matin,
- Les Nilfgaardiens ne seront pas autorisés à passer la porte, sauf si le vieux Dahlberg le décide,
- Le chef du clan pourrait être disposé à discuter, le clan a une grande réserve d'armes manufacturées,
- Le convoi peut attendre la nuit à l'entrée de l'ancienne mine, maintenant fermée, et commencer les négociations au matin,
- Les nains montreront le chemin de la mine,
- Lorsqu'on l'interroge sur la mine, il répond qu'elle était exploitée pour le fer, mais que ses gisements se sont épuisés et qu'elle a été fermée. La place devant elle sert de campement pour des hôtes comme les Nilfgaardiens (des marchands et des voyageurs qui n'étaient pas autorisés à entrer dans Mahakam);
- Les nains ne fourniront aucune aide supplémentaire, et il n'en est nullement question, qu'il s'agisse d'apporter des soins aux malades ou aux nécessiteux, de les aider à s'abriter pour se protéger du mauvais temps, de catastrophes ou de monstres qui s'en prennent au convoi ;
- Lorsque Rohing est interrogé sur les marchands ou les délégations des royaumes du Nord, ils disent qu'ils font du commerce et s'entendent avec qui ils veulent et ce qu'ils veulent

Parfois un Nain tousse, certains ont des cernes sous les yeux et ont l'air plus fatigués qu'ils ne devraient l'être. Rien de dangereux, mais les nains ne sont pas tout à fait en bonne santé. Les personnages pourront le remarquer s'ils réussissent à un test de **Vigilance** avec un SD de 18.

Lorsque les pourparlers seront terminés et que les joueurs accepteront d'attendre le retour du chef du clan, Rohrig enverra un de ses hommes avec eux comme guide pour leur indiquer le chemin vers la mine. Le convoi devra revenir moins de 5 minutes en arrière sur la route qu'il a empruntée en arrivant ici et tourner à gauche dans un chemin plus étroit entre les rochers, mais assez large pour y faire passer un chariot. La route n'est pas longue. Après dix autres minutes, l'expédition atteint un espace ouvert entre les rochers, et l'une des parois de la montagne présente une entrée de mine à faire pâlir un mort.

Il est également possible que les personnages veuillent à tout prix entrer dans Mahakam et aient l'idée de forcer les gardes qui gardent les portes. Mais s'ils le font, ils devront se battre. Une telle tentative se soldera très probablement par la mort des personnages ou leur capture. Les nains commandés par Rohrig sont moins nombreux, mais ils connaissent bien le terrain, et en plus des cinq qui sont sortis à la rencontre des Nilfgaardiens, il y a encore 15 tireurs installés et cachés sur des plates-formes rocheuses inaccessibles. Tous ont une arbalète lourde à la main. La supériorité numérique des Nilfgaardiens sera inutile ici. De plus, l'unité de Nain qui garde la porte est composée de vétérans, qui sont bien meilleurs au combat que les novices de l'armée Nilfgaard, même s'ils sont légèrement affaiblis. En cas d'affrontement, un groupe se tenant sur la route bloquera le passage, et une grêle de carreaux d'arbalète s'abattra sur les Nilfgaardiens (traitez cela comme une embuscade). Afin de ne pas prolonger le combat, vous pouvez dire qu'au premier tour, du côté des Nilfgaardiens, 15 soldats tomberont à cause des projectiles (certains seront gravement blessés et d'autres morts). Puis à tous les tours, un soldat tombera tous les deux carreaux tirés. Le reste du groupe en compagnie des personnages doit briser les rangs des gardiens du passage, mais l'arche est suffisamment étroite pour que seuls 10 personnages puissent s'y battre en même temps (initialement : 5 nains contre 5 Nilfgaardiens). Bonne chance !

Le combat sera très dur. Si d'une manière ou d'une autre les personnages gagnent, ce ne sera que le début de leurs problèmes. Un peu plus loin, sur l'un des sommets, se trouve une tour de guet cachée (c'est une unité naine qui y était stationnée). Les gardes voient la route et la porte elle-même, ils appellent donc rapidement des renforts. Mahakam est une région de nains et ils savent comment défendre leur maison. Les renforts arriveront sur la route (environ 50 guerriers) et n'auront pas de difficultés majeures à tuer ou capturer les personnages. La mission de négociation elle-même échouera.

Rohing et les défenseurs de Mahakam

INT	4
REF	8 (7)
DEX	7 (6)
COR	9
VIT	4
EMP	5
TECH	4
VOL	7

CHA	0
ETOU	8
COUR	12
SAUT	2
PS	40
END	40
ENC	90
REC	8

Armure
Tête : 8 Torse : 20 Jambes : 20

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Arbalète (+8)
Athlétisme (+5)
Bagarre (+7)
Commandement (+6)
Courage (+7)
Esquive / Evasion (+8)
Furtivité (+2)
Mêlée (+9)
Résilience (+6)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+7)
Survie (+5)
Tactique (+5)
Vigilance (+7)

Butins
Armure de plates PA: 20
Couronnes (2d10)
Flèches / Carreaux (20)
Impacts nains (1d6)
Jambières de plates PA: 20
Objets communs (1d6)
Pavois mahakamien PA: 25
Spangenhelm PA: 8

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poings	1d6	300m portée, PRE +3, (Ablation)	1
Pieds	1d6+4	Perforation	1
Arbalète lourde naine	5d6	300m portée, PRE +3, (Ablation)	1
Marteau mahakamien	5d6(+2)	Perforation	1
Couperet nain	3d6(+2)	PRE +2	1

Capacités
Soldats entraînés
Les Défenseurs sont des combattants entraînés. Ils peuvent utiliser des attaques spéciales en dépensant de l'Endurance. Ils peuvent également faire des attaques rapides ou des attaques puissantes en dépensant 3 End, en guise d'action supplémentaire.
Soutien fort
Les Défenseurs peuvent ignorer 2 points de VE de leur armure

Si les joueurs n'ont pas été combatifs et ont accepté l'offre des nains, ils se retrouvent avec leurs hommes sur la place devant l'entrée de la mine abandonnée. Le guide les y laissera dès qu'ils auront atteint leur destination et repartira vers les siens, sans dire un mot. S'ils avaient des doutes quant à l'installation du camp à l'endroit indiqué, rappelez-leur qu'il va bientôt commencer à faire nuit, et que la route jusqu'ici leur a pris quelques heures. De plus, s'ils décidaient de descendre de la montagne, ils devraient la remonter demain. Trouver un autre endroit pour rester dans les montagnes n'est pas une option. Les soldats envoyés en éclaireurs ne trouveront que des sentiers de montagne étroits à moins de deux heures de marche. La place devant la mine semble être une solution raisonnable. Il est important que les joueurs y passent la nuit, sinon ils n'apprendront pas grand-chose sur l'histoire de cette dernière (en dormant ailleurs, le lendemain, ils rencontreront Irnik, qui voudra conclure un contrat peu favorable avec eux).

La mine est située dans la partie inférieure des montagnes de Mahakam et il n'y a pas encore de neige ici. Malheureusement, le crachin qui continue de tomber et le vent frais n'améliorent pas beaucoup la situation. La place est boueuse, tout en sol limoneux, très probablement attiré ici depuis l'intérieur des tunnels. Partout, on trouve des déchets éparpillés et de vieux outils usés : des chariots de mine, du matériel d'escalade, des pioches cassées, du bois pourri pour les supports. Juste à côté de l'entrée barricadée se trouve une cabane en bois, qui servait probablement de bureau au contremaître. À côté d'elle se trouvent plusieurs souches et tabourets en bois renversés, ainsi qu'une table en décomposition. Il n'y a aucun signe dans la boue indiquant que quelqu'un a campé ici récemment, et certainement pas au cours des dernières semaines. En général, l'endroit semble abandonné et négligé. Les matériaux et l'équipement n'ont pas été emportés, ce qui ne correspond pas du tout aux nains. Le chemin par lequel le groupe est arrivé ici n'est pas le seul qui mène à la mine. De l'autre côté de la place, un sentier s'enfonce plus loin dans les montagnes. Ce chemin, cependant, semble inutilisé depuis longtemps, négligé et dangereux, surtout pour les chariots.

Les joueurs peuvent vouloir vérifier la zone de manière plus approfondie. Ils peuvent alors effectuer un test de Vigilance et les informations fournies dépendront du résultat :

- Avec un résultat de 12 ou plus : Personne n'a campé à cet endroit depuis au moins un mois, les personnages trouveront également d'autres équipements abandonnés : des pioches, des pelles et des lanternes sont chargées dans le chariot de la mine. Ils peuvent être utilisés après avoir été nettoyés de la boue ;
- Avec un résultat de 14 ou plus : l'entrée de la mine a été solidement consolidée, renforcée par une deuxième couche de planches et soutenue par deux poutres, qui ont toutefois pourri et se trouvent maintenant dans la boue devant l'entrée.
- Avec un résultat de 16 ou plus : en dehors des deux voies qui mènent à la place, il reste un espace à droite de la route par laquelle le groupe est arrivé, où il est possible d'escalader les rochers. Cependant, l'escalade serait difficile et dangereuse. Sous cet endroit, une grande mare d'eau s'est accumulée après l'orage d'hier, si des traces s'y trouvaient, la pluie les a emportées.
- Avec un résultat de 18 ou plus : p eu de choses ont survécu dans la cabane à l'entrée de la mine : les meubles ont été renversés et ont pourri sur le sol humide, mais derrière la commode cassée, les joueurs trouveront un tube de cuir bien conservé et huilé pour protéger des documents. Grâce à cela, il a survécu dans un état plutôt correct, bien qu'un peu d'eau se soit infiltrée à l'intérieur. Il contient un morceau de parchemin écrit en langue naine :

  Comme ordonné. Le dernier puits a été détruit. Les gars rassemblent le matériel, on doit se dépêcher. Les cliquetis ne me laissent pas tranquille.
  <u>Liste :</u>
  Lanterne : 26
  Pioches : 17
  Pelles : 7
  Chariot : 2 bons, 1 endommagé
  Cordes : environ 53 mètres

Une partie de l'histoire de la mine décrite par Rohrig commence à se contredire, ce qui devrait susciter les doutes des personnages. Ne les stimulez pas, cependant. Qu'ils le veuillent ou non, ils devront probablement passer la prochaine nuit ici. Si les personnages décident de monter le camp sur la place, ils y arriveront avant le soir. Au coucher du soleil, la pluie cessera enfin, même si le vent continuera à souffler. À partir de leurs propres provisions et du bois abandonné, les soldats tenteront d'allumer un grand feu de camp pour se sécher et se réchauffer.

Il n'y aura aucun bruit suspect provenant de la mine, seulement le lent écoulement de gouttes d'eau provenant de quelque part en profondeur. La nuit commencera calmement, et beaucoup de soldats fatigués par le temps s'endormiront assez rapidement. Vers 2 heures du matin, les gardes effectueront un test de vigilance. Peut-être que seuls des soldats seront de garde à ce moment-là. Le niveau de difficulté du test de vigilance est de 15. En cas d'échec, le convoi manquera simplement d'un sac de nourriture au matin. Par contre, s'il réussit, le garde ou le personnage de garde remarque qu'un individu descend lentement le long du chemin escarpé. Dès que celui-ci touche le sol avec de ses pieds, il sera facilement rattrapable. Si le test est effectué par des soldats, ils captureront immédiatement l'individu et le feront prisonnier tout en donnant l'alerte dans le camp. Le prisonnier sera amené devant la personne qui a endossé le rôle de commandant de toute l'expédition.

Le prisonnier est un nain d'une maigreur remarquable : émacié, sale et puant la graisse rance. Sa barbe est touffue et emmêlée en plusieurs endroits. Il porte de vieilles fourrures et une chemise sale. Il semble un peu fou. Il fixe les personnes qui l'entourent. Il ne répond à aucune question, il ne semble pas savoir où il se trouve. Cependant, il marmonne tout le temps pour lui-même. La plupart du temps, le charabia sera incohérent, mais de temps en temps, des phrases compréhensibles pourront être entendues.

Le mal est dans la roche, qui suinte de la noirceur. Ouais... Je peux le voir créer de nouveaux fantômes. Laissez-les s'enfuir tant qu'ils le peuvent. Hop ! Hop ! Hop ! Toc ! Toc !

Il est impossible de soutirer autre chose au nain. Ni les interrogatoires, brutaux ou non, ni la magie n'améliorent son état. Cependant, si celui-ci est conduit à l'entrée de la mine, il commencera à paniquer. Comme il est faible et maladif, deux personnes peuvent facilement le maintenir. Tout semble indiquer indiquer qu'il s'agit d'un ermite, d'un fou errant dans les montagnes, qui s'est faufilé dans le camp pour voler quelque chose, probablement de la nourriture. Les joueurs peuvent tuer le prisonnier, le libérer ou l'attacher et le conduire à Rohrig le lendemain, en exigeant la justification de ce qu'il faisait à l'endroit indiqué pour leur hébergement. En réponse, ils apprendront qu'il s'agit d'Otto Svarc - un exilé et un fou menant une vie d'ermite dans les parties basses des montagnes et dans les contreforts. Le convoi Nilfgaardien n'est pas le premier à le rencontrer. Le pauvre homme voulait probablement voler quelque chose à manger. Si les joueurs tentent d'utiliser Otto de quelque manière que ce soit dans les négociations, les nains s'en moquent, son existence leur paraît insignifiante.

En réalité, Otto Svarc était le contremaître d'une mine abandonnée. Il n'arrivait pas à se faire à la soudaine fermeture de celle-ci et retournait souvent devant son entrée déserte. Le mal qui rôde dans les tunnels lui a fait perdre peu à peu la raison, ce qui a conforté la vie d'ermite qu'il menait depuis un certain temps. Il fut banni de Mahakam. Bien que la plupart des nains ne connaissent pas son sort, ils y sont indifférents, s'il est conduit à Irnik, il constatera qu'il faut le tuer immédiatement afin qu'il ne cause pas de problèmes. Un test de psychologie réussi avec un SD de 18 permettra aux personnages de voir que le chef du clan Dahlberg cache quelque chose. Irnik ne voudra plus rien dire et le sort d'Otto Svarca ne sera alors plus remis entre les mains des héros (en tant que fou et exilé, il est sans danger pour Inrik, car personne à Mahakam ne le croira...).

Deux sont une coïncidence...

L'heure est venue d'accomplir quelques tâches de sabotage. Il est possible que l'espion veuille provoquer un incident en parlant aux nains, comme par exemple en les insultant. S'il le fait habilement, les nains ne fourniront aucune aide ou explication. Ils n'auront qu'à attendre l'arrivée du vieux Dahlberg, qui lui aussi ne sera pas content de la rencontre et proposera la pire des offres d'échange (si cela arrive). Les personnages devront trouver eux-mêmes un hébergement dans les montagnes.

Le deuxième moment propice aux actions du traître est la nuit dans le camp. Si par chance il est de garde au moment opportun, il n'a pas besoin d'attraper Otto ou de mentionner sa capture. Discrètement, il peut encore saboter les chariots, le matériel de combat et le moral de l'escouade.

Chapitre 3 : Un trou dans le sol

Quelle que soit la manière dont les personnages veulent résoudre l'affaire du fou (s'ils l'ont attrapé), le lendemain matin, ils pourront se rendre à la porte de Mahakam pour rencontrer Irnik Dahlberg. S'ils ne forment qu'un petit groupe et que les charrettes ainsi que la plupart des soldats restent dans le camp, allez directement à la rencontre. S'ils veulent partir avec tout le groupe, cela leur prendra plus de temps pour se préparer et lorsque le camp s'effondrera, ils seront tous témoins du désastre de leurs propres yeux. Et si les personnages se divisent, il suffira de jouer la scène avec le groupe restant dans le camp d'abord, quand les autres seront partis, puis la scène à la porte.

Les héros se rendent à la porte sans les chariots et quelques personnes.

Environ une heure après le lever du soleil, le groupe qui est parti en pourparlers arrive à la porte de Mahakam. Le temps s'est amélioré et l'ensemble du groupe est déjà en train de sécher dans les rayons matinaux de la lumière du jour. À la porte, comme la veille, les nains sortent de leurs cachettes et vont attendre les nouveaux arrivants dans l'allée. Lorsque les joueurs s'approchent d'eux, Rohrig les accueille à sa manière et annonce qu'Irnik Dahlberg est rentré et qu'il va le faire venir. A peu près à ce moment de la conversation, les sabots martèlent le sol dans le dos des joueurs. Les nains surpris lèveront leurs armes, mais avant que quelque chose d'autre ne se produise, les héros verront un cavalier seul, galopant vers eux. Il s'agit d'un de leurs soldats qui est resté dans le camp. A bout de souffle et effrayé, il criera au groupe la tragédie qui a frappé leur groupe avant même de descendre de cheval. Il ajoutera sans s'interrompre que, la terre sous les charrettes et une partie du camp s'est effondrée et que tout est tombé dans un trou profond. Un chariot avec des provisions et la moitié des personnes restantes dans le camp ont survécu. Pour le reste du groupe, on ne sait pas ce qu'il s'est passé ni s'ils sont en vie, et le trou est profond d'au moins cinquante mètres. À ce stade, si vous le souhaitez, vous pouvez lire l'extrait suivant :

Du côté de la route menant au camp provisoire, le bruit de sabots se fait soudainement entendre. Vous vous retournez et, tout comme les nains, vous remarquez un cavalier, seul. C'est un de vos soldats qui galope dans votre direction.

- Une catastrophe ! – crie t'il de loin - Une tragédie ! Tout a disparu !

Il descend de son cheval proche de votre groupe et éloigne sa monture d'un coup sec. Les sabots ont creusé le sol devant vous.

- La terre a tremblé, elle a grondé puis vacillé et tout à coup les chariots avec les hommes et les chevaux sont tombés dans un gouffre ! Nous n'avons même pas eu le temps de réagir. De la poussière s'élève encore au-dessus du trou. Il ne reste qu'un chariot et la moitié des gens. Il y a au moins cinquante mètres de profondeur, on ne peut même pas voir si quelqu'un a survécu.

Les nains vont également s'inquiéter de cet événement, non pas à cause des Nilfgaardiens, mais plutôt à cause de la malédiction qui pèse sur ce lieu. Ils craindront que ce soit un mauvais signe, et tout en discutant avec le cavalier qui arrive, Rohrig enverra un de ses hommes à la recherche de Dahlberg. De plus, le chef des Nains de la porte ainsi que quatre de ses compagnons partiront avec les personnages vers le lieu du drame. Il ne voudra pas fournir d'explication ou d'aide pour l'instant, et lorsque les personnages essaieront de le presser, il répondra qu'aucun Nilfgaardien n'a été invité ici et que les nains ne sont pas responsables de ce qui s'est passé. Apparemment, les rochers se trouvant sous la place devant la mine n'ont pas supporté le campement d'un groupe aussi important, et les nouveaux venus ont pu arguer du fait que leurs voitures étaient trop lourdes. En cas de querelle plus importante, Rohrig se sentira confiant grâce au soutien de son unité. Cependant, il ne voudra pas prendre de décision et attendra l'arrivée du chef du clan. Irnik (ainsi qu'une vingtaine d'autres nains) arrivera sur le site du drame plusieurs dizaines de minutes après que les personnages y soient arrivés. Il sera bien reposé et vêtu d'une armure complète, pas comme s'il venait de rentrer de voyage. Les personnages remarqueront qu'il n'a pas l'air d'être revenu depuis seulement quelques heures.

Les héros préparent le départ de toute la caravane

Préparer le départ de tout le groupe prendra plus de temps que de quitter l'équipe sans chariots et avec quelques hommes. Cependant, au bout de plus d'une heure après le lever du soleil, le camp est complètement démonté, et les derniers chevaux attelés aux chariots. Lorsque le groupe se met en route, indiquez aux joueurs qu'ils sont à sa tête. Au moment où ils quittent la place, ils entendent une forte secousse derrière eux, puis un fracas. Lorsqu'ils se retournent, ils voient de leurs propres yeux comment les rochers sous les pieds de leurs soldats se brisent et s'effondrent. Tous les chariots, à l'exception d'un seul contenant du matériel, ainsi qu'une grande partie des hommes commencent à tomber dans le vide, à quelques dizaines de mètres de profondeur. Lisez la description suivante aux personnages :

Soudain, comme de loin, un craquement sourd se fit entendre, comme si un géant avait frappé son pied avec impétuosité, après quoi un terrible fracas retentit. À sa suite, plusieurs sons se firent entendre en même temps : le rugissement de la terre et des rochers qui déferlent, le hurlement des chevaux, le grincement des planches du chariot et la panique des gens. La terre sous la caravane s'est transformée en un entonnoir. Les cavaliers tentaient toujours de s'échapper du piège, et les cochers ont abandonné les chariots et ont essayé de courir vers les bords les plus abrupts de la chute. L'entonnoir s'est cependant effondré au bout d'un moment, et les hommes ont soudainement disparu, tout comme les chariots et les chevaux. De la poussière s'éleva, recouvrant le ciel, le bruit de pierres qui tombent retentit, quelqu'un cria, implorant les dieux et appelant et l'aide. Les pierres continuaient de s'effondrer lorsque le faible fracas de chariots heurtant quelque chose retentit et un silence se fit entendre. L'or, les chevaux et les gens, tout a disparu sous terre.

Les personnages pourraient chercher à sauver leur expédition d'une manière ou d'une autre. S'ils ont des propositions intéressantes, ils pourront essayer de sauver la deuxième charrette avec l'équipement à la dernière minute et 3 à 4 soldats supplémentaires. Les chariots avec l'or et le reste des soldats tomberont inévitablement.

Lorsque la poussière retombera après la catastrophe, parmi les hurlements des blessés et le piaffement des chevaux, tout le monde verra un trou de trente mètres de large à l'endroit où ils campaient la nuit. Le trou a une profondeur d'environ trente-cinq mètres, et son centre correspond à peu près à celui de la place située devant l'entrée de la mine. Il peut être contourné depuis n'importe quel côté, mais s'approcher du bord sera risqué (réalisable toutefois via des tests d'athlétisme). Les personnages peuvent vouloir inspecter le site du crash ou se précipiter chez les nains pour demander de l'aide. Ceux-ci, sous la forme de Rohrig avec cinq soldats, arriveront environ dix minutes après tout l'événement. Si les personnages ne leur demandent pas de l'aide, ils se tiendront à l'écart et observeront les actions des Nilfgaardiens. Lorsque les joueurs leur demanderont de l'aide, le commandant des nains ordonnera à ses hommes de retirer les blessés du plateau et de sécuriser les équipements qui ne sont pas tombés. Il enverra un nain pour évaluer la stabilité de toute la zone. Jusqu'à ce que Dahlberg arrive, il ne répondra pas aux questions sur les raisons de la tragédie. Tout au plus, il dira que, comme on peut le voir, l'endroit doit être maudit.

Irnik apparaîtra peu après. Il n'aura pas l'air de rentrer tout juste d'un voyage, il arrivera bien reposé et bien habillé, avec son équipement complet. En compagnie vingt de ses soldats, il s'occupera immédiatement de la zone. Le vieux nain lui-même parlera aux personnages.

Site du Crash

Le trou dans le sol rocheux s'est créé exactement au centre de la place où campaient les Nilfgaardiens. Sous le poids des chariots, le sol s'est effondré, emportant à coup sûr les trois chartios de valeur et la moitié des soldats. Le trou fait environ trente mètres de diamètre et trente-cinq mètres de profondeur. A la surface, cependant, il y a encore beaucoup d'espace le long des parois rocheuses pour permettre le passage de tous les côtés. A tel point que l'on pourrait même y faire passer un chariot. Aucun des chemins menant à la place ne se trouve bloqué. Si quelqu'un ose s'approcher du bord, il verra en bas que les voitures elles-mêmes ont survécu mais sont en mauvais état. Les roues et les essieux sont cassés, bien sûr, mais les flancs et les fonds ont résisté à la chute, ce qui a permis au butin des Nilfgaardiens de ne pas s'éparpiller partout dans la faille. Ils sont en part-

-ie recouverts de pierres, tout comme certains des soldats. La paroi de la brèche montre clairement que le plafond de la mine s'est effondré, et que en tombant, les chariots et les pierres ont également fait s'effondrer le deuxième niveau de tunnels. Il est facile de voir les contreforts miniers des couloirs inférieurs qui dépassent, et parmi les rochers, il y a aussi des poutres qui sont brisées comme des allumettes. Le niveau entre les chariots et la surface s'est complètement comblé, mais au fond, au niveau suivant de la mine, là où les chariots ont atterri, l'un des tunnels n'est que partiellement comblé. Il semble donc qu'une équipe de secours puisse passer par cette mine. Descendre le long du mur est très dangereux. Les nains affirmeront aussitôt que le mur menace de s'effondrer davantage.

Les soldats qui se trouvaient sur des chariots lorsqu'ils sont tombés ont survécu. Parmi eux se trouvaient les trois soldats que les personnages ont eu l'occasion de rencontrer et d'établir une relation plus profonde avec eux au Chapitre I (à moins que les personnages n'aient décidé de les garder avec eux). Cependant, si cela ne s'est pas produit, ils sont tombés dans le trou avec les chariots. Ce sont leurs cris et leurs appels à l'aide que les joueurs reconnaissent en premier. Tous ou certains d'entre eux peuvent être plus gravement blessés et auront besoin de soins médicaux urgents. Le reste des soldats en a également besoin - ils sont meurtris, ensanglantés, plusieurs ont des côtes cassées, voire même un membre. D'autre part, les Nilfgaardiens qui se trouvaient près des chariots au moment de la catastrophe sont soit morts, soit gravement blessés, enterrés dans des tas de terre et de débris rocheux.

Conversation avec les nains

Lorsque Irnik Dahlberg arrivera sur le site du drame, les personnages pourront enfin lui parler. Le chef du clan est un nain résolu, sûr de lui et extrêmement têtu, mais pas hautain. Il devrait être très difficile de le convaincre et il a presque toujours sa propre opinion. La présence des forces Nilfgaardiennes dans cet endroit, et encore plus l'accident en lui-même, sont très inconfortables pour lui, mais il ne voudra pas le montrer. Le secret qui est caché dans les couloirs de la mine effondrée est le sujet le plus important pour lui. Cependant, il ne peut pas refuser d'entrer dans les tunnels pour sauver des personnes et des biens. La mine est considérée comme fermée en raison de la non-rentabilité de l'exploitation minière et des activités à l'intérieur pourraient éveiller les soupçons et provoquer des rumeurs. Alors que les nains pensent que l'endroit est étrange et qu'une malédiction pourrait peser sur eux, les Nilfgaardiens ne le pensent pas. Les Nains les laissent entrer s'ils le souhaitent.

Lors de la conversation avec Irnik Dahlberg, les personnages possédant la **Connaissance des monstres** peuvent effectuer un test avec un SD de 14. Une réussite permettra d'apercevoir au cou d'un nain, un pendentif en verre épais avec du sel à l'intérieur. Cette amulette est destinée à protéger contre tous les fantômes. Interrogé à ce sujet, Irnik répond que c'est justement le cas, car on ne sait pas ce que l'on peut rencontrer en chemin. Si l'un des héros se met à observer les soldats venus avec le chef du clan, il verra les mêmes symptômes de la maladie que les gardes de la porte de Mahakam. Parfois quelqu'un tousse, certains ont des cernes sous les yeux et ont l'air plus fatigués qu'ils ne devraient l'être. Rien de dangereux, mais les nains ne sont pas tout à fait en bonne santé. Si les personnages n'ont pas remarqué cela auparavant, pour le voir à ce stade, il faudra faire le test de **Vigilance** avec un SD de 14.

Si à un moment quelconque, à la porte ou sur le site du drame, les personnages se sont comportés de manière revendicative, agressive envers Rohrig ou Irnik ou les ont menacés, ces derniers seront très peu enclins à l'égard des Nilfgaardiens et tous les tests (sauf le combat) verront leur SD augmenter de 4. Si les joueurs souhaitent résoudre le problème par les armes, il convient de leur montrer que combattre une escouade de nains bien armés alors qu'ils ont perdu la moitié de leurs forces et que les locaux peuvent rapidement obtenir des renforts depuis la tour de guet est lourdement imprudent, pour ne pas dire suicidaire. Cependant, s'ils acceptent le combat, il se déroulera comme décrit au chapitre II. Les nains attaqués tireront à l'arbalète, et quelques-uns d'entre eux tenteront de bloquer le passage pour que Dahlberg puisse s'échapper afin d'obtenir le soutien de la tour de guet.

Ce que peut dire le chef du clan Dahlberg :

- En cas de catastrophe, il déclare clairement que les nains ne prennent pas la responsabilité de ce qui s'est passé. Ce lieu d'hébergement a déjà été conseillé en toute bonne foi à des dizaines de voyageurs et rien de grave n'est arrivé. Cependant, ces groupes étaient plus petits. Dans le cas d'une grande expédition Nilfgaardienne, les rochers ne pouvaient pas résister, mais personne ne pouvait le prévoir. Ces zones sont également au-delà de Mahakam, les nains ne sont donc pas obligés de s'en occuper. L'accident est comparable à un accident de parcours, qui peut toujours arriver aux voyageurs. Il n'y aura donc aucune compensation ni dédommagement de la part des nains,
- Lorsque les personnages l'interrogent sur la mine, il leur répond qu'elle a été exploitée pour le fer, mais qu'elle a été fermée il y a six ans, lorsque les gisements commençaient à s'épuiser et que l'exploitation minière devenait peu rentable. Elle est restée vide depuis et personne ne l'a vérifiée. Il ne sait pas ce qu'ils vont trouver à l'intérieur. Si les joueurs demandent des cartes ou des plans de couloirs, Irnik estime qu'ils sont probablement quelque part, mais que personne ne se souvient où. Cela devrait éveiller davantage de soupçons, car une telle réponse ne sied pas aux ingénieurs nains. A moins que la mine n'ait été fermée à la hâte.

Après un test de **Persuasion** ou de **Charme** réussi avec un SD de 16, le vieux nain sera en mesure de fournir au moins une description des tunnels et des endroits importants (puis de décrire grossièrement aux joueurs la carte du premier niveau de la mine). Si les joueurs s'informent sur la fermeture de la mine, Dahlberg ne leur dira rien de plus, mais lorsqu'ils demandent à Rohrig ou à un autre soldat nain en privé, ils disent que les mines ont été fermées assez soudainement il y a six ans, apparemment à cause du manque de gisements. Cela a coïncidé avec la disparition du fils d'Irnik de Mahakam quelque part vers les terres des hommes. Le tout a provoqué une petite crise au sein du clan. C'est tout ce que les nains disent sur la mine elle-même,

- Si les personnages conduisent la captif Otto Svarc au chef du clan, celui-ci le regardera avec pitié, et si les personnages ne connaissent pas encore son identité, il leur parlera de lui. Il déclare que le paysan qui était autrefois contremaître ici n'a jamais accepté la fermeture de la mine. Il a travaillé ici avec sa famille pendant des générations. Il a rampé sous l'entrée fermée et s'est assis là pendant des heures jusqu'à ce qu'il perde la tête. Le clan l'a banni et depuis, il vit en ermite, volant la nourriture et les vêtements des voyageurs. Si les joueurs veulent le punir ou le traîner en justice, Irnik ne leur causera aucun problème - Otto est un exilé et se débarrasser de lui est dans son intérêt,
- Si les joueurs demandent de l'aide pour sortir les chariots ou pour aller à la mine, Irnik refusera d'envoyer quelqu'un de son camp avec eux, mais laissera les Nilfgaardiens agir seuls. Les nains, cependant, aideront à protéger les bordures du gouffre de tout nouvel effondrement et prêteront du matériel aux hommes,
- Si les personnages évoquent le but de leur voyage, c'est-à-dire commander des armes, Irnik déclare qu'il ne fera pas de commerce sans or. S'ils lui remettent le trésor, alors ils parleront. Les armes naines ont un prix, et s'il ne les vend pas à eux pas à eux, il les vendra aux rois du Nord. Les nains sont indifférents aux guerres que les hommes se font entre eux.

Au cours de la conversation avec Irnik Dalhberg, à un moment (au choix du Meneur ou des joueurs), les personnages peuvent faire un test d'**Empathie** avec un SD de 18. S'il est réussi, les personnages sentiront que le chef du clan ne dit pas la vérité. Il ment pourtant très bien, comme s'il croyait ses propres paroles.

Cependant, lorsque le drame arrive et s'il y a un nain parmi les personnages qui ont voyagé à Mahakam, il est possible qu'il ait entendu parler de cet endroit. S'il n'était pas originaire des terres des Dahlberg, seules des rumeurs lui sont parvenues, grâce auxquelles il a appris que les mines de fer situées devant la porte de la montagne ont été soudainement fermées. Ensuite, le fils des Dahlberg a également disparu, ce qui a finalement, le vieux nain a convaincu ses frères qu'il valait mieux se concentrer sur des investissements rentables. Son fils, cependant, n'a pas été retrouvé et jusqu'à présent il n'est pas retourné chez les siens.

Si les personnages se demandent s'ils doivent essayer de récupérer l'or, il est bon de leur rappeler qu'ils font partie d'une expédition subordonnée à l'armée et qu'en cas d'échec, ils seront sévèrement punis, quelles que soient les circonstances. La descente dans la mine est associée au mystère principal de cette aventure, donc s'ils ne s'y rendent pas, ils manqueront beaucoup de choses et n'obtiendront pas un dénouement favorable à leur expédition, même s'ils arrivent à récupérer tout leur or par un autre moyen. Les personnages peuvent cependant toujours choisir de laisser l'or et les hommes dans le trou ou de n'en retirer qu'une partie, laissant le reste sous les débris rocheux. Si les objets de valeur sont suffisants pour faire un échange avec les nains (au moins la moitié de ce que le convoi transportait), l'aventure se termine et vous pouvez passer à l'épilogue. Ils ont conclu un accord défavorable.

Les personnages, en plus du périple dans la mine, peuvent entreprendre un certain nombre d'actions après la chute pour récupérer au moins quelques hommes ou de l'or. Cependant, ils ne pourront pas tout déterrer de sous les rochers depuis les hauteurs et un voyage dans les tunnels les attend. Voici les actions disponibles pour les personnages avant qu'ils ne décident d'aller sous terre :

- S'il y a un personnage magique dans le groupe, il voudra peut-être essayer de sauver des hommes et les trésors présents dans le gouffre. Laissez-le faire, mais le résultat de ses efforts sera tout au plus de sauver les soldats couchés sur les restes des chariots et seulement une partie des coffres contenant de l'argent. Le personnage peut aussi échouer tout court. Les piles de pierres sont tout simplement trop lourdes. La façon dont un joueur choisit d'utiliser la magie dépend de son ingéniosité, c'est pourquoi nous ne donnons pas d'exemples ici. Vous devrez juger par vous-même si son plan peut réussir. Dans tous les cas, essayer d'utiliser la magie dans cette situation sera difficile, les tests d'**envoutement**, d'**invocation** ou de **rituel**s auront donc des malus de +2 ou +4 (à la discrétion du Meneur et en fonction de ce que le personnage magique veut réaliser).
- Si l'un des héros possède la capacité Artisanat, il s'y connaît en extraction ou en traitement des roches et peut évaluer l'état du site du drame et déterminer les risques. Il peut aussi, après avoir consulté les nains, construire une grue de fortune avec laquelle il pourra tirer certains des blessés et plusieurs caisses d'or. Cependant, sa construction prendra beaucoup de temps et certains des soldats Nilfgaardiens risquent de ne pas survivre.
- Les personnages extrêmement athlétiques et robustes peuvent également essayer de descendre

le long des rochers. Cependant, c'est dangereux et les tests qui y sont associés ont un SD de 18. Ils ne pourront pas transporter eux-mêmes des coffres à trésors, mais ils pourront commencer à panser les blessés.

- Les actions des personnages peuvent se concentrer sur le sauvetage des trois soldats qu'ils ont eu l'occasion de mieux connaître dans le chapitre I. Ils établiront alors une relation encore plus étroite avec eux, et pour vous ce sera l'occasion de développer plus de fils et de mener leurs prochaines aventures.
- Si les personnages conduisent Otto Svarca à l'entrée de la mine, il se mettra à hurler et à crier. Il ne comprendra rien à tout cela, mais s'il est entraîné à l'intérieur, il tombera dans un étrange état de calme et répètera la même série de mots que la nuit où il a été capturé. Il peut servir de guide dans la mine. Il n'expliquera rien de manière compréhensible, mais lorsqu'on lui demande des indications sur différents endroits, il s'y rendra simplement en montrant la direction.

Trois est un acte intentionnel de l'adversaire

L'espion peut désormais agir. Il dispose à présent d'un large éventail de possibilités et de nombreuses occasions à utiliser. Il peut mener la mission à un échec complet de différentes manières.

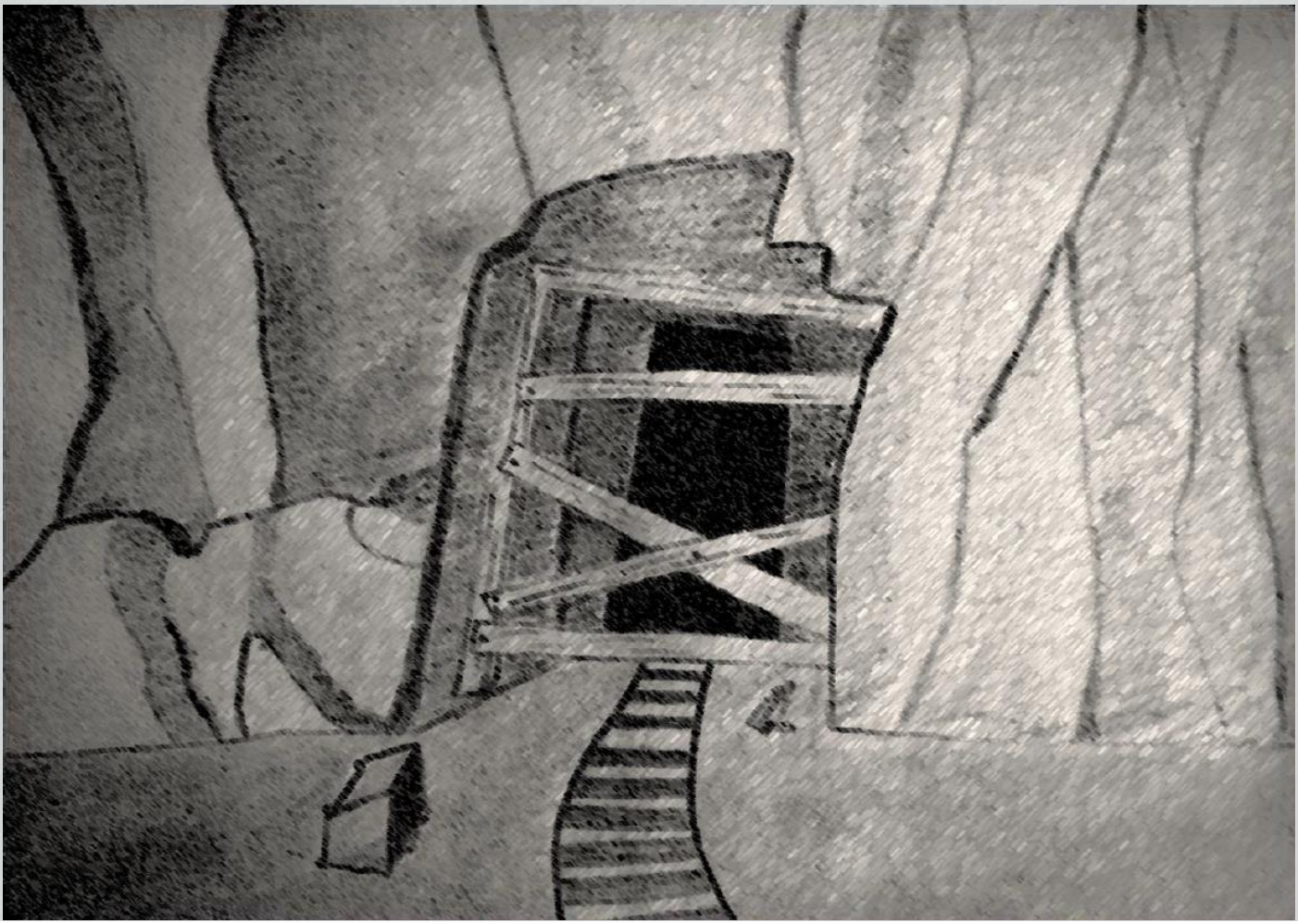
Tout d'abord, il peut mener des conversations avec les nains de manière à ce qu'ils ne disent rien aux personnages sous le coup de la colère et de l'aversion. Ils les laisseront alors seuls sur la place, sans leur équipement et leur soutien. Évidemment, même s'ils récupèrent l'or, ils ne seront pas autorisés à entrer dans Mahakam.

L'espion, cependant, peut aussi s'entendre avec Irnik en privé au sujet de la mine. Le nain acceptera toute proposition qui permettra de se débarrasser des Nilfgaardiens et de protéger son secret. Si quelqu'un le fait pour lui, tant mieux, car il peut tout nier. Si le traître remplit le contrat, les nains l'aideront à récupérer l'or et lui donneront même de nouveaux chariots et des aides pour le ramener chez lui (ou le cacher où il veut).

Au cours de la conversation avec Dalhberg, l'espion peut également apprendre les dangers qui se cachent dans la mine - nekkers et spectres.

Si les personnages agissent au niveau de la brèche, l'espion peut aussi tenter de les saboter. Peut-être même tentera-t-il de descendre et de faire croire qu'il ne peut aider personne ou que des gestes imprudents entraîneront de nouveaux éboulements, par exemple, l'effondrement du seul passage restant de la mine.

Il y a beaucoup d'options, car c'est le moment de l'aventure où la trahison au sein du groupe peut apporter les plus grands résultats.

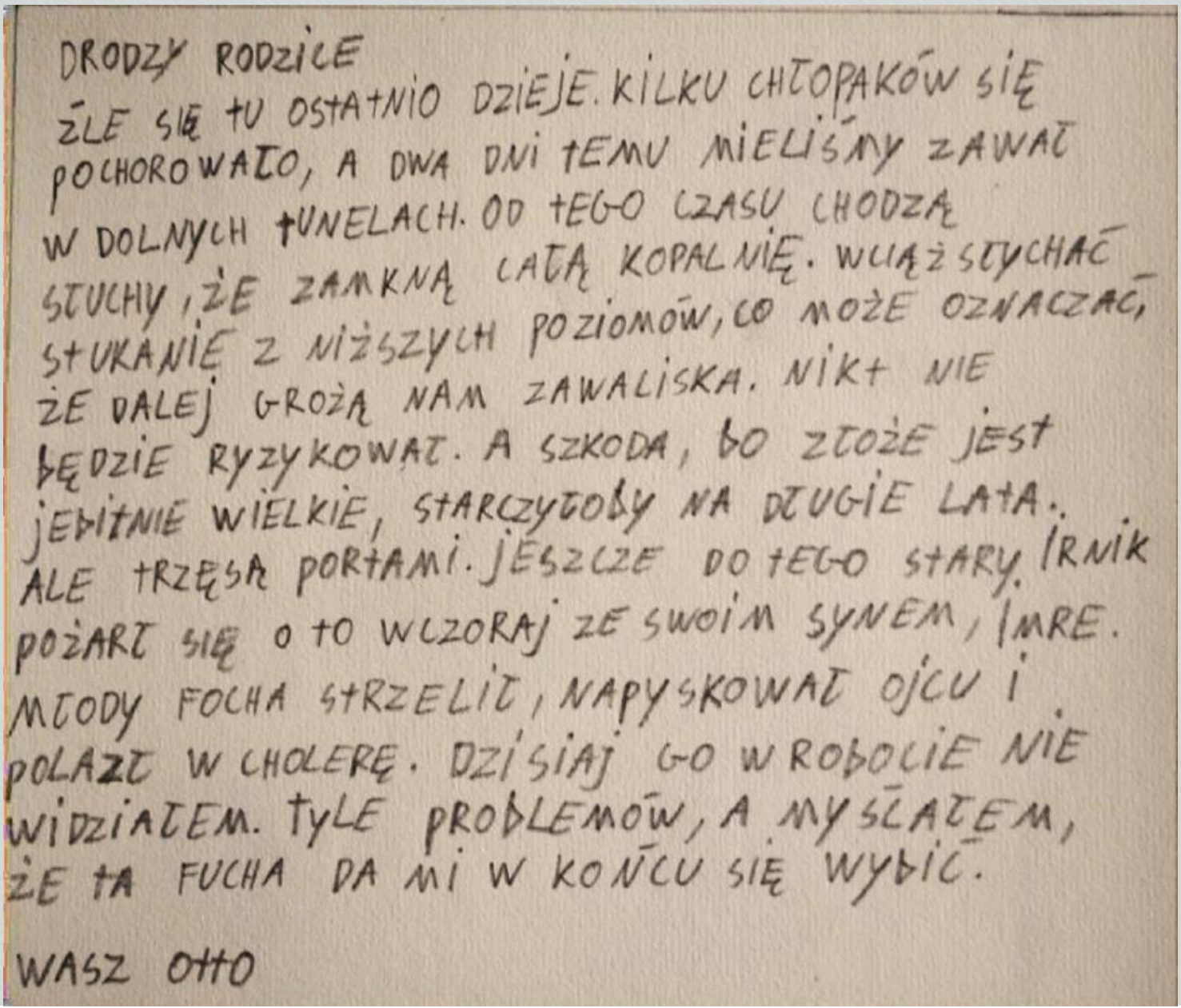


Chapitre 4 : La mine

C'est le moment le plus important de cette aventure, celui qui révèle le secret du clan Dahlberg. Si les personnages ont décidé de récupérer l'or de leur propre convoi, ont été guidés par le fait de sauver leurs hommes ou les deux, alors ils déambulent maintenant dans les tunnels de la mine abandonnée.

L'entrée de la mine est fermée par des planches, mais le bois cédera après l'utilisation d'une hache ou d'un pied de biche, révélant entièrement le passage. Dès leurs premiers pas dans le couloir sombre, les personnages seront frappés par une forte odeur de moisi, d'humidité et de bois pourri. Le médaillon du Sorceleur frémit, et un frisson désagréable parcourt les nuques des autres personnages. Tout le monde ressentira une désagréable brise d'air froid et humide. Les nains, si les joueurs ne les ont pas contrariés et ont obtenu de l'aide de leur part, prêtent aux personnages tout équipement utile, comme des pelles, des pioches, des lanternes et de grandes quantités de cordes. Si les tests sont concluants, Irnik décrira également le premier niveau de tunnels, ou du moins il le fera de la manière dont il se souvient. Comme il s'avèrera bientôt, les rochers se sont affaissés à plusieurs endroits.

Par la suite, chacun des niveaux de la mine sera décrit successivement, en incluant tous les endroits importants indiqués sur les cartes de ce chapitre. Les plans des mines ne doivent pas être montrés aux joueurs. S'ils en ont besoin, Ils pourront dessiner eux même, les tunnels, les chambres et les grottes naturelles au fur et à mesure qu'ils y pénètrent. Ils pourront explorer progressivement chaque mètre de cet endroit. Les descriptions indiqueront également ce que les personnages voient, entendent et ressentent immédiatement, et ce qu'ils ne sont capables de remarquer qu'après avoir passé différents tests.


DRODZY RODZICE
ŹLE SIĘ TU OSTATNIO DZIEJE. KILKU CHŁOPAKÓW SIĘ POCHOROWAŁO, A DWA DNI TEMU MIELIŚMY ZAWAŁ W DOLNYCH TUNELACH. OD TEGO CZASU CHODZĄ SŁUCHY, ŻE ZAMKNĄ CAŁĄ KOPALNIĘ. WCIĄŻ SŁYCHAĆ STUKANIE Z NIŻSZYCH POZIOMÓW, CO MOŻE OZNACZAĆ, ŻE DALEJ GROŻĄ NAM ZAWALISKA. NIKT NIE BĘDZIE RYZYKOWAŁ. A SZKODA, BO ZŁOŻE JEST JEBITNIE WIELKIE, STARCZYŁOBY NA DŁUGIE LATA. ALE TRZĘSĄ PORTAMI. JESZCZE DO TEGO STARY IRNIK POŻARŁ SIĘ O TO WCZORAJ ZE SWOIM SYNEM, IMRE. MŁODY FOCHA STRZELIŁ, NAPYSKOWAŁ OJCU I POLAZŁ W CHOLERĘ. DZISIAJ GO W ROBOCIE NIE WIDZIAŁEM. TYLE PROBLEMÓW, A MYŚLAŁEM, ŻE TA FUCHA DA MI W KOŃCU SIĘ WYBIĆ.

WASZ OTTO

Niveau 1

1 - Salles sociales - C'est ici que pouvait se reposer un groupe de nains qui travaillaient en équipe s'ils ne rentraient pas chez eux. Seul le mur de gauche a été façonné par les nains, le reste est une grotte naturelle. Sur la gauche, il y a également un passage vers une autre grotte, plus petite. Dans cette grande pièce, des meubles ont survécu, bien que mordus par la dent du temps et endommagés par l'humidité. Au centre se trouve une grande table en chêne avec des tabourets disposés autour d'elle, et sous les murs se trouvent de nombreuses couchettes, dont il ne reste que des matelas de paille décomposés. Il y a aussi des tables avec des traces de nourriture pourrie et quelques armoires. Parmi tous ces meubles, les personnages peuvent chercher des objets laissés sur place. Après un test de Vigilance réussi avec un SD de 12, ils trouveront quelques petites choses laissées par les nains : deux jeux de Gwent, une pierre de granit ronde avec des sculptures, un petit couteau, une ceinture avec une boucle d'argent et trois ducats de Cintra.

2 - Chambre du contremaître - C'est le lieu de repos d'un contremaître de la mine. Il y a un lit avec une toile de lin pourrie à la place du matelas, un bureau et une armoire avec une lampe dessus. Le test de **Vigilance** avec un SD de 14 permet d'apercevoir un morceau de papier froissé coincé derrière le tiroir du bureau. Après l'avoir soigneusement retiré et déplié, il est possible de le lire (contenu dans l'illustration de la page précédente).

Chers parents,

De terribles choses se passent ici ces derniers temps. Quelques gars sont tombés malades et il y a deux jours nous avons subi un effondrement dans les tunnels inférieurs. Depuis, il y a des rumeurs qui disent qu'ils vont fermer toute la mine. On peut encore entendre des chocs venant des niveaux inférieurs, ce qui signifie que d'autres effondrements peuvent se produire. Personne ne veut prendre ce risque. C'est une honte, le gisement est énorme, il pourrait durer des années. Mais ils ont une peur bleue. En plus de ça, la situation a dégénéré entre le vieux Irnik et son fils Imre. Le jeune a piqué une colère, a engueulé son père et est parti. Je ne l'ai pas vu au travail aujourd'hui. Tant de problèmes et moi qui pensais que ce boulot me permettrait enfin de m'en sortir.

Votre Otto

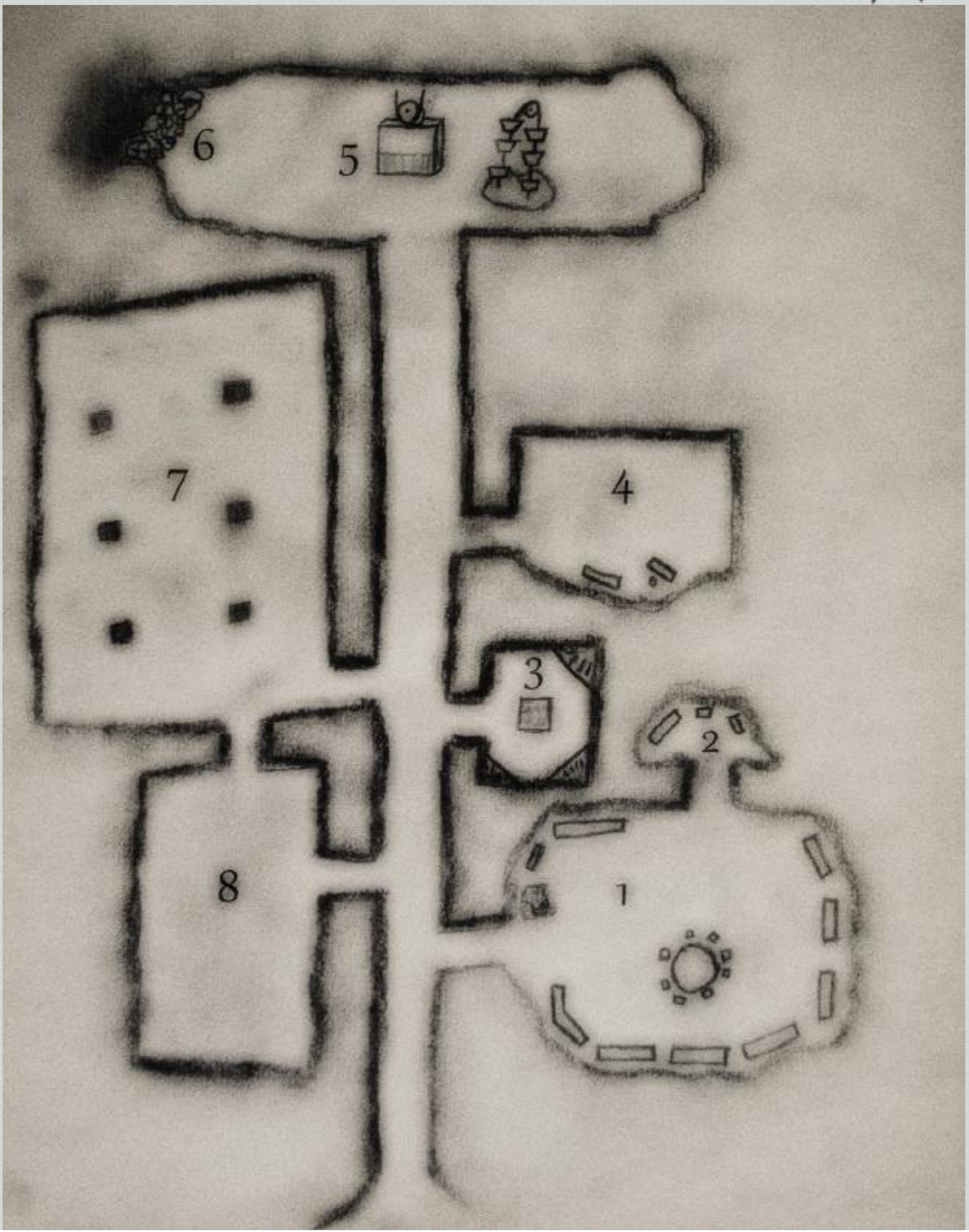
3 - Salle technique - Cette salle est plus petite que les autres et tout le mur est sculpté par la main par des nains. Dans le plafond et le plancher, cependant, il y a deux trous naturels et un artificiel, menant tout droit vers le haut. De là partent des cheminées en acier qui s'enfoncent dans la mine jusqu'aux niveaux inférieurs. C'est l'une des parties du système qui alimente les tunnels en air frais. Au milieu, il y a aussi une grande table avec de nombreuses traces laissées par des outils.

4 - Stockage de l'équipement minier - Cette pièce servait autrefois à stocker l'équipement minier. Celui-ci, usé et endommagé, gît encore en tas désordonné dans l'un des coins de la pièce. Personne n'a pris la peine de l'emporter. C'est un tas de lampes qui ne servent plus, de pelles, de pioches, de chaînes, de marteaux et d'autres outils. Sur la droite, près de la paroi rocheuse naturelle, deux tables vides sont abandonnées. Derrière elles gît une pioche encore appuyée contre la paroi.

5 - Salle des élévateurs - Au milieu de la grotte, qui a été agrandie par les nains et renforcée par des supports en pierre, se trouvent deux élévateurs. L'un d'eux est composé d'une cage en bois de chêne massif et d'armatures en acier, qui peut accueillir jusqu'à cinq personnes à la fois. Dans la cage, il y a un levier qui active cet élévateur et vous permet de prendre la direction du haut ou du bas (après avoir déjà descendu) dans une large cage sculptée en dessous. Un deuxième élévateur était utilisé pour transporter le minerai excavé dans des gros bacs. Quelques-uns d'entre eux sont encore attachées aux chaînes métalliques qui les tiraient d'en bas jusqu'à ce niveau. Les deux élévateurs sont en état de marche, bien que les chaînes en fer soient légèrement rouillées. Sur le côté gauche de la grotte se trouve une entrée effondrée menant à d'autres couloirs de ce niveau.

6 - Couloir effondré - Le passage s'est effondré il y a de nombreuses années, mais certainement pas à la suite du dernier accident. Selon les dires d'Irnik, il permettait de réaliser les excavations à ce niveau. Cependant, il est maintenant complètement impossible de passer.

7 & 8 - Entrepôt de minerai - Ces deux grandes salles, larges de plusieurs dizaines de mètres dans les deux sens et hautes d'une dizaine de mètres, servaient apparemment d'entrepôt pour le minerai extrait. Elles sont maintenant vides et seuls quelques recoins permettent de voir les restes de la matière première stockée ici. Si quelqu'un fait quelques pas pour briser la couche de poussière qui gît à cet endroit, il pourra sentir des effluves métalliques.


6
5
7
4
3
2
8
1

Niveau 2

1 - Salle des élévateurs - À partir de cette pièce, tous les tunnels des deuxièmes et troisièmes niveaux de la mine ne sont plus des couloirs naturels, mais des couloirs creusés par les nains. Seul un élévateur avec une cage en bois se trouve ici. La pièce est plus petite que celle du dessus, vraisemblablement l'élévateur avec les bacs a été construit pour les niveaux inférieurs. En dehors de l'élévateur, il n'y a que quelques tas de débris éparpillés dans la pièce. L'élévateur peut être descendu plus bas au niveau III ou remonté au niveau I.

2 - Embranchement effondré - C'était une intersection qui menait dans quatre directions. Actuellement, deux couloirs sont enterrés, mais pas à cause de la récente catastrophe. Les connaisseurs en artisanat peuvent reconnaître que les deux couloirs se sont effondrés il y a environ deux ou trois ans. Un tel nombre d'éboulements est étrange dans une mine naine solide. Si les joueurs ne l'ont pas remarqué eux-mêmes, vous pouvez le leur faire remarquer.

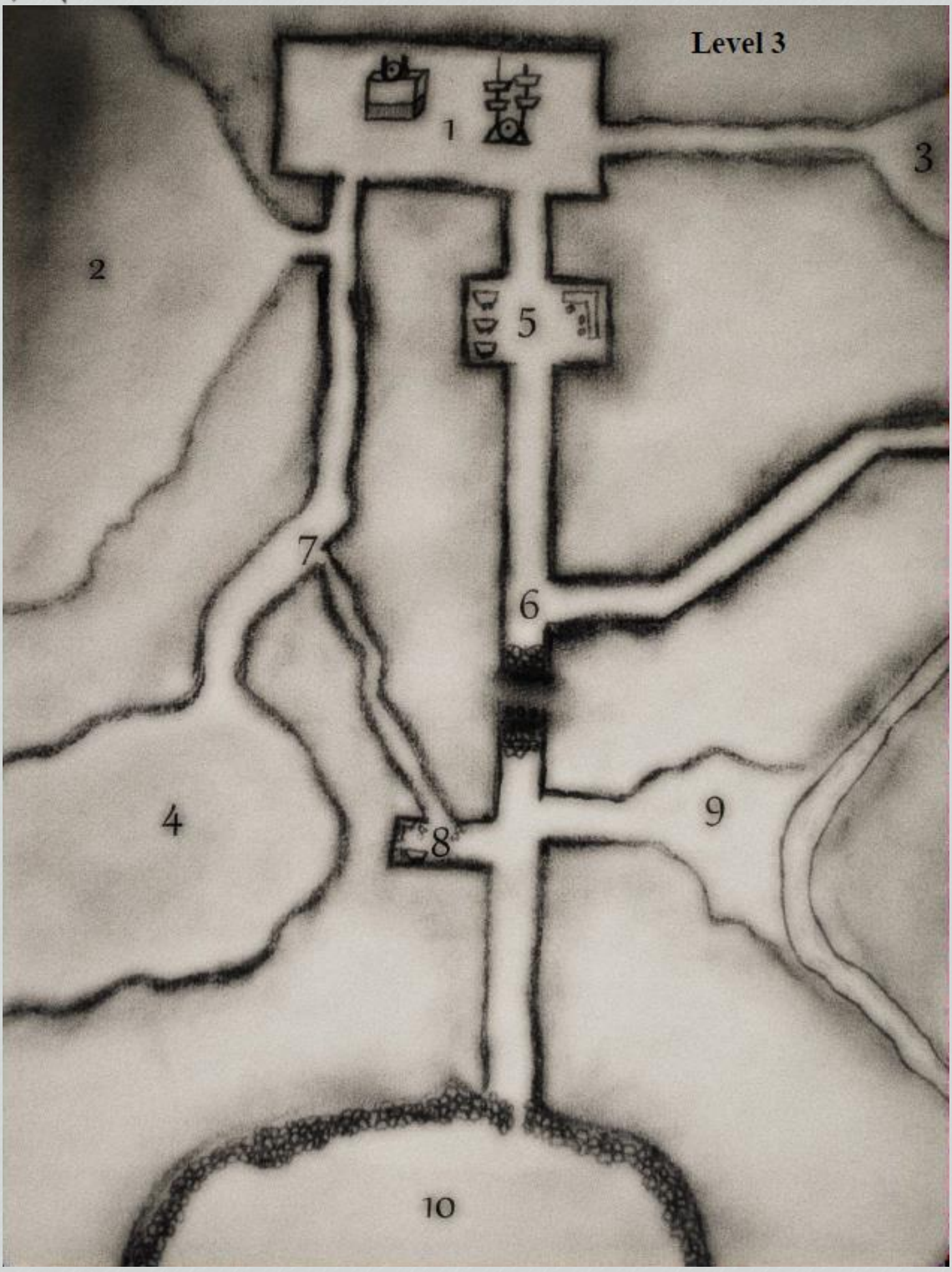
3 - Salle avec glissement de terrain - Cette salle était autrefois assez grande, mais maintenant elle est en grande partie effondrée. Il y a à peine quelques mètres d'espace libre à partir de l'entrée, puis un tas de pierres et de terre s'entasse jusqu'au plafond. Cependant, on peut y voir depuis l'entrée un petit tunnel bas, creusé assez maladroitement presque en face de l'entrée. Il n'a pas l'air d'avoir été fait par les nains. Immédiatement après être entré dans la salle, les héros ressentiront un frémissement, et le médaillon du Sorceleur se mettra à vibrer légèrement. Sur le sol, on peut voir quelques os, probablement humains, beaucoup de détritus et quelques chiffons. Une odeur épouvantable se dégage de ce petit tunnel. Plus les personnages se rapprocheront de l'entrée, plus le médaillon vibrera.

4 - Grotte Nekker - L'étroit tunnel d'environ six mètres de long mène à une petite grotte. Ce passage est si bas que si les personnages doivent le parcourir, ils devront le faire à quatre pattes les uns derrières les autres. La grotte a été creusée par quelqu'un d'autre que des nains. Les murs sont tordus, et la grotte elle-même a un plafond d'à peine deux mètres de haut. Il n'y a pas d'autre issue. Au milieu de la grotte se trouvent deux tas de chiffons sales, de branches, de pierres, d'ossements d'animaux et d'humains, et de divers objets du quotidien. De l'un des tas s'échappe une odeur de nourriture pourrie, notamment de la viande, qui emplit toute la pièce. C'est la tanière des nekkers qui sont responsables de tous les glissements de terrain dans la mine. Depuis sa fermeture, ils se sont rapidement installés dans un endroit abandonné et ont creusé ces dernières années en affaiblissant les murs des couloirs. Peut-être prévoyaient-ils également une telle catastrophe comme celle qui est arrivée aux Nilfgaardiens, ou peut-être est-ce arrivé tout à fait par accident. Autrefois, ces créatures s'attaquaient aux voyageurs seuls ou faibles, emportant au passage leurs affaires dans leur tanière. En revanche, lorsque le convoi Nilfgaardien est arrivé sur la place devant la mine, ils n'ont pas osé s'approcher d'un si grand groupe d'humains. Chez eux, ils se défendront à tout prix. Si l'un des personnages ou un soldat Nilfgaardien entre dans le tunnel, les monstres attaqueront exactement au moment où il émergera de l'étroit passage vers leur grotte. Deux d'entre eux l'attaqueront, essayant de le renverser et de le tirer fond de la grotte. Si le personnage parvient à éviter leur assaut, il peut s'échapper par le tunnel pour retourner dans la chambre. Les Nekkers se lanceront à sa poursuite. S'ils ont une vitesse égale ou supérieure à celle du personnage, l'un d'entre eux peut encore l'attaquer avant qu'il ne sorte du tunnel. Lorsque tous les monstres seront sortis du tunnel en courant, ils attaqueront immédiatement les Nilfgaardiens. S'ils le peuvent, ils combattront par groupes de deux ou trois créatures. Le chef des nekkers se distingue par une peau barbouillée de peinture rouge. Il peut donner des ordres à ses congénères. Les nekkers disposent d'avantages et de bonus pour combattre dans la pénombre et l'obscurité (dont les caractéristiques sont présentes page 302 du livre de base). Si les personnages décident de battre en retraite, les nekkers ne les poursuivront pas.

Il y a autant de nekkers dans la grotte que de personnages, plus une créature pour cinq soldats que les personnages ont emmenés avec eux dans la mine. Il y a de fortes chances que les personnages aient une supériorité numérique, mais malheureusement il n'y a pas assez d'espace. Un maximum de cinq personnages peut se tenir côte à côte dans la salle devant le tunnel et seulement trois dans la grotte des nekker. Les créatures sont petites et ne craignent pas de se blesser mutuellement, elles peuvent donc toutes attaquer en même temps.

Après avoir vaincu les nekkers, les personnages pourront fouiller leur repaire. Outre des tas de détritus, des vêtements abîmés, des os, de la nourriture pourrie et des excréments de monstres, ils trouveront également : un livre de cuisine très usé sur les plats de Kaedwen, une hache naine, un sac avec des runes d'os, divers types de pièces de monnaie (environ quatre-vingt-dix florins) et des jambières Rédaniennes.

Level 2
1
2
3
4


Level 3
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Niveau 3

1 - Salle des élévateurs - C'est ici que se posent les des deux élévateurs. L'élévateur à bacs qui monte à l'étage supérieur a derrière lui un mécanisme composé de chaînes, d'engrenages et d'une grande roue, à laquelle des animaux étaient attelés. Les chevaux ont été abandonnés en même temps que la mine. Leurs squelettes reposent juste à côté de l'appareil. L'élévateur en bois, que les Nilfgaardiens ont utilisé pour descendre ici, a derrière lui un système complexe de contrepoids, contrôlé par le levier de l'élévateur. La pièce possède deux sorties - une à gauche et une à droite des élévateurs. En face d'elles, depuis la droite, les personnages peuvent sentir une légère brise. Cependant, elle n'est pas aussi fraîche qu'elle devrait l'être. Elle est vive et froide, mais en même temps elle porte une odeur inconnue et désagréable.

2, 3, 4 - Excavations - Il s'agit d'une vaste pièce de plusieurs dizaines de mètres, où l'on extrayait du minerai de fer. Elles ne débouchent sur rien, mais les personnages mettront un certain temps à parcourir chacune d'entre elles. Même sans connaissance de l'exploitation minière, des yeux habiles pourront voir que les murs de la chambre sont remplis de "pierres" différentes de celles que l'on voit dans les couloirs et les chambres des mines. Par contre, ceux qui s'y connaissent en artisanat ou qui ont une bonne éducation, constateront facilement que les gisements de fer sont encore énormes et loin de s'épuiser.

5 - Petit atelier - Les réparations courantes étaient effectuées ici. Dans cette pièce, il reste encore trois chariots d'extraction et de solides tables de travail.

6 - Tunnel effondré - La route à gauche de cette fourche mène profondément dans la mine. Les personnages peuvent vouloir la suivre, mais ils ne trouveront rien d'autre que des couloirs et des salles d'excavation desquels le minerai a été complètement extrait. S'ils ont vadrouillé trop longtemps dans ces galeries, certains des soldats Nilfgaardiens pourraient ne pas recevoir d'aide à temps et mourir de leurs blessures.

L'embranchement qui menait tout droit s'est effondré il y a six ans. Les pierres se sont déjà bien tassées à cet endroit, mais suite à la création du grand trou qui a absorbé les charrettes des caravanes, une partie des débris et de la terre de cet endroit s'est affaissée, laissant apparaître les contreforts miniers écrasés. Le test de **Vigilance** avec un SD de 18 permettra aux personnages de remarquer, malgré le passage des années, que ce bois a été abattu à la hache. Ils peuvent clairement voir les traces de l'impact d'un outil, et non des fractures dues au poids des roches.

7 - Tunnel Nekker - Un autre tunnel creusé par les nekkers. Il est aussi tordu et inconfortable que celui qui mène à leur repaire. Un souffle d'air s'en échappe. Il a été creusé très récemment, il y a moins d'un an.

8 - Couloir inachevé - À gauche de la sortie du tunnel des Nekkers se trouvent des échafaudages en bois, une rampe et un tas de cordes abandonnées. L'ensemble ressemble à un travail inachevé dans le cadre d'une construction d'un nouveau couloir.

9 - Rivière souterraine - En approchant de cet endroit, les personnages entendent de plus en plus fort le son de l'eau qui coule. En même temps, les personnages sentent une brise d'air venant de deux côtés à l'intersection. La première provient du fond (lieu 10) où se trouvent les chariots : c'est de l'air pur et frais. L'autre provenant de la direction du cours d'eau. Celle-ci dégage une odeur forte et irritante. Sur la gauche, les personnages peuvent voir un tunnel effondré. Les personnages ayant une bonne orientation dans la mine (réalisable via un test de **Survie** avec un SD de 14) peuvent dire que c'est l'autre côté de ce couloir (lieu 6), dans lequel les contreforts ont été brisés à coups de hache (si les personnages sont passés par là et ont réussi leur test de Vigilance). Lorsque les personnages décident d'entrer dans la grotte, lisez les lignes ci-dessous.

À mesure que vous vous approchez du bruit de l'eau qui coule, vous ressentez de plus en plus fortement cette odeur désagréable et irritante. Enfin, vous atteignez l'entrée de la grotte naturelle. Vous sentez l'humidité, le froid et surtout la mort. Vous avez un mauvais pressentiment sur cet endroit. Lorsque votre lumière éclaire les premières parois rocheuses au centre, vous voyez apparaître une surface noire qui scintille doucement à la lumière. En faisant les quelques pas supplémentaires, vous apercevez en contrebas au bout de la corniche de pierre, la rivière souterraine qui clapote. En regardant de nouveau les rochers, ce que vous pensiez être une couleur est en fait une hideuse substance noire qui coule constamment dans cet endroit. Votre regard se dirige vers le sol où reposent les restes de trois corps. Des vêtements et des objets personnels entourent les ossements de trois nains. Ils sont là depuis longtemps, au moins quelques années. Autour d'eux, des filets de cette bouillie noire et collante se sont formés, coulant le long des rochers, directement dans la rivière. En vous approchant un peu plus, vous voyez qu'un morceau de papier roulé repose dans la main en os de l'un des nains.

Ces trois squelettes sont les corps d'Imre, fils d'Irnik Dahlberg, et de ses deux compagnons. Ils ont été piégés ici par le chef du clan, puis enfermés dans un tunnel effondré. Ils ne disposaient d'aucun outil ou aide pour sortir d'ici. Irnik a condamné son fils à une mort lente et a fermé la mine. Il l'a tué car il avait découvert que la substance noire était une émanation de la mine, libérée par le travail d'extraction des roches. Et que celle-ci commençait à se déverser dans la rivière souterraine, qui alimentait alors en eau tout le clan. Si cela devait se produire, les nains devraient se déplacer vers d'autres régions de Mahakam, abandonner leurs mines rentables, et perdre toute leur influence. Dahlberg lui-même serait tenu pour responsable. Le vieux nain aime trop le pouvoir pour le céder. Il a préféré tuer son fils pour que la terrible découverte ne soit pas révélée. La mine elle-même a été fermée, mais l'exploitation minière a commencé ailleurs dans la région. Ainsi, au fil

des ans, les nains ont été de plus en plus empoisonnés. Les adultes sont devenus de plus en plus malades, les aînés faibles n'ont pas survécu aux hivers, et les enfants sont nés affaiblis.

Imre ne pouvait pas accepter le funeste destin et le malheur de ses proches. En mourant, dans les derniers instants de sa conscience, il a maudit son père et sa stupidité. Cependant, comme pour toutes les malédictions, un pouvoir aussi puissant emprisonna l'âme d'Imre et des deux nains dans ce monde, faisant de lui et de ses compagnons, des spectres. Aujourd'hui, plongés dans l'éternel désir de vengeance et de douleur, ils gardent cet endroit, toujours consumés par les pensées concernant les crimes d'Irnik Dahlberg. La note dans la paume du squelette d'Imre est son dernier message aux vivants. Les fiches d'Irme et de ses comganons spectraux se trouvent ci-dessous. Imre est aveuglé par une haine bien plus grande et un désir de vengeance, ce qui le rend plus fort. Bien sûr, tous les trois ont toutes les capacités des spectres à utiliser à bon escient lors d'un combat.

Lorsque les héros entreront dans la grotte, tous les spectres resteront invisibles, mais le médaillon du Sorceleur vibrera énormement. Le fantôme d'Imre veut que quelqu'un lise le message qu'il a laissé, il permettra donc aux personnages de retirer le morceau de papier de leurs os et de le lire. Les spectres ne peuvent pas communiquer verbalement, c'est pourquoi le papier est le seul moyen de transmettre des informations sur ce qui s'est passé il y a six ans. Lorsque les personnages auront fini de lire les derniers mots du nain, le spectre d'Imre se révélera, se montrant aux héros au bord de la rivière souterraine. Il restera immobile pendant un moment, puis désignera la lettre qu'ils tiennent en main. Les joueurs peuvent maintenant faire diverses tentatives pour entrer en contact avec les spectres. Des tests de Vigilance, de Déduction, de Persuasion ou de Psychologie réussi avec un SD 18 permettront même de lire certaines de ses émotions ou de communiquer avec lui en langage des signes. Imre souhaite que les personnages révèlent les secrets du clan Dahlberg et sauvent les nains de l'eau empoisonnée. Lorsque les joueurs proposent une telle solution, le fantôme acquiesce. S'ils tiennent leur promesse et révèlent les crimes d'Irnik, lorsqu'ils reviendront en ce lieu, le fantôme aura disparu - il sera libéré de la malédiction.

Arrêtez mon père. Il nous a menti (ou nous a trompés). Ce liquide tombe dans notre eau et l'empoisonne. Dites-le à tout le monde

Si les personnages n'osent pas entrer dans la grotte ou attaquent immédiatement le spectre après son apparition ou dans les deux tours qui suivent, s'ils n'essaient pas de communiquer avec lui ou de lui offrir ce qu'il veut, le fantôme les affrontera. Au premier round de l'affrontement, il appellera à l'aide ses deux frères et ensemble ils se précipiteront vers l'équipe, en se concentrant sur les personnages joueurs. Ils combattront impitoyablement et utiliseront chacune de leurs capacités.

Indépendamment du fait qu'il y ait eu un combat ou que les personnages soit parvenue à un accord avec l'esprit, ils peuvent vouloir fouiller la pièce et les cadavres. Près des nains, ils trouveront plusieurs pièces d'or, leurs armes – des haches, des vêtements endommagés ainsi que leurs effets personnels. Sur le squelette d'Imre se trouve également une carte, avec la rivière qui traverse les montagnes de Mahakam - de la source à l'endroit où les nains y puisent de l'eau. Les spectres ne répondront pas aux éventuelles fouilles et de vol de biens. Les personnages peuvent également vouloir étudier la substance noire. Le test d'**Alchimie** avec un SD de 12 ou d'Éducation avec un SD de 16 montreront qu'il s'agit d'une sorte de champignon de mine. En revanche, avec un résultat supérieur à 14 en **Alchimie** et à 18 avec l'**Éducation**, les personnages détermineront que cette substance porte également les signes de puissance magique, issue d'une ancienne malédiction, peut-être même de l'époque où les Hommes ne vivaient pas encore sur le Continent. Une connaissance approfondie de son origine magique nécessiterait une longue étude de cet endroit.

10 - Emplacement des Chariots Nilfgaardiens - C'est ici que se trouvent les chariots du convoi jonchés de pierres et que la moitié des soldats attendent. Les personnages peuvent y accéder par un chemin étroit qui descend brusquement du couloir. Le passage est assez large pour une personne et semble relativement stable. La majeure partie des pierres sont adossée aux murs et quelques-unes bouchaient le passage du tunnel. Il faudra au moins trois heures pour déterrer tous les chariots et les soldats. Si les joueurs n'ont pas tardé auparavant, ils pourront sauver tous les soldats encore vivants. En revanche, s'ils ne se sont pas pas empressés de traverser la mine, certains des soldats risquent de mourir. Le transport des caisses contenant de l'or et des objets de valeur prendra encore plusieurs heures.

Calme et Obscurité

N'importe quel endroit dans la mine peut être l'occasion pour un espion de piéger le groupe. Il peut même chercher à faire s'effondrer l'un des tunnels ou à enfermer les personnages dans la mine. Lors d'une escarmouche avec des nekkers, il peut surtout gêner le combat dans une pièce étroite. Tous les indices trouvés par l'espion concernant le secret de cet endroit peuvent être soigneusement cachés par lui-même. Finalement, en rencontrant les spectres, il peut s'efforcer de les provoquer ou de se sauver en courant. Une fois que les héros atteignent l'emplacement des chariots, il peut feindre l'insouciance et aggraver l'état de l'effondrement, en faisant s'effondrer davantage de rochers sur les Nilfgaardiens et les chariots. Si son plan est vraiment bon, il peut même être capable de tuer tout le groupe !

Spectre d'Irme

INT	6
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	8

CHA	0
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Compétences
Athlétisme (+7)
Bagarre (+5)
Bâton/Lance (+5)
Courage (+6)
Endurance (+6)
Esquive/évasion (+6)
Furtivité (+8)
Incantation (+6)
Résistance à la contrainte (+9)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+8)
Vigilance (+8)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les spectres
Poussière de lune et Yrden S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Couronnes (1d10)
Essence de fantôme (1d6)
Note
Objets du quotidien (1d6/2)
Poussière de spectre (1d6)
Poussière infusée (1d6)

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Hache fantomatique	3d6	N/A	1
Griffes maudites	2d6	N/A	1

Capacités
Capacité spéciale : Le spectre d'Imre ne peut pas être définitivement anéanti tant que le message qu'il a écrit juste avant sa mort n'est pas détruit. Sans cela, le spectre vaincu au combat reviendra au bout d'une heure.
Décalage : Le spectre peut réaliser un jet d'Incantation lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour
Téléportation : Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement jusqu'à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.
Nyctalopie : Le spectre ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Spectre des Nains

INT	6
REF	7
DEX	6
COR	5
VIT	5
EMP	1
TECH	1
VOL	8

CHA	0
ETOU	5
COUR	18
SAUT	3
PS	25
END	25
ENC	50
REC	5

Compétences
Athlétisme (+5)
Bagarre (+5)
Escrime (+7)
Esquive/évasion (+6)
Furtivité (+9)
Incantation (+6)
Mêlée (+6)
Résistance à la contrainte (+9)
Résistance à la magie (+6)
Survie (+7)
Vigilance (+8)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

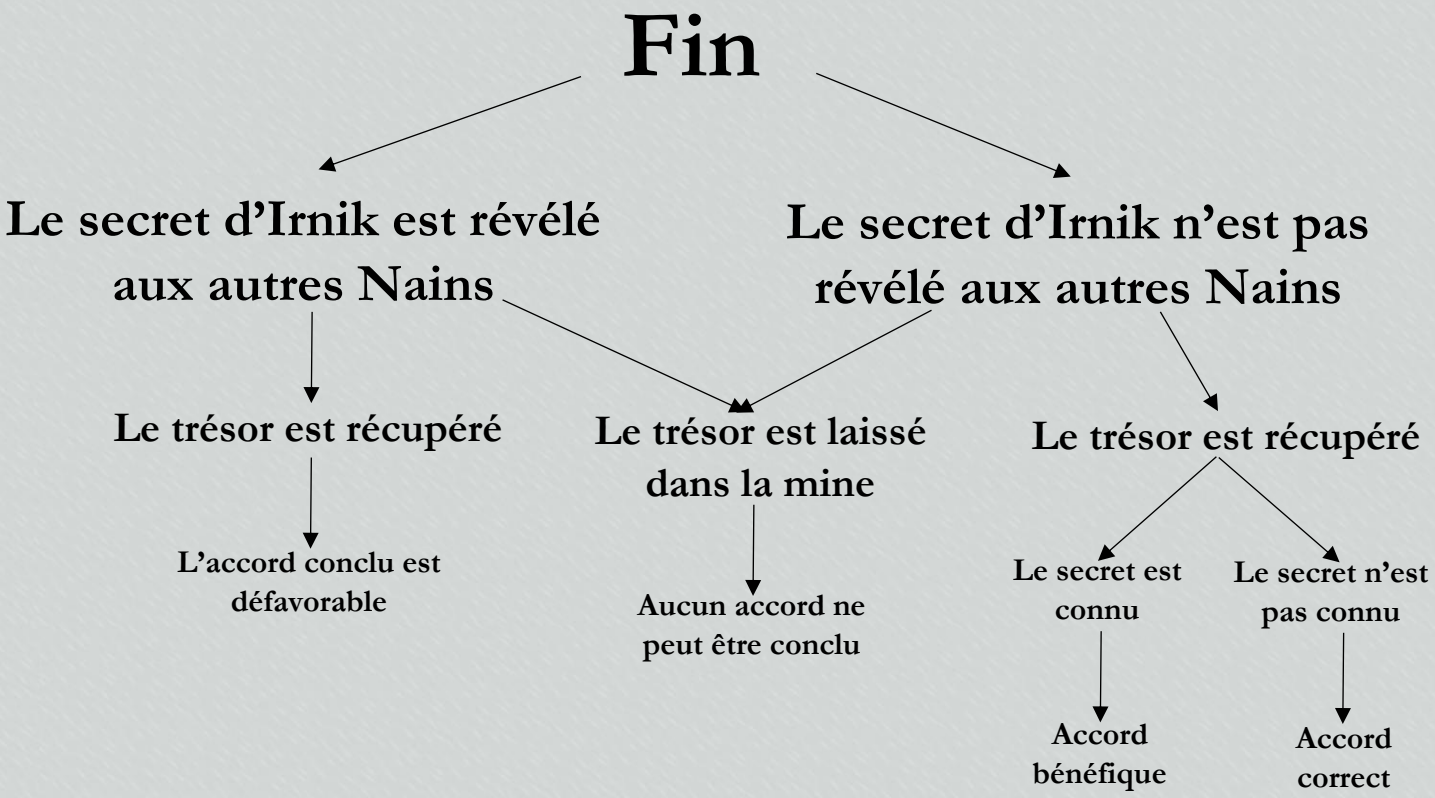
Butins
Essence de fantôme (1d6)
Poussière de spectre (1d6)
Poussière infusée (1d6)

Vulnérabilité
Huile contre les spectres
Poussière de lune et Yrden S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir incorporel.

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Hache fantomatique	3d6	N/A	1

Capacités
Alimenté par la colère : Les spectres sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.
Décalage : Le spectre peut réaliser un jet d'Incantation lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour
Téléportation : Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement jusqu'à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.
Nyctalopie : Le spectre ne subit pas de pénalité dans les zones de lumière tamisée.

Epilogue



Une fois que les personnages auront quitté la mine, ils auront un certain nombre de décisions à prendre. Irnik Dahlberg va certainement deviner qu'ils ont dû découvrir au moins en partie son secret et les prendre à part pour leur proposer un arrangement. Il est capable de sacrifier beaucoup pour sa position et le pouvoir qu'elle lui confère. Les joueurs peuvent refuser son offre ou non. Ils auront certainement aussi l'occasion d'annoncer aux autres nains ce qu'ils ont trouvé dans la mine. Au début, ils seront sceptiques face à ces révélations, mais ils seront certainement prêts à vérifier les dires des personnages, et lorsqu'ils verront les preuves, ils arrêteront immédiatement le vieux Dahlberg et l'emmèneront à Mahakam.

Les décisions du joueur tout au long de l'aventure peuvent conduire à un certain nombre de dénouements différents. Voici un aperçu des fins possibles.

Le secret d'Irnik est révélé aux autres nains.

Si les joueurs révèlent le secret caché dans les galeries souterraines de la mine à d'autres nains (par exemple Rohrig) et fournissent des preuves via les notes trouvées, le mot d'Imre, les squelettes des nains et l'affr-

-euse substance noire de la grotte, Irnik Dahlberg perdra le pouvoir et les nains plongeront dans le chaos causé par le choix d'un nouveau chef de clan. À cela s'ajoute le problème lié à l'organisation de la relocalisation vers d'autres régions et à l'abandon de leurs maisons et de leurs mines. Les querelles entre nains vont durer des semaines. Les personnages peuvent aussi accuser Irnik et ne fournir aucune preuve, ce qui ajoutera à la liste des problèmes listés ci-dessus un chaos encore plus grand ainsi que des accusations de traîtrises au sein du même du clan Dahlberg.

Tout cela signifie que les nains n'auront aucune envie de négocier avec les Nilfgaardiens - ils auront des problèmes plus importants à régler. Pour cette raison, ils n'offriront pas de conditions commerciales favorables. Ainsi, si les humains n'aiment pas quelque chose, les nains considèreront que ce n'est pas leur problème. Le prix à payer pour une décision moralement correcte et pour sauver les générations futures du clan que l'eau a empoisonné sera d'acheter moins d'armes que ce que le commandement de Nilfgaard avait prévu. Ainsi, les personnages lors de leur retour au quartier général ne devront pas compter sur un accueil chaleureux.

Trésor récupéré - Accord défavorable - Même si tout l'or a été extrait d'en bas, les nains sont maintenant trop

occupés par leurs affaires pour s'y intéresser particulièrement. Ils proposeront un prix qui ne sera pas négociable. Les bonnes actions n'apportent pas toujours une bonne récompense.

Trésor laissé dans la mine - Aucun accord - Si les Nilfgaardiens n'ont pas d'or pour une raison quelconque, il n'y a pas de transaction. Les nains remercieront les personnages pour leur aide, mais ils diront que la vente d'armes doit toujours avoir un prix en argent ou en or, et non en actes et en discours. Tel est le commerce.

Le secret d'Irnik n'a pas été révélé aux Nains.

Peu après que les personnages aient quitté la mine, Irnik s'approchera d'eux et, au cours d'une conversation privée et sans témoin, un peu à l'écart, il tentera de conclure un accord avec eux. Bien sûr, il voudra d'abord vérifier si les Nilfgaardiens savent ce qu'il a fait et connaissent son secret. Si ce n'est pas le cas, il fera semblant de s'excuser pour l'accident et proposera la vente d'armes au prix du marché, sans contrepartie. C'est déjà beaucoup pour un nain. Cependant, si les personnages menacent de révéler au reste du clan son crime, il n'aura pas d'autre choix que d'accepter des termes très favorables concernant la vente d'armes. Les joueurs pourront également négocier quelque chose de plus, mais sans exagération - Irnik doit garder le secret, de plus, trop de soumission de sa part éveillera également les soupçons et le nain finira par chercher une autre issue à la situation. Une solution pas forcément favorable aux personnages.

Le trésor récupéré

Les personnages ont appris le secret de la mine - Accord bénéfique - Dans ce cas, pour tous les objets de valeur apportés à Mahakam, les personnages achèteront aux nains 50% d'équipement en plus que celui calculé par les intendants de l'empereur.

Les personnages ne connaissaient pas le secret de la mine - Accord au juste prix - C'est plus ou moins ce que les commandants du Nilfgaard s'attendaient à obtenir pour l'or importé, compte tenu également de l'entêtement et de la cupidité des nains. Si, pour une raison quelconque, tout l'or n'a pas été extrait, les nains participeront à son extraction. Irnik prétendant toujours être un bon hôte, il fera un dernier geste de bonne volonté.

Trésor abandonné

Pas d'accord - Si les personnages, pour une raison quelconque, n'ont pas extrait l'or du gouffre, même s'ils veulent s'entendre avec Irnik, il leur sera impossible de commercer avec les nains – même en connaissant le secret, un tel échange serait trop suspect. Tout au plus, il leur proposera une autre solution. Cependant, s'il s'avère que le secret est resté bien gardé dans le sous-sol, sans or il n'y aura aucun moyen de commercer et les nains laisseront les personnages sans rien.

Après être rentré

Le moment viendra où les personnages devront entamer leur voyage de retour. Voici ce qui peut se passer en fonction de l'accord qu'ils auront conclu avec les nains.

Pas de contrat - C'est un échec total de la mission. En raison des conditions de guerre, cela ressemble à une trahison. Si les héros reviennent sur les terres de l'empire sans les armes de Mahakam, ils seront au mieux dégradés, privés d'honneur et de leurs terres et envoyés en première ligne, voir au pire jetés dans les cachots. S'ils tentent de déserter ou de s'échapper, ils deviendront des traîtres pourchassés dans tout le Continent.

Accord défavorable - Le commandement ne sera pas particulièrement satisfait de l'effet des actions des personnages, mais cela ne leur apportera aucune grave conséquence. Des personnes influentes seront déçues des personnages. Ils seront mis de côté par la politique compliquée du Nilfgaard et il leur faudra beaucoup de temps avant d'obtenir une promotion.

Accord au juste prix - C'est le résultat de l'expédition auquel tout le monde s'attendait. Pour avoir accompli la tâche qui leur a été confiée malgré les difficultés rencontrées, les commandants recevront des éloges et des récompenses adaptées à leur profession. Il peut s'agir d'or, d'influence, de matériaux rares ou d'armes rare et de très bonne qualité. Peut-être que le groupe se

verra également confier une autre tâche à accomplir. La gloire garantie par le succès ne durera pas longtemps. La guerre est en cours et tout change très vite, il faut toujours de nouveaux héros.

Accord favorable - Les personnages sont de retour en fanfare. Les commandants et l'Empereur lui-même sont assez impressionnés par l'obtention d'un marché aussi favorables. Cette gloire restera à jamais gravée dans la mémoire des personnages, et en plus des récompenses accordées à chacun d'entre eux, ils obtiendront une bonne réputation à la cour du Nilfgaard. L'empereur lui-même sera peut-être prêt à donner des titres aux héros s'ils le souhaitent et des terres en Témérie nouvellement conquise. Ils obtiendront certainement une autre tâche à accomplir.

Cette aventure s'arrête là, ce qui ne signifie pas pour autant que les aventures des personnages doivent se terminer. Dans les événements qui se sont déroulés dans les montagnes de Mahakam, de nombreuses portes ont été intentionnellement laissées afin de poursuivre la campagne. La prochaine mission peut être d'acheminer en toute sécurité les équipements achetés aux nains vers le front, directement vers les troupes du Nilfgaard. Elle peut également être associée à l'histoire d'un des soldats que les personnages ont eu l'occasion d'apprendre à connaître au cours de cette aventure. En revanche, si les personnages s'intéressent à l'origine de la substance mystérieuse dans les entrailles de la mine abandonnée, rien ne les empêche de reprendre le fil des recherches et des secrets qui y sont liés.

Ce ne sont là que quelques exemples. En espérant que vous vous êtes tous amusés au cours de ce scénario, et en vous souhaitant de nouvelles sessions de Jeux de rôles réussies !

Une fin pathétique ?

C'est la dernière possibilité d'agir en traître parmi les Nilfgaardiens. Après avoir quitté la mine, le traitre peut essayer de faire partir ses compagnons et de dialoguer avec Irnik lui-même. En échange du silence, il pourra donc négocier la mise à mort des soldats du Sud et exploiter l'or des Témériens, avec lequel il pourra immédiatement acheter des armes pour les troupes combattantes. Irnik se moque de savoir à qui les armes iront. Il accusera volontiers le reste des personnages et leur peuple de comploter contre Mahakam, et utilisera de faux témoignages et des histoires d'espionnage comme preuves. Les personnages seront ensuite capturés par les nains et exécutés.

La deuxième option est celle où le groupe a choisi de garder le secret d'Irnik et où l'espion veut contrecarrer leurs plans en montrant les preuves des crimes du nain au reste de ses frères. Là aussi, les Nilfgaardiens seront capturés et inculpés avec Irnik, et les nains aideront à extraire de l'or pour le Nord. Concernant la négociation, il sera possible que l'espion parvienne tout au plus à un accord défavorable.

Il est également possible que les personnages soient d'accord avec Irnik pour garder son secret et signent un accord bénéfique, mais qu'ils le trahissent ensuite en révélant toute la vérité aux membres de son clan. Dans ce cas, les nains résilieront le contrat et ne commerceront pas avec les Nilfgaardiens, mais renverront tous leurs objets de valeur sur de nouveaux chariots, en les remerciant d'avoir révélé la vérité et en les prévenant qu'ils ne commerceront pas avec des parjures.

AUCUNE DEMANDE D'AIDE NE PEUT ETRE REFUSEE SUR LA ROUTE

Version originale (Polonaise)
Texte : Michal Heronimczak

Adaptation française :
Traduction Française : Alexis.D
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : MangCa

Introduction

Cette rencontre n'a pas de dénouement juste. Sa transformation ou non en quelque chose de plus sérieux ne dépendra que des actions des personnages. Cet événement peut être utilisé comme une simple rencontre de voyage, ou comme une introduction à une plus grande aventure. Les détails complets sont laissés à l'appréciation du Meneur de Jeu, et le texte ci-dessous n'est qu'une description générale servant plus d'inspiration qu'un scénario prêt à jouer.

Le groupe doit impérativement déambuler sur un sentier. Peu importe qu'il s'agisse d'un voyage à pied ou à cheval, et si seuls les personnages participent au voyage, ou s'ils font partie d'un groupe plus important (par exemple une caravane de marchands ou un groupe de réfugiés). Il est important que les personnages puissent décider par eux-mêmes (par exemple, ils ne doivent pas obéir aux ordres de quelqu'un d'autre).

Le cadre de l'action est important. Des zones peu habitées sont optimales. Il peut s'agir d'un col de montagne, d'une forêt profonde à la lisière de Brokilone ou à proximité de Sodden. N'importe quoi, à condition que l'endroit soit tristement célèbre et que la difficulté du voyage soit considérable. Le temps est dégradé jusqu'aux limites de la décence ; il pleut depuis plusieurs jours. Il y a une semaine, c'était l'équinoxe d'automne, au cours duquel de violents orages se sont abattus sur la région pendant la nuit.

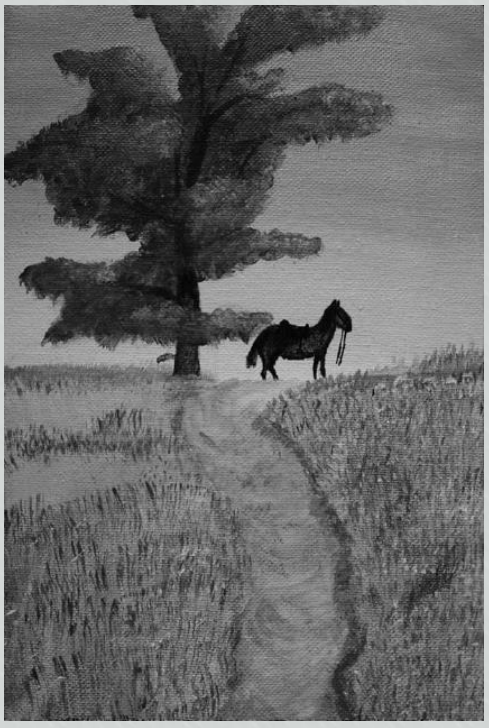
Acte 1 : Aucune demande d'aide n'est refusée sur la route.

Le groupe fatigué se retrouve à un moment ou à un autre à côté d'une monture sellée. Le cheval grignote calmement sur les bas-côtés et ne traite pas le groupe comme une menace ; en fait, lorsque le groupe s'approche de lui, l'animal montre une attitude amicale envers les personnages. Un examen attentif permettra au groupe de découvrir que la selle, le harnais et l'équipement qui lui est accroché appartiennent sans aucun doute à ... un Sorceleur. Les sacoches contiennent, entre autres, de mystérieuses potions, un médaillon en argent, ainsi qu'un peu d'argent et un ensemble de vêtements de rechange. Il manque les épées de Sorceleur (bien que le fourreau des épées en argent et en météorite soit présent sur la selle). La selle est souillée de sang humain. Les traces semblent fraîches.

En outre, il n'y a rien d'inhabituel à trouver la monture et le choix du décor détaillé est laissé à la discrétion du Meneur de jeu. Il peut s'agir d'une sorte de clairière dans la forêt, d'herbes sèches dans les marais ou d'un ruisseau de montagne. N'importe quoi.

Si le groupe se montre disposée à enquêter sur l'affaire (après tout, un tel cheval et des traces de sang sur lui, ce n'est pas une chose normale), ils trouveront une jeune femme extrêmement belle à une courte distance de l'endroit où ils ont trouvé la monture. Inconsciente, avec une blessure à la tête. Tout indique que la jeune fille est tombée du cheval et s'est cogné la tête sur la pierre. La fille est vivante mais a besoin d'aide. Lorsqu'elle reçoit de l'aide, elle reprend conscience, mais il s'avère qu'elle ne se souvient de rien. Et elle ne ressemble pas non plus à un Sorceleur, mais plutôt à un clochard ou à un fugitif.

La jeune fille est affolée car elle ne se souvient de rien. Elle ne connaît même pas son nom et ne sait pas comment elle s'est retrouvée dans cette région reculée. Elle ne sait rien. Elle sera désemparée et hystérique si le groupe ne souhaite pas l'aider davantage. Cependant, si les personnages lui proposent de l'aide, elle se réjouit un peu et est contente de les voir.



Acte 2 : Rendez-là nous !

Lorsque le groupe repartira au bout d'une heure ou deux, les personnages feront une nouvelle rencontre. Le groupe entendra d'abord des aboiements de chiens, puis les personnages tomberont sur un groupe de paysans armés de gourdins et de fourches, menés par un grand chasseur et un vieil homme qui ressemble à un prêtre errant (une observation attentive leur permettra d'apercevoir que le symbole du feu éternel accroché à son cou). Si le groupe a laissé la jeune fille derrière, alors après avoir échangé quelques commentaires sur le temps qu'il fait, les paysans s'en iront. Ils se contentent de demander s'ils ont vu quelqu'un d'autre sur la route et sont plutôt réticents à dire qu'ils recherchent quelqu'un ; bien que cela soit évident au premier coup d'œil. Les paysans - si la fille est avec le groupe - seront beaucoup plus agressifs et voudront que les personnages leur donnent immédiatement la fugitive. Le leader des paysans sera un prêtre qui veut presque immédiatement constituer un bucher.

- "Rendez-la nous. C'est une sorcière. Elle jette des sortilèges ! Il y a des grottes dans la Clairière de Ghoulana ! Nous y étions ! Nous avons tout vu ! Rien que les crânes ! Et elle a tué deux enfants ! Elle n'a laissé que les bottines derrière elle" – s'exclameront les paysans.

- "Ses pratiques interdites sont une insulte aux yeux de Dieu. Qu'un feu purificateur s'abatte sur elle !" – enchérira le prêtre qui ne sera pas moins actif que les paysans. La seule personne qui semble se maitriser dans cette compagnie sera un chasseur, qui ne fera que surveiller de près la jeune fille et la monture du Sorceleur (si le groupe décidé de l'emmener avec elle).

Les paysans sont fanatiques et pourront même s'attaquer aux personnages s'il ne représentent pas une menace trop importante au combat (au moins un personnage de l'équipe ayant l'air d'un solide guerrier peut déjà refroidir l'enthousiasme des paysans). En cas d'affrontement armé, les paysans prendront les jambes à leurs coups lorsque les premiers cadavres tomberont dans leurs rangs.

Bien sûr, la violence est une solution, mais pas nécessairement la meilleure. Si le groupe décide de parler correctement aux paysans, les personnages apprendront qu'ils ont récemment capturé la sorcière et qu'ils attendaient juste l'arrivée du prêtre errant du feu éternel pour lui donner un jugement approprié. La fille, cependant, s'est échappée.

"Elle s'est échappée la nuit. Et nous la gardions. Vous pouvez voir certains signes de son démon. Seigneur, cette fille est en colère. Elle prétend certainement qu'elle ne se souvient de rien pour vous tromper."

Lorsqu'ils seront interrogés sur la monture du Sorceleur, les paysans n'auront rien à dire ; ils n'auront pas la moindre idée de la façon dont la jeune fille l'a obtenue, et personne ne l'avait au village. Ce n'est qu'à ce moment que le chasseur prendra la parole pour la première fois, qui mentionnera qu'il y a quelques jours, il a vu ce cheval avec son propriétaire légitime.

"J'étais à la chasse. J'ai traqué le chevreuil dans la matinée et puis je l'ai vu. Je pense que c'était un Sorceleur. Je pense qu'il suivait quelque chose, je veux dire, un monstre. Je ne dirai pas que j'ai eu un peu peur, car s'il y avait aucune biche dans le coin, cela signifiait que le monstre pouvait être proche. Je suis vite retourné au village, mais je n'ai parlé à personne du Sorceleur, car il s'est avéré que cette même sorcière avait été attrapée ".

Acte 3 : Et au final ?

Que doit faire le groupe ? Défendre la suspecte ou la confier aux paysans et les laisser porter leur jugement sur elle ? Convaincre le prêtre de renoncer temporairement à brûler la sorcière présumée peut nécessiter une bonne dose d'éloquence. Un voyage à Ghoulowa Polana et au quartier général de la sorcière peut fournir au groupe des indices supplémentaires pour résoudre l'affaire. Et qu'est-il arrivé au Sorceleur ? Est-il dans les parages ? Ou peut-être que cette fois, le monstre a vaincu le Sorceleur et que seul le cheval a pu s'échapper, et que la jeune fille l'a trouvé par chance en s'échappant ? Cela signifierait que cette dangereuse créature rôde toujours dans la région et peut attaquer à nouveau à tout moment. Et cette fille à l'air innocent était-elle la méchante sorcière responsable de la mort de ses deux enfants ? Ou bien les paysans sont-ils les méchants dans cette histoire ? Tant de questions...

Et la vérité ?

Qui est était vraiment la jeune fille ? La jeune fille est une prêtresse de Melitele, et la grotte de Ghoulowa Polanka est l'un de ses nombreux sanctuaires éparpillés dans les environs. La prêtresse (en fait beaucoup plus âgée que son apparence ne le laisse supposer) erre dans la région depuis des années et s'occupe paisiblement des sanctuaires. Elle n'a jamais fait de mal aux paysans, et les a même parfois aidés à se libérer de leurs entraves, sans jamais révéler son existence. Elle est la première a détecté des traces de la présence du Monstre affamé dans la région et elle a appelé le Sorceleur (son ami de jeunesse). Elle n'est pas coupable de la mort des enfants qui ont été attaqués par ces Monstres inconnus.

Après la capture de la prêtresse, un Sorceleur est apparu dans la région, qui a rapidement découvert que sa commanditaire était en captivité ; les paysans avaient capturé la mauvaise personne. Il a donc aidé la prêtresse à s'échapper. Le Sorceleur a vu des traces de la présence du Monstre et a simplement su que les paysans avaient tort. L'évasion fut un succès, mais seulement partiel.

Dans la nuit, le monstre a attaqué la prêtresse et le Sorceleur. Le Sorceleur a mis la prêtresse sur son cheval et lui a dit de s'enfuir tandis qu'il était resté pour se battre. Un combat qu'il a perdu. Le monstre se contenta de dévorer le corps du Sorceleur, il ne poursuivit donc pas la prêtresse.

La prêtresse a perdu connaissance lorsqu'elle est tombée du cheval et s'est cogné la tête sur la pierre. Elle a ainsi perdu la mémoire et ne peut pas parler de la menace qui pèse sur eux tous. Si seulement elle pouvait dire qui les a attaqués la nuit où le Sorceleur a été tué. L'affaire serait beaucoup plus simple. Eh oui, nous devons espérer que les personnages découvriront que le monstre métamorphe, un Doppler (dont les caractéristiques sont disponibles p22 du Bestiaire non officiel_V3 se cache dans le corps du prêtre du feu éternel.

UN VILLAGE HEUREUX EST UN VILLAGE MORT

Version originale (Polonaise)
Texte : Marcin Karwows

Adaptation française :
Traduction Française : Alexis.D
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : MangCa

Introduction

Bonjour dévoreur d'histoires, parce que vous êtes dévoreur d'histoires et pas joueur, n'est-ce pas ? Ok, ok, arrête de donc de lire le scénario proposer pour ton Meneur. Prêt ? On s'est débarrassé de cet obsessionnel ? Génial !

Ce que vous avez devant vous est une description d'une courte rencontre que les personnages peuvent rencontrer en chemin qui pourrait détourner leurs pensées de l'intrigue principale. Que faut-il ? Un groupe, des chemins (de préférence peu fréquentés) et les emplacements des villages qui s'y trouvent. Une campagne heureuse, un village mort ... Enfin, avec des habitants morts. Le groupe y rencontrera un prêtre du Feu éternel qui leur demandera de l'aide pour résoudre l'affaire avec le meurtrier. Simple, sommaire, non ? Calme. Il y a un quelque chose de bizarre là-dessous.

Le scénario lui-même ne contient pas de fiches de personnages. De ce fait le scénario peut être facilement adaptable à tout type de système, avec des mécaniques différentes du jeux de base, avec ou sans dés ? Toutefois, il est conseillé de placer les événements de ce scénario juste avant, pendant ou après la deuxième guerre avec Nilfgaard. Donc après la création des Scoia'taels.

Description

Le village peut être situé n'importe où, même si, par souci de cohérence, il ne doit pas être un lieu très fréquenté. Les personnages seront accueillis par la vision de chaumières paysannes, d'étables, de puits... Le seul bâtiment qui se distingue est la scierie située derrière les bâtiments résidentiels de l'est. Ce qui doit immédiatement alarmer les esprits, c'est le silence et la tranquillité. Pas d'aboiement de chiens, ni de meuglement de vaches, ni de signes de présence humaine. Les bâtiments eux-mêmes ne semblent pas être récents, mais ils semblent en état de conservation. Ce qui s'est passé ici ne date certainement pas d'hier.

Une exploration rapide montrera que les habitants ne se sont pas échappés mais sont morts. Les corps gonflés, les yeux fixes et la langue tirée suggèrent une mort par maladie ou via un poison. Seul un médecin ou un personnage ayant des connaissances dans les premiers secours sera capable de comprendre directement les causes de la mort. Sinon, les personnages devront salir leur pantalon ou fuir le choléra. Les personnages peuvent déterminer que les paysans ont été empoisonnés. S'ils s'appliquaient vraiment à étudier, ils pourront trouver un type de poison, le "Venin Noir". Il n'est pas bon marché ou facile à distiller, mais fiable, et le processus d'agonie est très douloureux.

Une inspection plus poussée permettra de trouver les cadavres de quelques animaux de ferme et d'affirmer que la majorité des habitants étaient des bûcherons (ce que suggère également la zone déboisé). Et de trouver d'autres paysans morts, des deux sexes et d'âges très divers. Une fouille de la zone entière ou un bruit permettra de rencontrer le seul survivant qui s'était caché dans la scierie. De plus, si le groupe prend peur et décide de quitter le village, celui-ci peut apparaître miraculeusement.

Le survivant est un homme maigre d'âge moyen, mais qui aborde toujours sa forme physique d'antan. Son visage brut est affublé d'une barbe désordonnée, et il porte une vieille robe de prêtre du Feu Éternel. Un bourrelet à la taille (sous la robe) et la gestuelle trahissent une personne qui sait se battre. Pas de chance. Non seulement le village entier a disparu, la nourriture était probablement empoisonnée, et les personnages ont trouvé un guerrier du feu Eternel.

Le prêtre Blagovest, le seul survivant, va éclairer les personnages sur la situation. C'est un prédicateur itinérant qui est venu ici il y a quelques semaines. A cette époque, les habitants, des gens bien ont recueilli une elfe épuisée. Et fatalement, le hors-la-loi qui avait récemment abandonné un commando de Scoia'taels par crainte de châtiment de la part des guerriers des Royaumes du Nord. L'elfe, nommée Lavena, profita de la naïveté des villageois, et lorsque les habitants ont célébré le troisième anniversaire de la construction de la scierie, elle empoisonna le puits. Seul Blagovest a survécu et a été protégé par le feu éternel. Si le groupe est curieux, il peut ne pas croire à un miracle. Blagovest, lorsque les joueurs lui feront remarquer qu'il a une carrure hors norme pour un prêtre, admettra que la cause aurait aussi pu être plus prosaïque. Il est un vétéran de la guerre, plus résistant et plus aguerri que les paysans. Il expliquera aussi qu'il recherche la tranquillité d'âme et de conscience dans son activité sacerdotale. Il sait de quel côté l'elfe s'est échappé, mais en raison de son état, il se peut qu'elle ne soit pas capable de survivre longtemps seule. Il demandera de l'aide au groupe, si nos personnages insistent pour être payés, il acceptera de les accompagner pendant deux mois, car il n'a pas beaucoup de biens matériels à offrir. Cependant, il conserve en mémoire son ancienne profession de soldat, et en tant qu'ecclésiastique, il a appris à soigner le corps et l'âme.

Si le groupe est d'accord, il peut suivre les traces (s'il y a un personnage doué dans l'art de la Survie) ou se diriger grossièrement vers le nord. Le groupe finira par tomber sur une vieille loge de forestier, et au milieu, on trouvera une elfe. Émaciée, dans un état déplorable, désarmée. Dans la cabane, il y a une odeur de maladie. Si les personnages ne tue pas l'elfe par surprise, alors un dialogue s'établira entre les deux PNJ, plein d'accusations mutuelles concernant l'empoisonnement des villageois.

Qu'est ce qui s'est vraiment passé ?

- L'elfe a en fait appartenu à un commando de Scoia'taels et a ensuite servi dans la brigade de Vrihedd (pour autant que l'aventure se situe au bon moment dans l'histoire du monde du jeu), mais elle essaie à présent de trouver la paix ;
- Les bûcherons l'ont accueillie prudemment mais chaleureusement, elle comptait faire une pause loin des dangers de la route ;
- Le prêtre a servi dans l'armée, mais pas n'importe laquelle - les forces spéciales combattant les Scoia'taels. Son père était herboriste, il s'est donc spécialisé dans la préparation de poisons pendant ses années de service ;
- Pour faire court : Blagovest n'est pas mentalement sain, c'est même un psychopathe dirigé surtout aux Non-Humains, aux Nilfgaardiens et aux Sorceleur (dans cet ordre) ;
- N'ayant pas réussi à soulever les villageois, il a déclaré que ces derniers étaient désormais autant des ennemis de la race humaine que les elfes. Il a ajouté du poison (en souvenir de son temps du service) dans le puits pendant la fête. Les bûcherons ne l'avaient pas chassé du village suite à ses propos, car il c'est un ecclésiastique ;
- Lavena a survécu grâce à un métabolisme différent. Quand le poison a commencé à agir, elle s'est échappée. Si un médecin est présent dans l'équipe, il peut confirmer cette possibilité ;
- Blagovest est resté sur place pour profiter de "l'œuvre de Dieu" (voir la section appropriée sur la psychose). Il savait aussi que l'elfe n'irait pas loin. Il a utilisé le groupe comme un moyen plus sûr de régler l'affaire. S'il y a des Non-humains parmi les personnages il pourrait penser qu'il faut combattre le feu par le feu. Et les survivants seront peut-être empoisonnés après tout (d'où la proposition de les rejoindre).

Indices

- S'il y a un médecin dans le groupe, il peut avoir constaté que le poison est plutôt fiable pour empoisonner les humains. S'il ne croit pas aux miracles, l'histoire du prêtre devrait éveiller ses soupçons ;
- Blagovest est réticent à parler de son passé, notamment de ses années de service militaire ;
- Même si le groupe coopère temporairement avec les PNJ, ils peuvent ressentir un ressentiment caché ;
- Le prêtre décharné et dépenaillé qui se trouve au milieu du village des cadavres ne devrait pas uniquement sentir la pourriture.

Solutions

Il y a quatre possibilités de fin pour ce scénario, les joueurs en trouveront probablement la cinquième :

- À un moment donné, le groupe décide de tout ignorer, déclarant que ce n'est pas leur affaire. Ils partiront livides, en laissant cette vision de fous derrière eux ;
- Ils satisfont la demande de Blagovest, et il peut réellement rejoindre le groupe. C'est un guerrier, un empoisonneur et peut-être qu'il connaît les herbes médicinales. Cool, non ? Et un raciste, fanatique et meurtrier. Moins cool, non ?
- Ils se rangeront du côté de Lavena, le sens moral sera leur récompense.
- Ils tueront l'elfe et le prêtre, prouvant ainsi qu'ils sont les âmes les plus meurtrières de toute la région. Vu la concurrence, c'est plutôt un bel exploit. Et ils récupéreront l'équipement du prêtre - un empoisonneur amateur et un ancien soldat.

Suggestions supplémentaires

Il y a quatre possibilités de fin pour ce scénario, les joueurs en trouveront probablement la cinquième :

1. Si le groupe aime se battre, alors suivre la piste d'un elfe est un bon moment pour laisser des loups ou des bêtes les attaquer.
2. Certains groupes préfèrent des récompenses quantifiables, de ce fait, la séance doit donner de la satisfaction et de la joie, d'où deux suggestions de "rémunération" du part de Lavena

Il y a quatre possibilités de fin pour ce scénario, les joueurs en trouveront probablement la cinquième :

a) Comme Blagovest, elle peut les aider en offrant ses services ;

b) Elle en a assez de la guerre et des tueries, et après avoir trouvé une communauté amicale, elle a enterré son épée à proximité. Il dira au groupe où elle l'a caché. La lame est une relique elfique.

LA VIERGE DE VAR ATTRE

Version originale (Polonaise)
Texte : Krzysztof Brzeziński
Correction : Wojciech Reszkowski, Jakub Zapała
Illustration : Jakub Zapała

Adaptation française :
Traduction Française : BenJall
Mise en page : Alexis.D
Relecture et correction : MangCa

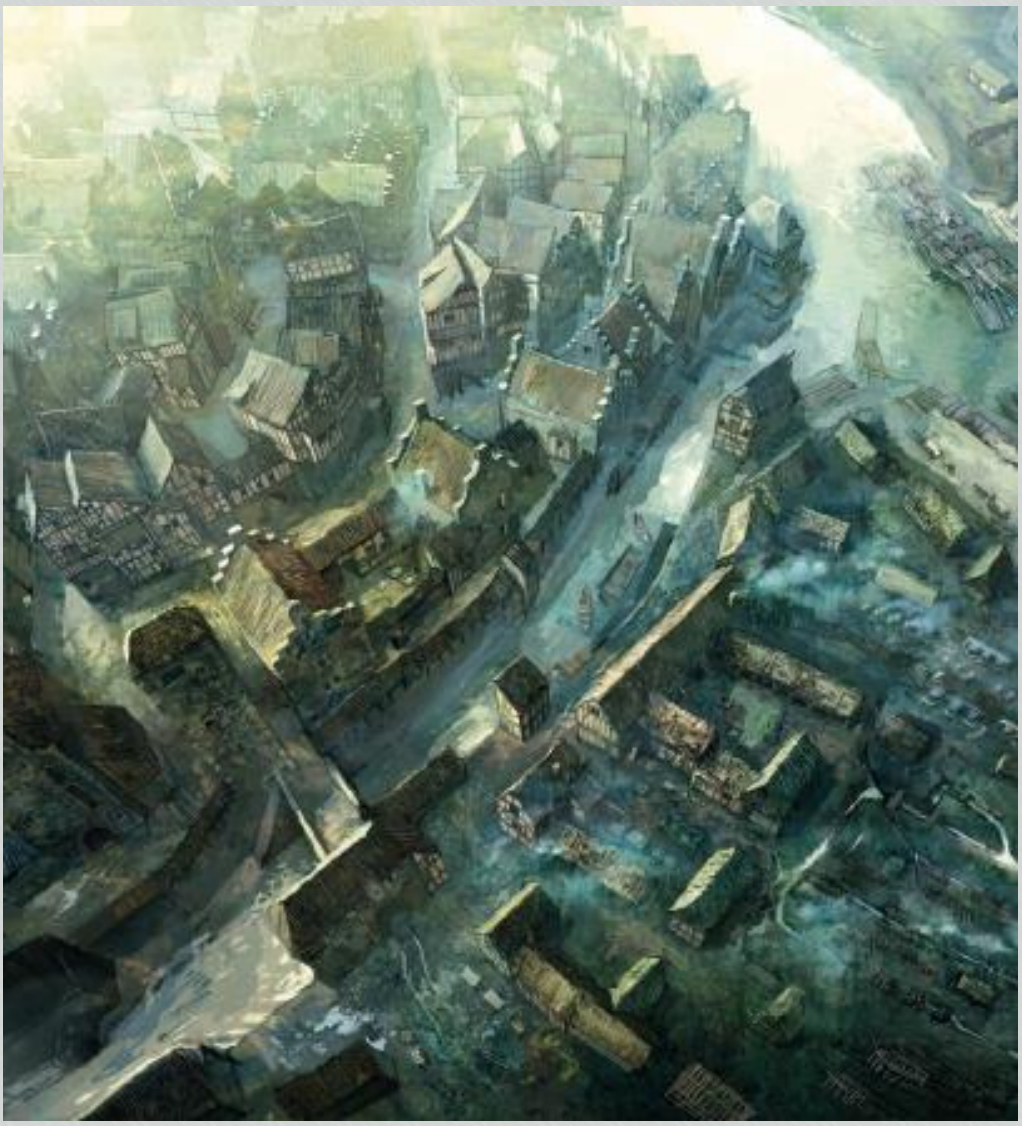
INTRODUCTION

La proposition d'aventure a une durée estimée à environ quatre heures. L'univers de The Witcher s'inspire de nombreux mythes culturels, comme les contes de fées, mais le conte est souvent reflété dans un miroir déformant. Aussi, cette aventure est une proposition permettant de s'écarter des schémas habituels de la fantasy.

Inspiration

Dans cette aventure, un hommage a été rendu au personnage de la campagne nationale "La Fin du Monde", le célèbre diplomate Alexandro de Turmeille. Les informations sur ce personnage sont disponibles dans les rapports de campagne, mais aujourd'hui, les personnages le rencontreront en tant qu'aristocrate et diplomate au service d'Anna Henrietta. A ce stade, je voudrais remercier Aleksander Ramaniuk et Jakub Zapala, qui ont créé les personnages qui inspireront cette session avec drame et humour.

Bien sûr, je remercie également l'équipe de CD Projekt RED, que nous devons à la famille var Attre.



L’intrigue en quelques mots

Sergio de Turmeille, un jeune officier formé dans les écoles d'officiers nilfgaardiennes, fils d'un diplomate de Toussaint, tombe amoureux d'une des sœurs var Attre (que nous connaissons bien grâce à The Witcher 3 : Wild Hunt). Le hic, c'est qu'il ne sait pas du tout qu'il y a deux sœurs, et qu'il se tourne pour demander conseil à maître Pissenlit, qui n'arrive pas à décider s'il vaut mieux aider le garçon ou assister à un petit drame de jeunesse, qu'il pourra décrire plus tard. Un père qui se rend compte que son fils est tombé amoureux mais ne sait pas de qui il s'agit demande à ses amis ou à des mercenaires (personnages des joueurs) de l'aider.

Bravade, bravade et encore bravade !

Ce n'est pas une histoire sale, elle se caractérise plutôt par un style d'aventure. Les règles du Jeu de Rôle de The Witcher sont brutales et douloureuses, elles reflètent parfaitement le monde qui entoure l'histoire, mais au sein de celui-ci il est possible d'utiliser une modification et de permettre aux joueurs de dépenser des points de chance lors d'un lancer de dés au prix d'un point supplémentaire.

Motivations

Les propositions ci-dessous sont des options pour motiver et accrocher les personnages au sujet de de Turmeilla. Bien sûr, il est préférable d'écouter les histoires des personnages et de s'y référer - que ce soit en inventant quelque chose de nouveau, en retravaillant l'une des suggestions ci-dessous, ou en en combinant plusieurs. Si cette aventure est jouée en "one shot", il est possible d'être très généreux. Si cette histoire est incorporée à une campagne, il ne faut pas offrir trop de choses, mais plutôt une récompense commune à tout le groupe. Elle peut être traitée comme une suite de l'Or noir si les personnages n'ont pas réussi à accomplir la mission impériale et se cache de la colère du souverain ou se repose simplement à Novigrad. Après ces événements, Alexandro s'y intéressera certainement.

Il faut tenir compte du fait que les joueurs peuvent aussi considérer cette mission comme une occasion d'obtenir un mécène et voudront continuer à tourner autour de la famille de Turmeille ou de var Attre selon l'issue de l'aventure. Il est nécessaire d'être paré à cette éventualité.

Familier - les alliés et les amis des personnages peuvent également connaître Alexandro et simplement lui recommander les personnages pour l'aider. Le diplomate sera heureux de profiter de telles suggestions.

Rémunération - la tâche, bien qu'inhabituelle, est associée à un salaire élevé. Bien qu'Alexandro ne veuille pas parler de sommes précises au début (il préfère opter pour des faveurs), il est en mesure de proposer de l'or. Environ 400 couronnes + (test de charisme / 10) * 200 couronnes

Ennemi - Alexandro peut aider les personnages à résoudre un problème avec un de leur ennemi peu important, surtout s'ils doivent compter sur la médiation. Il dispose également de ressources suffisantes pour cacher quelqu'un à un ennemi plus puissant.

Évacuation - si une personne doit s'échapper de la ville, elle peut la quitter en tant que membre de la mission diplomatique de Turmeille. C'est une idée particulièrement bonne pour les mages si l'action se déroulé à Novigrad pendant la Troisième Guerre (c'est-à-dire quelques mois les dates préconisées par la livre de base).

Le Casting

La description des Personnages Non Joueurs (PNJ) qui auront des rôles importants dans cette aventure a été préparée pour fournir suffisamment d'informations, mais aussi beaucoup de liberté dans leur déroulement. Ils sont utilisables pour alimenter une histoire pleine de tension dramatique. Leurs fiches de personnages se trouvent à la fin de l'aventure.

Sergio de Turmeille : Adolescent, mais déjà un homme. L'école Nilfgaardienne lui a appris à se concentrer et à penser avec sang-froid, et son éducation commencée dans le duché de Toussaint a imprégné son âme de romance et de sens de l'honneur. Il déteste son père, mais obéit à ses ordres dans leur sens le plus littéral. Après plusieurs brèves rencontres, il est tombé amoureux de Rosie var Attre. Il ne sait pas encore qu'elle a une sœur jumelle, ni que Rosa elle-même peut leur faire face lors d'un combat à l'épée. De plus, il ne se soucie pas du fait que pour un duc Nilfgaardien, une telle relation peut être un désastre.

Alexandro de Turmeille, comte : un diplomate expérimenté dans la force de l'âge, célèbre parmi les lettrés. Il se caractérise par son amour pour de nombreuses cultures. Il est toujours utile de mentionner dans sa description que l'on peut voir dans sa tenue de petites choses (pendentifs, ornements, articles vestimentaires caractéristiques) liées aux pays des personnages. C'est un homme au caractère fort et qui poursuit ses objectifs avec obstination. Il est conscient qu'il n'a pas beaucoup d'influence sur Sergio, mais il essaie d'être un aussi bon père que politicien.

Rosa var Attre : adolescente forte et confiante, et pourtant débordante de joie. Toujours prête à plaisanter et à divertir les autres si elle pense qu'ils ont un statut similaire. Elle reste froide et distante des personnes en dessous de sa condition. Elle est la fille de l'ambassadeur Nilfgaardien.

Edna var Attre : une fille à l'âme poétique. Aimant les cours de rhétorique et de poésie. Intelligente et subtile, elle n'aime pas plaisanter aux dépens des autres comme sa sœur. Il lui arrive cependant de se laisser prendre à de tels jeux.

Julian Alfred Pankratz, Jaskier dit "Jaskier", vicomte de Lettenhove : Le Jaskier tout le monde voit, beau blond d'âge moyen, habillé le plus à la mode possible, mais toujours avec un chapeau à plume. Il est prêt à aider, mais en premier lieu, il voudra toujours connaître la situation. Il est réticent à partager des informations pertinentes car il est d'avis que c'est à lui (en tant que personne ayant le meilleur sens du drame) de prendre les décisions importantes. Cependant, si la santé ou la vie d'une personne est en jeu, en particulier les femmes, il fera tout pour les sauver. (La fiche du personnage de Jaskier se trouve dans le livre de base à la page 16)

Evans : un espion Nilfgaardian envoyé pour surveiller Jaskier par le Duc var Attre. Il ne fait qu'observer, il n'intervient pas. Il s'assure que le poète ne travaille pas pour des services de renseignements hostiles. Il peut donc prêter attention aux personnages et ensuite essayer de les observer ou de capturer et interroger un seul personnage.

Au commencement…

Pour commencer, il est nécessaire de rassembler les personnages dans une taverne se nommant le Tonneau d'Argent, dans une alcôve tranquille, autour d'une table richement dressée. À l'une des extrémités est assis l'homme qui les a tous rassemblés ici : Alexandro de Turmeille. C'est un petit homme d'âge moyen au regard très concentré, mais en même temps joyeux et amical. Il les salue à tour de rôle, et pendant ce temps, Alexandro de Tumeille va échanger avec les personnages sur les motivations qui ont entrainé ces derniers à parler au conte (dont quelques idées son présenté dans l'encadrement précédent). Le diplomate parle avec prudence mais aussi avec aisance et fermeté. Lorsqu'il saluera tout le monde, il demandera de la discrétion. Il sera particulièrement attentif au savoir-faire de chacune des personnes réunies et racontera son petit problème. Le problème, à priori, c'est son fils, dont il ne fait aucun doute qu'il est amoureux. Cependant, en raison de la défiance typique des adoles-cents, Alexandro n'a pas pu découvrir de qui Sergio est tombé amoureux. Malheureusement, le père doit maintenant quitter la ville pour trois jours et demande aux personnages de s'occuper de leur fils. En bref, Sergio ne doit pas avoir d'ennuis ni provoquer de scandale. Enfin, de Turmeille leur donne un budget de fonctionnement de 900 couronnes (réparti équitablement en autant de besaces qu'il a d'interlocuteurs). Une alcôve est mise à leur disposition pendant l'absence d'Alexandro, et la facture à l'auberge est ouverte à son nom.

Trame principale

Cette aventure a une structure assez libre, basée sur des scènes importantes. Il est possible de les combiner de diverses manières, et toutes n'apparaîtront pas. Le point le plus important dans le déroulement de l'aventure basée sur les relations sociales est la flexibilité et la volonté d'improviser. Voici quelques suggestions d'événements et de défis que peuvent rencontrer les personnages. Il ne faut pas avoir peur de les modifier ou d'en imaginer de nouveaux sur le moment. Il est même nécessaire de combler l'espace entre eux en encourageant les personnages à interagir avec les PNJ. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de s'attacher à l'ordre de ces scènes - il suffit de commencer par Trouver Sergio et de naviguer vers le final, ou le rendez-vous galant.

Structure du drame

Certains meneurs de jeu ont besoin ou préfèrent avoir un jeu plus structuré pour des raisons de commodité. Ici, il est facile d'y entrer. L'acte I comprend une conversation au Tonneau d'Argent et les événements qui suivent immédiatement. L'acte II commence à partir de l'étape "Avec qui nous traitons ?", et l'acte III à partir de la phase "Habillage". Cela permet au Meneur de ne pas se préoccuper de toutes les possibilités en même temps, surtout s'il aime beaucoup jouer et que l'aventure s'étire sur plusieurs séances. Toutefois, il est intéressant de lire d'abord l'ensemble de l'aventure, après tout, sans une vue d'ensemble de la question, il est difficile d'insérer ses propres éléments.

Retrouver Sergio

C'est une tâche que les personnages vont certainement entreprendre. Cela ne devrait pas être difficile, son emplacement peut leur montrer le test de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 14, un barde bien connu peut les conduire jusqu'à lui, et même Alexandro peut leur indiquer une auberge où Sergio a de grandes chances de se trouver. Si, selon nos hypothèses, l'aventure se déroule à Novigrad, que ce soit Thym et le Romarin. Un test de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 14 permettra aux personnages de savoir qu'il s'agit de l'auberge du maître Jaskier, et un fumble leur fera apprendre qu'il s'agit d'un bordel. Lorsque les personnages sont à l'intérieur, s'ils n'ont pas de guide, ils peuvent repérer Sergio avec un test de **Vigilance** (avec un SD de 14, bien que la difficulté puisse augmenter s'ils ne se sont pas renseignés sur l'apparence du jeune homme). Un succès permettra également d'entendre la conversation qu'il tient, tandis qu'un fumble fera qu'ils remarqueront Sergio après un long moment, lorsqu'il sortira par la porte de devant.

Le Thym et le Romarin

Cette auberge connue dans The Witcher 3 : Wild Hunt appartient depuis peu à Jaskier. La salle spacieuse est remplie d'une foule de convives de toutes provenances. Les femmes de Novigrad sont les plus nombreuses, une compagnie de nains occupe plusieurs tables, tandis que les nobles choisissent des coins plus calmes et des places tout près de la scène, où un jeune barde en compagnie de séduisantes danseuses rend le temps plus plaisant pour les clients. Les personnages peuvent voir plusieurs tables à différents endroits de la taverne. Si quelqu'un est friand de commérages, il peut s'asseoir sur une table et entamer une conversation avec l'aubergiste.

Avant de se rendre à l'auberge, les personnages peuvent demander ce que leurs personnages savent de cet endroit. Cela nécessite un test d'**étiquette** ou de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 12. Si le jet est fumble, Les personnages peuvent se souvenir que l'auberge était un bordel bien connu (sauf que l'information remonte à une année), auquel Jaskier n'a même pas changé le nom après son rachat. Si le meneur n'est pas pressé et qu'il aime les scènes comiques, il peut laisser tout le monde faire un jet et révéler l'information que sur un succès ou un fumble.

Une partie des personnages peut être particulièrement suspicieuse, bruyante et montrer qu'ils "font quelque chose" avec Jaskier. C'est une raison suffisante pour mettre Evans en fuite. C'est un homme d'affaires secret mais franc. En le traquant ou en l'intimidant, les personnages voudront découvrir qui est Evans et pour qui il travaille. S'ils lui disent la vérité, alors, contre rémunération, il pourra les aider dans la scène afin de déposer une lettre à quelqu'un de la famille Var Attre. Cependant, Evans peut considérer les personnages comme une menace pour sa famille. Il réapparaîtra alors avec 3 bandits (dont les caractéristiques sont disponible page 272 du livre de base), et dans le cas où il juge que le groupe est particulièrement dangereux, il sera accompagné en plus d'un mage (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274)).

La conversation entendue

Si les personnages arrivent à l'auberge à temps et découvrent rapidement la situation, ils trouveront Sergio en pleine conversation. Ils pourront l'écouter par hasard sans attirer l'attention du jeune homme. En ce qui concerne les règles, il s'agira d'un test de **Duperie** contre la **Vigilance** du jeune noble. Le personnage effectuant un test de **Duperie** recevra un modificateur de +3 à son score, en raison du fait que la taverne est animée, il lui est donc facile de se fondre dans la foule.

De la conversation surprise entre Sergio et Jaskier (il peut être reconnu par le test de **Connaissance de la Rue** ou d'**Éducation** avec un SD de 16), plusieurs choses peuvent être déduites. Sergio veut gagner le cœur d'une dame dont le nom ne manquera pas d'apparaître dans la conversation. Jaskier lui enseigne la rhétorique, afin qu'il puisse l'emmener en ballade le lendemain à midi. Au début, il est réticent, mais il se laisse convaincre au nom de l'amour. Dans une exaltation poétique, il dit à Sergio d'amener un rossignol dont le chant créera l'ambiance adéquate.

La conversation entendue

Vous trouverez ci-dessous un fragment de la conversation que peuvent avoir Sergio et Jaskier. Si les personnages savent déjà qui est Jaskier, le nom de ce dernier peut être cité. La voix du noble doit être feutrée mais excitée.

" Mon cher, je ne peux pas ", dit le blond qui vous fait dos.

- Mais c'est une question d'amour ! Maître, vous devez m'aider, me comprendre, je l'aime !

- Ehh ça ! - le barde ajouta plus doucement - Bien, qu'il en soit ainsi, demain à midi dans le parc de la ville près du palais de l'ambassadeur noir. Je l'y amènerai et nous nous rencontrerons par hasard. Il te suffira d'attraper un rossignol pour qu'il chante en arrière-fond de la conversation. Quoi de plus romantique qu'un rossignol ?

-Merci, merci, merci ! Il y aura un rossignol, forcément. Sergio s'incline devant son interlocuteur, heureux d'assumer cette mission immortelle.

Suivre Sergio

Certains personnages voudront peut-être suivre discrètement le jeune officier. Cependant, ce sera étonnamment difficile sans insulte ni grande efficacité. Sergio est un homme concentré et qui attend à se faire prendre en "filature" dans les rues de Novigrad. Il regardera autour de lui à chaque intersection - il sera donc nécessaire de réaliser un test de **Furtivité** contre sa **Vigilance** (Cette option ne facilite pas les personnages). Si Sergio a remarqué plus tôt qu'il avait été entendu, il préparera une embuscade. S'il ne remarque qu'une seule personne, il la surprendra et l'entraînera dans la ruelle (A jouez-le selon les règles de l'Embuscade et sans arme). Dans les rues de Novigrad, il dispose également de nombreuses autres options pour disparaître un instant des yeux de ses poursuivants et les surprendre - se mêler à un groupe de passants et planter discrètement un poignard dans les reins d'un personnage, jeter de l'or aux courtisanes de la rue pour attirer leur attention - Le meneur doit penser à la façon dont Ezio Auditore le ferait. Dans de telles situations, le jeune de Turmeille n'agira pas comme un romantique téméraire. La formation d'officier nilfgaardien fait de lui une vraie machine de combat. Son but est d'obtenir des informations comme par exemple avec interrogatoire mené avec un couteau sous la gorge.

Vous sentez une traction soudaine sur votre bras, vous voyez que Sergio n'a pas disparu de votre vue sans raison, d'un mouvement habile il vous a poussé contre le mur dans la rue entre les maisons à étages. Vous sentez le contact l'acier froid sur le ventre à travers vos vêtements. Le jeune homme vous regarde furieusement d'un air froid, vous avez l'impression que des étincelles dorées tombent de ses yeux.

-Qui vous a envoyé ? - grogne-t-il - Parle tant que tu as quelque chose à dire !

Lorsque vous attendez pour répondre, vous sentez comme un couteau qui appuie plus fort. Il est si tranchant qu'il coupe les vêtements malgré le manque d'élan.

Si le personnage attend pour répondre, la lame apparaîtra plus près du cou ou des oreilles dans le cas d'un elfe. Si un personnage féminin veut utiliser le **Charisme** ou la **Séduction** pour se libérer, Sergio la relâchera sans pour autant abandonner son interrogatoire.

Discutons-en

Un personnage ne manquera pas l'occasion d'entamer une conversation avec Sergio ou Jaskier, dans une situation calme ou agitée. En fonction de l'effet que les personnages veulent obtenir, ils peuvent utiliser la mécanique d'opposition ou le combat verbal. Par retour d'expérience, il est recommandé d'opter pour le système de tests d'opposition sauf si les personnages veulent forcer ou convaincre un PNJ, dans ce cas, il est plus naturel de déclencher un combat verbal. Ci-dessous ce trouve une brève explication de ce que les personnages peuvent attendre des deux hommes.

Sergio est conscient de la personne dont il est tombé amoureux et connaît le statut social de la vierge, même s'il ne veut pas admettre qu'il est trop élevé pour lui. Il sait qu'il a eu affaire à la vive et intelligente Damoiselle Var Attre. Les personnages peuvent vouloir le convaincre de renoncer à ses projets de conquêtes amoureuses, ce qui peut facilement envenimer le conflit, mais aussi aider Sergio. Dans ce cas, Sergio ne résistera pas beaucoup, pour autant que le personnage fasse preuve de compréhension à l'égard du romantisme et de la discrétion. Si les personnages montrent qu'ils sont au service du père du jeune homme (il ne faut pas l'évoquer dans la conversation, après tout, Sergio n'a pas une intuition surnaturelle, mais connecte tous les indices qu'il peut trouver et les assemblent avec sa déduction), il les traitera comme un mal nécessaire, il se comportera froidement, si possible, il prendra ses distances, mais renoncera aux solutions agressives.

Jaskier est la personne la plus réceptive, mais en même temps, il aimerait jouer le rôle de l'éminence grise, du maître de la destinée humaine, comme un dramaturge. Il ne sera donc pas heureux de partager des informations, mais préférera plutôt les acquérir et prendre les décisions qui lui semblent les plus dramatiques. Cependant, il est possible de le menacer ou de montrer que la situation est déjà assez dramatique pour les jeunes afin de le faire changer de stratégie. Jaskier le sait : Sergio est tombé amoureux de Mlle var Attre, qui a une sœur jumelle. Il présentera l'une, Edna, comme une courtisane talentueuse, et Rossa comme une duchesse de caractère. Un éventuel mariage serait inacceptable pour le duc, mais il succomberait probablement aux demandes de sa fille avec le temps, et certainement si elles insistaient toutes les deux.

La romance

Les personnages peuvent résoudre le problème avec l'aide de Jaskier. Bien sûr, le Barde s'y engage volontiers si l'un des personnages est une femme et que le total des compétences et caractéristiques de **Style**, de **Charisme** ou de **Séduction** atteint au moins 11. Cependant, cela n'est pas suffisant pour complètement le convaincre car Jaskier souhaite toujours jouer le rôle de l'éminence grise. Il est possible de déclencher un Combat verbal afin de vérifier qui rendra service à qui.

A qui avons-nous affaire ?

Lorsque les personnages découvrent le rendez-vous galant - que ce soit en écoutant la conversation ou en l'apprenant par Sergio ou Jaskier, ils doivent prendre la décision clé : encourager ou empêcher le rendez-vous galant ? L'objectif des personnages est de plaire au comte Alexandro autant que possible, mais il a quitté la ville et il n'y a aucun moyen de le lui demander. La chose la plus importante est de déterminer le nom de la jeune fille. Il y a au moins plusieurs façons de le faire, voici les suggestions les plus évidentes :

- Demander l'information à Jaskier ce qui peut être interprété dans l'histoire (si un personnage le connaît déjà), ou se réaliser par un test de **Persuasion** opposé à sa **Résistance à la Contrainte**, mais aussi se transformer en un Combat Verbal, dont le but sera de gagner un barde sans pareil comme allié,
- Via une lecture magique de l'esprit : les sorts appropriés peuvent être appliqués à la fois à Jaskier et à Sergio.
- Tendre l'oreille aux ragots, ce qui se traduira mécaniquement par un test de **Connaissance de la Rue**, d'**Etiquette** ou de **Charisme** avec un SD de 18, tandis que faire une queue et commander une bonne boisson (coûtera 20 couronnes) réduira le SD à 14.

En connaissant le nom de la demoiselle, les personnages seront en mesure de réfléchir à la question. Il est possible de donner plus d'informations sur la famille var Attre en effectuant test d'**Education** ou d'**étiquette**. Toutefois, si les personnages ont des alliés de la haute à proximité. S'ils convainquent Jaskier de les aider, il leur éclairera le tout, de manière assez fleurie, mais pas très précise. En résumé : Sergio est tombé amoureux de l'une des sœurs qui s'appelle Rosa ; le mariage éventuel est en faveur de de Turmeille car les Var Attre ont un statut plus élevé, mais il peut être difficile à obtenir à moins que la fille ne tombe amoureuse de Sergio. Voler son cœur ne sera pas facile, donc si un rendez-vous galant doit avoir lieu, il faut que tout se passe très bien - et qu'elle tombe sous le charme de l'inexpérimenté Sergio.

Résultat	Information
10+	Les Var Attre sont une famille aristocratique.
14+	Ils sont d'une grande importance à l'extérieur de l'Empire et sont des diplomates
18+	A Novigrad, le duc est l'ambassadeur de l'Empire, il vit ici avec ses filles.
20+	Les filles var Attre sont des jumelles adolescentes.

Les trois rossignols

Si les personnages se renseignent auprès de leurs puissants amis sur la façon d'obtenir un rossignol, ou s'ils réussissent le test de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 16, ils apprendront l'existence du célèbre ornithologue Arthur von Schindle. Celui-ci accueillera les clients dans sa maison de fortune, remplie d'oiseaux en cage ou volant dans la pièce. Lorsqu'il est interrogé sur les rossignols, il commence volontiers et avec effusion à partager ses connaissances, se concentrant principalement sur trois variétés qu'il peut proposer. La première est le rossignol de Redanie, très délicat et poétique. Un autre est le rossignol de Kaedwen, le plus commun, qui plaira à tout le monde, mais ne ravira personne. Le dernier est le rossignol de Cintra, au chant propre et frais, idéal pour les esprits disciplinés et bien associé aux Nilfgaardiens. Si les personnages n'arrivent pas à prendre une décision, Artur demandera le but de l'achat du rossignol et essaiera de les aiguiller. S'il découvre qu'il s'agit de séduire une jeune femme de l'empire, il vantera l'option du rossignol de Redanie (dans ce cas - la pire), mais Artur est un menteur invétéré et un écrivain insatisfait. Si quelqu'un a entendu parler de ses livres (Jaskier ou quelqu'un qui réussit le test d'**Éducation** avec un SD de 20), et sourit gentiment en les louant (via un test de S**éduction** ou avec un SD de 14), il offrira une remise de 50%. Les rossignols de Cintra et de Redanie coûtent 200 couronnes chacun, et les rossignols de Kaedwen 180. Distinguer les rossignols chantants nécessite de réussir un test de **beaux-arts** avec un SD de 14.

Artur von Schindle

Un homme poli et distingué de bonne famille qui se consacre à l'ornithologie et à l'écriture. Il est bavard et aimable, parle avec fascination des oiseaux et de leurs variétés. Si des tests en opposition sont nécessaires, toutes les compétences en EMP sont à 12, sauf pour la Duperie qui est à 7. Toutes ses compétences en INT sont à 9, et pour la déduction et l'éducation qui sont respectivement à 10 et 14.

Attraper le rossignol

Si vous réussissez à retrouver Sergio ou à vous lier d'amitié avec lui, il se rendra dans le jardin de la ville. C'est un endroit plein de fleurs odorantes. Les sanctuaires de Mélitele et du Feu éternel s'y trouvent. Là, un jeune officier prévoit d'attraper un rossignol qu'il a entendu il y a quelques jours. Il ne sait cependant pas comment s'y prendre. Si les personnages ne l'ont pas fait avant, il est possible que l'un des personnages puisse l'aider et se lier d'amitié avec lui. En fonction de l'idée, il faudra déterminer les tests appropriés (**Physique**, **Envoutement**, **Incantation**, etc.). Un SD de 14 est suffisant pour attraper un rossignol redanien (après tout, Novigrad est sous la coupe de Radovid), 16 pour attraper un rossignol de Kaedwen et 20 pour attraper un rossignol de Cintra Si les personnages réussissent un test de **Beaux-arts** avec un SD de 14, ils auront des indications sur l'oiseau. Le rossignol de Redanie, très délicat et poétique, le rossignol de Kaedwen, le plus commun, plaira à tout le monde, mais ne ravira personne. Le dernier rossignol est celui de Cintra, au chant propre et frais, idéal pour les esprits disciplinés et bien associé aux Nilfgaardiens. Si les personnages omettent ce fil et n'obtient pas l'oiseau, Sergio attrapera un rossignol de Kaedwen, et attendra le rendez-vous assis sur un banc. Les personnages peuvent aussi prendre du temps avant la rencontre, suffisamment pour qu'il parte les mains vides.

Déguisements

Si quelqu'un parvient à se lier d'amitié avec Sergio, il lui demandera de l'aide pour choisir la bonne tenue. Grâce à cela, les personnages peuvent apprendre à mieux le connaître et comprendre que les talents de séduction de ce dernier sont dans la moyenne. C'est une bonne occasion d'interroger le jeune homme sur sa petite amie. Les personnages peuvent ainsi décider plus facilement de l'aider ou non dans cette affaire, et cela aura une incidence sur le sort de la rencontre. Sergio hésitera entre les costumes locaux, Toussaint et Nilfgaardien. Bien sûr, le Nilfgaardien est la pire décision à cause de la défiance de Rosa, même si Edna l'apprécierait. Si le personnage évite ce défi, Sergio viendra dans un costume de la noblesse locale. Le jeune homme peut aussi avouer qu'il ne sait pas quels mots utiliser pour charmer sa bien-aimée, les personnages peuvent lui suggérer de se dissimuler ou de préparer des poèmes à l'avance (tel un Cyrano de Bergerac).

En route pour les jardins

Se rendre au lieu du rendez-vous galant est un petit défi et en principe il est possible de le sauter, mais si les personnages ont eu les poches pleines et qu'il ne reste plus beaucoup de temps, le défi peut être utilisé pour créer un climat et ajouter du piment. L'affaire est simple : les jardins sont dans un quartier chic, donc pour passer devant les gardes, les personnages auront besoin de vêtements à la mode, ou au moins d'un style élevé (Avec un potentiel de 10+). Sinon, ils devront réaliser un test de **Charisme** avec un SD de 14.

Le final, ou le rendez-vous galant

C'est Jaskier qui décide laquelle des sœurs il va amener. Sans intervention des personnages, qu'il en soit conscient ou non, il viendra avec Rosa. Cette scène devra être jouée en tenant compte de toutes les actions des personnages et de la façon dont leurs relations avec les différents PNJ ont été agencées (malheur à eux s'ils ont enragé tout le monde !). Tirez les conséquences de toutes leurs actions.

Les personnages seront plutôt à l'arrière-plan ici. Le plus sûr pour eux est d'observer de derrière les buissons ou tranquillement assis contre le mur de la fontaine. Grâce à cela, ils peuvent réagir à tout moment (notez qu'ils peuvent simplement interrompre la description et réagir afin que la scène ne se transforme pas en monologue pour seul acteur). Ci-dessous, plusieurs suggestions de solutions en fonction des décisions anté-rieures des personnages - bien sûr, il faut réagir de manière dynamique à leur comportement non conventionnel.

Lorsque Jaskier et la jeune aristocrate, en pleine conversation, entrèrent sur la place de la fontaine, Sergio apparut de l'autre côté. Il marchait d'un pas décidé, pensif, comme s'il était en train de faire une longue promenade. Jaskier le sortit de cette méditation théâtrale par un cri de bienvenue, surpris de rencontrer par hasard Sergio dans une si grande ville, un bref salut se transforma rapidement en une conversation courtoise, sur fond musical émit par un rossignol qu'il venait de commencer à chanter dans une cage cachée à proximité.

Rosa

Décompte des points				
Rossignol	De Cintra : 2	De Kaedwen : 1	De Rédanie : -2	Aucun : 0
Tenue	De Toussaint : 2	Locale : 0	De Toussaint en noir : 4	Nilfgaardienne : -2
Jaskier	Sabotage : -4	En support : 2	Sans interférences : 0	
Sergio blessé ou tabassé le jour précédent				2

- 3 à 7 : Succès
- 0 à 2 : Scandale
- -1 à -3 : Impasse
- -4 à – 8 : Défaite

Succès

*Les jeunes ont parlé de manière spontanée et intensive, mais vous avez pu voir que chacun d'entre eux avait quelque chose en tête. (Grâce à un test de **psychologie** avec un SD de 14). Rosa cherchait constamment à provoquer Sergio pour qu'il l'insulte. Le jeune officier a lâché un commentaire inacceptable, après quoi Rosa l'a regardé et dégainé l'épée accrochée à la taille de Jaskier, qui porte cette arme pour l'exhiber. Elle regarda Sergio d'un air menaçant et le défia en duel. Il releva le défi. Les premiers chocs d'épées sont composés de coupes courtes, et ne visent même pas le corps. Ils se concentrèrent rapidement, exécutant des coups simples et des revers sournois, paré à chaque fois. Le combat s'accélérait, les attaques devenaient de plus en plus mordantes. Elles auraient pu atteindre les corps sans problème, et certaines d'entre elles semblaient être mortelles. Rosa s'est focalisée, dans l'échange de coups très rapide, pour contrer la force de son adversaire. L'épée de Sergio a sifflé dans l'air là où la fille se tenait. Elle a effectué une coupe rapide au niveau du cou. Le noble a plongé, a fait un quart de tour, a rapidement posé l'épée sur son cou de la jeune femme, coupant la peau de velours avec sa pointe. Rosa, secouée et étourdie, a fit quelques pas en arrière et lâcha son épée. Elle regarda le jeune noble avec incrédulité, son visage se crispa. Elle porta un mouchoir à son cou, l'imprégnant rapidement de son sang qui, cependant, avait déjà cessé de couler. Sans un mot, Sergio l'a jetée, s'est retourné et s'est éloigné, et quand il sorti de son champ de vision, le visage de Rosa rayonnait.*

Les personnages, comprenant sciemment ou non la situation, peuvent vouloir intervenir et ne pas permettre une telle fin romantique. Ce ne sera pas facile, après tout, les jeunes sont fascinés l'un par l'autre et faire en sorte que l'un se détourne de l'autre est terriblement difficile (mais réalisable s'ils réussissent un test de **Charisme** avec un SD de 20). Par exemple, une agression visant à exposer la faiblesse de Sergio devant une dame de cœur peut s'avérer inefficace face aux talents d'escrimeur du couple.

Cette solution est excellente pour Alexandro, après tout, le duc organisera une grande fête, et Rosa complètement sous le charme de Sergio facilitera considérablement les conversations son futur mariage auprès de son père.

Scandale

*Les jeunes ont parlé de manière spontanée et intensive, mais vous avez pu voir que chacun d'entre eux avait quelque chose en tête. (Grâce à un test de **psychologie** avec un SD de 14). Rosa cherchait constamment à provoquer Sergio pour qu'il l'insulte. Le jeune officier a lâché un commentaire inacceptable, après quoi Rosa l'a regardé et dégainé l'épée accrochée à la taille de Jaskier, qui porte cette arme pour l'exhiber. Elle lança un regard furieux à Sergio et le défia en duel. Il releva le défi. Les premiers chocs d'épées furent des coups agressifs. Les premiers chocs d'épées sont composés de coupes courtes, et ne visent même pas le corps. Ils se concentrèrent rapidement, exécutant des coups simples et des revers sournois, paré à chaque fois. Le combat s'accélérait, les attaques devenaient de plus en plus mordantes. Elles auraient pu atteindre les corps sans problème, et certaines d'entre elles semblaient être mortelles. Rosa s'est focalisée, dans l'échange de coups très rapide, pour contrer la force de son adversaire. Elle fit rebondir l'épée de son adversaire et réduisit la distance qui les séparaient. Elle bondit en arrière pour éviter la contre-attaque de Sergio, qui entrainé à défendre sa vie, visa le coup. Le sang de Rosa jaillit. Jaskier a crié sous le choc. Sergio fit tomber son épée et, tout pâle, attrapa la fille étendue sur le sol et incapable de pousser un gémissement. Il commença à se lamenter et à maudire les dieux tandis que son âme s'envolait en silence vers le Grand Soleil.*

Si les personnages ne parviennent pas à interrompre le duel à temps, ils peuvent toujours espérer que le docteur ou le soigneur du groupe puisse faire des miracles. Rosa est étendue sur le sol, se vidant de son sang après avoir reçu une blessure mortelle au corps, heureusement elle a déjà passé avec succès le premier test de sauvegarde contre la mort.

Impasse

La conversation se poursuit pendant un bon moment. La jeune fille s'amuse avec le jeune homme et lui tend d'autres pièges rhétoriques. Sergio est visiblement fatigué de la conversation, mais Jaskier y participe vivement. (Si un personnage écoute, il comprendra que :) La conversation n'aborde pas de sujets très importants, elle oscille plutôt entre le temps qu'il fait, les nouvelles pièces de théâtre et les ballades connues. Après un long moment, la conversation prend fin, Sergio s'incline poliment et s'en va en espérant une autre rencontre intéressante. Un test de psychologie avec un SD de 14 permettra de mettre en avant que Rosa le suit avec un regard curieux.

Cela peut être une des solutions la plus positives pour les personnages, après tout, la possibilité de conclure n'est pas perdue, et la décision peut être laissée entre les mains d'Alexandro, mais toute discussion avec le duc ne sera pas facile. Cependant, certains personnages pe-

-uvent ne pas être ravis d'une telle solution et souhaitent intervenir, une des meilleures idées est d'attaquer les jeunes et de laisser Sergio montrer son courage devant l'élue de son cœur.

Toutefois, si les personnages ne souhaitent pas que les jeunes fassent connaissance, il lui suffit d'interrompre la conversation sous n'importe quel prétexte (via un test de **Commandement** avec un SD de 16) ou d'attirer efficacement leur attention, par exemple par un spectacle de rue (via un test de **Représentation** avec un SD de 16).

Défaite

La conversation se déroula de manière maladroite, essentiellement maintenue par Jaskier, mais le Maître du Mot des Miracles n'y parvenait pas à lui seul. Rosa semblait s'ennuyer et revenait doucement sur le sujet de la leçon. Finalement, Jaskier, ne pouvant poursuivre, mit fin à la conversation et s'éloigna avec la jeune fille.

Sergio retournera vers les personnages très contrarié et déçu. S'il a écouté leurs conseils, ils viennent de gagner un ennemi juré. Il voudra d'abord les provoquer pour se battre, et si cela échoue, le meneur peut se souvenir de lui dans quelques aventures lorsque les personnages l'auront oublié.

Edna

Décompte des points				
Rossignol	De Cintra : 3	De Kaedwen : 0	De Rédanie : 1	Aucun : -2
Tenue	De Toussaint : 4	Locale : -2	De Toussaint en noir : 2	Nilfgaardienne : 0
Jaskier	Sabotage : -6	En support : 3	Sans interférences : 0	
Préparation Lyrique		-2/0/2/4 a la discrétion du Meneur		

- 8 à 14 : Scandale
- 5 à 7 : Succès
- 0 à 4 : Impasse
- -8 à – 1 : Défaite

Scandale

La conversation se déroule assez rapidement, les jeunes gens échangent des commentaires supplémentaires sur l'art et les coutumes. Vous pouvez facilement voir l'intérêt que porte la jeune fille. Rapidement, la conversation se transforme en leçons de rhétorique, qui sont données par le vicomte de Lettenhove aux deux jeunes gens. Le dialogue s'éternise, et les jeunes gens se regardent de plus en plus fixement, oubliant peu à peu Jaskier le jardin et le rossignol. Le barde termine sa leçon un peu ennuyé. Au moment de se dire au revoir, les jeunes se penchent l'un vers l'autre, d'une manière tout à fait contraire à l'étiquette Chevaleresque de Toussaint, et échangent quelques attentions en chuchotant.

Les personnages peuvent écouter l'attention, que ce soit via une incantation magique ou avec les sens entraînés (via un est de Vigilance avec un SD de 12 + 2 / mètre). Edna et Sergio se sont arrangés un rendez-vous secret dans leurs murmures, qui pourrait se terminer par une grossesse avant le mariage. Alexandro ne sera certainement pas satisfait de cette solution pour des raisons politiques, même si en tant que père il se sentira fier de Sergio. Cependant, si les personnages empêchent ouvertement le jeune homme d'essayer en secret, il sera furieux.

Succès

La conversation se déroule assez rapidement, les jeunes gens échangent des commentaires supplémentaires sur l'art et les coutumes. Vous pouvez facilement voir l'intérêt que porte la jeune fille. Rapidement, la conversation se transforme en leçons de rhétorique, qui sont données par le vicomte de Lettenhove aux deux jeunes gens. Le dialogue s'éternise, et les jeunes gens se regardent de plus en plus. Jaskier termine sa leçon un peu ennuyé,

et les jeunes gens se disent au revoir, en promettant de continuer les sujets abordés dans leur correspondance.

Cette solution est un succès pour Alexandro. La duchesse est un très bon parti et fera pression sur son père, ce qui permettra au comte de procéder à des négociations matrimoniales qui réjouiront son fils.

Impasse

Sergio a clairement intéressé la jeune fille et elle a commencé à lui parler. Ils ont échangé d'autres commentaires sur l'art, mais la jeune Nilfgaardienne dépassait nettement les compétences du noble dans ce domaine et lui a ôté son courage et son envie. La conversation touchait lentement à sa fin. Les jeunes gens ont commencé à se dire au revoir, la jeune fille a exprimé l'espoir d'une prochaine rencontre, mais vous avez suffisamment côtoyé Sergio pour comprendre qu'il est quelque peu déçu.

C'est une bonne situation pour Alexandro : il n'y aura aucune pression de la part du fils pour arranger ce mariage, et si la politique s'avère plus importante que ses désirs, Sergio restera simplement fasciné par Edna…

Défaite

Sergio s'est clairement intéressé à Edna et elle a commencé à lui parler. Après un moment d'échange de politesses et de commentaires, il s'est rendu compte que quelque chose n'allait pas. Très rapidement, il a mené la conversation à son terme et lui a dit au revoir.

Sergio a réalisé qu'il avait affaire à une imposture. S'il avait appris plus tôt l'existence de sa sœur jumelle, il aurait continué à chercher à entrer en contact avec Rosa. Dans le cas contraire, il accusera les personnages et tentera de les forcer à s'expliquer.

Il reste un jour avant l'arrivée d'Alexandro, c'est le moment pour les personnages d'agir et de développer leurs idées sur la façon de réorienter le résultat de l'intrigue. Bien sûr, le meneur saisir l'occasion et faire intervenir la deuxième des sœurs si les personnages ou Sergio ne la connaît pas (par exemple, en organisant un deuxième rendez-vous galant avec Sergio). C'est la phase d'aventure dans laquelle le meneur peut conduite le scénario de manière réactive et d'évaluer la créativité des joueurs. S'ils ne font aucune action, passez directement jusqu'au retour d'Alexandro.

Epilogue

Les personnages au cours de l'aventure peuvent mériter que l'un des aristocrates apparaisse dans cette histoire, en saisissant cette opportunité pour faire du mécénat. Alexandro ou le Duc var Attre, réunira les personnages et les remerciera pour leur rôle dans les récents événements. Après tout, un mécène riche et influent, c'est la possibilité de voyages lointains, d'informations secrètes et la capture de grands intérêts, ce qui peut déboucher sur d'autres aventures si le scénario se joue dans une campagne. L'aristocrate n'a peut-être pas besoin des services des personnages maintenant, mais il leur dira certainement que quelqu'un en son nom pourrait les contacter à l'avenir. Alexandro et le Duc var Attre auront un entretien presque privé. Dans les prochains scénarii publiés sur le site de la Copernicus Corporation, il y aura certainement des références sur la façon de profiter de l'opportunité d'utiliser les aristocrates de cette aventure.

Si l'aventure de l'Or noir n'a pas encore été jouée, c'est le moment idéal si les joueurs ont été dignes aux yeux du duc, et si seulement le comte de Turmeille a pu convaincre et les personnages de devenir des espions d'Anna Henriette et s'engagent à remplir les tâches conformes à la politique qui prévaut dans le monde de The Witcher .

Le cas est légèrement différent si les joueurs ont conduit crée un scandale. Ils devront alors tenter d'échapper à la colère des nobles ou leur demander grâ-ce. Un tel plaidoyer peut avoir un effet positif sur Alexandro. Bien sûr, s'ils remportent un combat verbal initié avec lui, dans laquelle le comte sera soutenu par l'un de ses associés. Un tel plaidoyer pour la grâce peut aboutir à une faveur que les personnages devront à Alexandro, qui sera la base de nouvelles aventures.

Caractéristiques des PNJ

Sergio de Turmeille

Butins
Couronne (1d10)
Objets quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0 Torse : 16 Jambes : 16

Vulnérabilité
Venin du Pendu

Capacités
Réputation

INT	9
REF	9
DEX	7
COR	7
VIT	7
EMP	6
TECH	3
VOL	8

CHA	4
ETOU	7
COUR	21
SAUT	4
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Athlétisme +3
Bagarre +4
Charisme +2
Commandement +5
Courage +4
Déduction +2
Duperie +1
Education +4
Endurance +4
Equitation +2
Escrime +5
Etiquette +2
Furtivité +2
Intimidation +3
Mêlée +2
Persuasion +2
Psychologie +2
Réputation+5
Resolute +2
Résistance à la contrainte +2
Stylisme +3
Survie +2
Tactique +5
Vigilance +5

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6 + 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 6	N/A	1
Esboda	5d6 + 2	PRE + 1	1
Poignard	2d6 + 4	PRE + 1	1

Alexandro de Turmeille

Butins
Couronne (212)
Objets quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0 Torse : 16 Jambes : 16

Vulnérabilité
Venin du Pendu

INT	10
REF	6
DEX	6
COR	3
VIT	6
EMP	10
TECH	4
VOL	10

CHA	5
ETOU	6
COUR	18
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	30
REC	6

Compétences
Charisme +6
Commandement +6
Courage +4
Duperie +4
Education +6
Escrime +3
Etiquette +8
Furtivité +2
Intimidation +2
Négoce +2
Ordres +6
Persuasion +6
Psychologie +8
Réputation+8
Résistance à la contrainte +6
Résistance à la Magie +4
Séduction +3
Serviteur +6
Stylisme +6
Vigilance +2

Capacités
Réputation
Serviteurs Alexandro est en permanence accompagné de gardes Ses gardes ont des caractéristiques de Bandit (dont les caractéristiques sont disponible page 272 du livre de base), et ses deux principaux gardes du corps sont légèrement supérieurs (CORPS, DEX et REF 8. Étourdissement 6, 30 PV, 30 END et Intimidation +6).

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poings	1d6 + 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 6	N/A	1

Evans

Butins
Couronne (343)
Objets quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0 Torse : 8 Jambes : 8

Vulnérabilité
Venin du Pendu

Capacités
Aucunes

INT	9
REF	6
DEX	7
COR	6
VIT	5
EMP	8
TECH	3
VOL	6

CHA	7
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	60
REC	6

Compétences
Athlétisme +7
Déduction +3
Escrime +6
Esquive/évasion +6
Furtivité +6
Paranoïa exercée+5
Persuasion +7
Planque +5
Résistance à la Contrainte +7
Résistance à la Magie +8
Vigilance +5

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poings	1d6 + 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 6	N/A	1
Messer elfique	3d6 + 4	PRE + 2	1
Dague	1d6 + 2	N/A	1

Rosa

Butins
Couronne (1d10)
Objets quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du Pendu

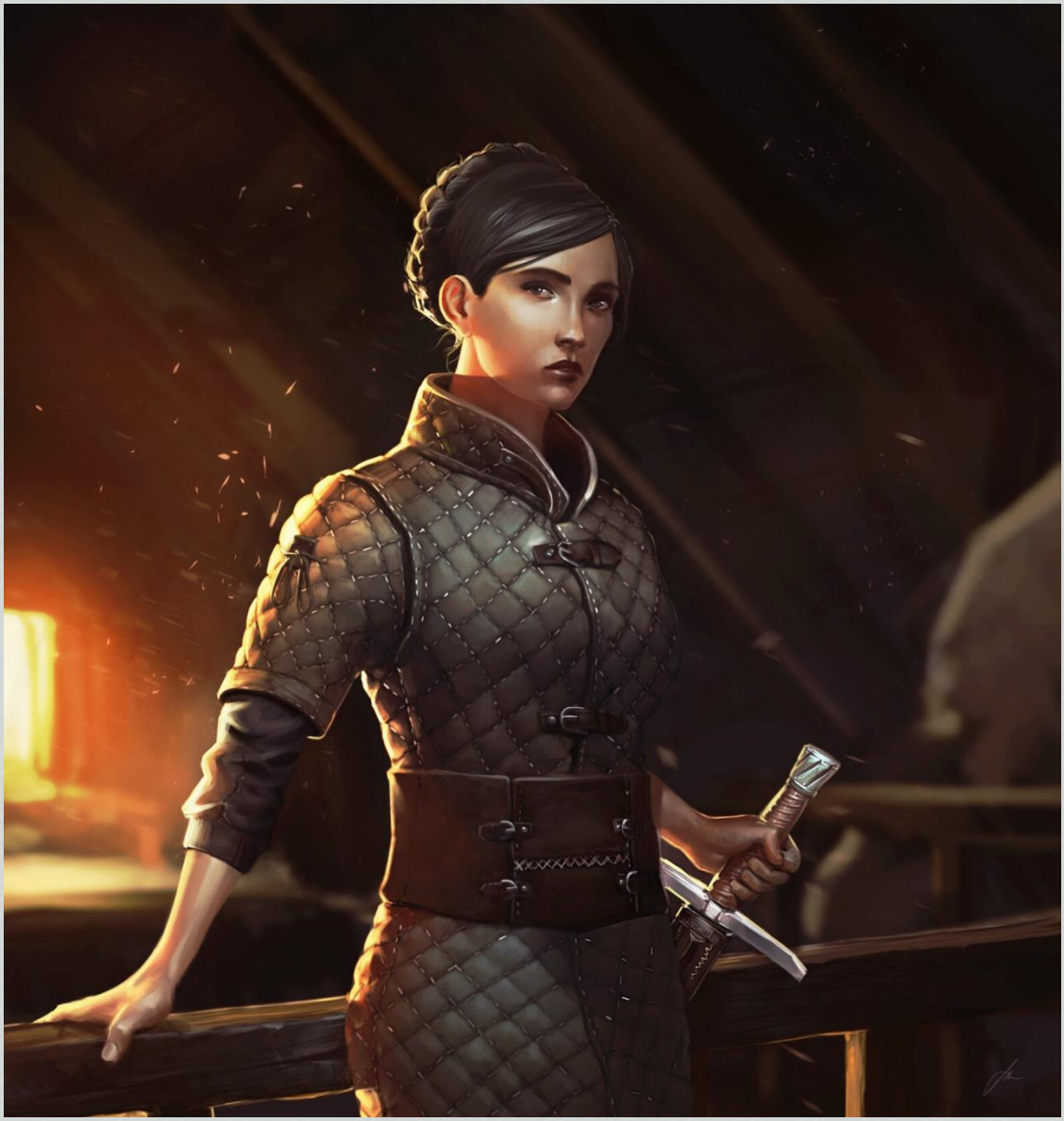
Capacités
Aucunes

INT	7
REF	8
DEX	9
COR	6
VIT	7
EMP	6
TECH	2
VOL	8

CHA	7
ETOU	7
COUR	21
SAUT	4
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Athlétisme +2
Charisme +5
Commandement +5
Déduction +3
Duperie +5
Education +4
Equitation +2
Escrime +4
Esquive/évasion +2
Etiquette +4
Furtivité +2
Intimidation +2
Persuasion +3
Résistance à la contrainte +2
Stylisme +5

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Esboda	5d6	PRE + 1	1



Edna

Butins
Couronne (1d10)
Objets quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0 Torse : 0 Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du Pendu

Capacités
Aucunes

INT	8
REF	7
DEX	7
COR	6
VIT	7
EMP	8
TECH	2
VOL	8

CHA	7
ETOU	7
COUR	21
SAUT	4
PS	35
END	35
ENC	70
REC	7

Compétences
Athlétisme +1
Charisme +6
Commandement +4
Déduction +3
Duperie +4
Education +6
Equitation +2
Etiquette +6
Furtivité +2
Lames courtes +2
Persuasion +4
Résistance à la contrainte +2
Séduction +2
Stylisme +6

Armes			
Nom	**Dommage**	**Effets**	**ROF**
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1

LES FANTOMES DE TROCKEN

Version originale (Polonaise)
Texte : Jakub Zapala

Adaptation française :
Traduction Française : BenJall
Mise en page : BenJall
Relecture et correction : Alexis.D & MangCa

Les Fantômes de Trocken

Cette courte aventure est conçue pour vous aider à former un groupe der personnage et à vous essayer lors d'une session de jeu dans le monde de The Witcher. Il est conçu pour 2 à 4 joueurs et un Meneur de jeu. Elle peut se traiter comme un prélude décrivant la première rencontre des personnages avant une plus grande aventure, comme La Montagne de Verre.

Le scénario peut se jouer pour donner suite à la création des personnages et devrait durer 3 à 4 heures.

La personne qui assume le rôle de Meneur du Jeu doit lire attentivement ce scénario avant de commencer à le faire jouer. Désormais, nous nous adressons directement au Meneur, car les joueurs ne doivent pas lire le texte, pour ne pas gâcher leur plaisir.

Préface

Asseyez-vous confortablement. Préparez quelque chose à boire et des collations pour une session de quatre heures environ. Préparez des dés et autres ustensiles. Assurez-vous que tout le monde ait compris les principes de ce jeu et le monde dans lequel il se déroule. Passez ensuite à la création des personnages pour chacun des joueurs. Lorsque vous êtes prêts, lisez ou paraphrasez ce texte à voix haute :

Un panneau flou et tristement incliné indique que vous êtes près du village de Trocken, quelque part en Angren. Ces terres sont coincées entre les montagnes et la rivière, et pour le moment il est difficile de dire à qui elles appartiennent : la Temeria, Sodden, Rivia ou peut-être même Nilfgaard ? Même les habitants ne le savent probablement pas.

Les derniers jours ont été pluvieux et le voyage s'est prolongé indéfiniment. Vous arrivez ici depuis des directions différentes, ayant traversé des contrées différentes, mais vous avez tous un point commun : vos vêtements sont trempés, vos chevaux exténués et vous avez espoir que vous pourrez trouver à manger et vous réchauffer dans cette taverne en bord de route. Vous vous dirigez donc vers une petite bâtisse solitaire de deux étages, située à un carrefour.

La pièce principale est petite, même pour une auberge hors de la ville. En dehors du comptoir du bar, il n'y a qu'un seul grand banc et une table, placés à côté d'un immense four à pain, sur lequel repose un énorme matou noir. Il fait chaud ici, et clair grâce aux bougies assez vives, malgré la faible luminosité apportée par les petites fenêtres.

Introduction : l'auberge du "Tonneau plein"

Tournez-vous vers les joueurs et demandez-leur de décrire leurs personnages. Ils s'assoient séquentiellement sur le grand banc au milieu de la pièce. Lorsque tout le monde a décrit en deux ou trois phrases l'apparence de leurs personnages, lisez le passage suivant :

Devant vous se trouve une soupière contenant une soupe au fromage fumante et encore bouillonnante. La tenancière, courte sur patte et bien en chair, vous a apporté également à chacun une tranche de pain et une tasse en bois. Avec elle, s'approche de votre table, en boîtant, l'aubergiste moustachu tenant dans ses mains deux bouteilles.

- Qui veut de la bière et qui veut de la vodka ? vous demande-t-il sur un ton suggérant que vous ne pourrez pas compter sur un plus grand choix.

Avant que vous ne puissiez répondre, le chat noir saute du poêle et atterrit sur la table, regardant l'aubergiste de ses yeux jaunes et s'interposant entre lui et vous.

La tenancière arrive alors armée d'un chiffon qu'elle fait claquer sur la table pour chasser le chat :

- Pffft ! Excusez-nous, elle est partie cette sale bête ! Promis, elle ne vous dérangera plus.

Dites aux joueurs qu'après avoir choisi entre la bière et la vodka, leurs personnages peuvent parler un instant et apprendre à se connaître. Tout le monde est sur la route, personne n'a l'intention de s'arrêter ici pendant longtemps, la taverne se trouve à un carrefour loin des colonies, ils ne trouveront rien à faire ici dans la région. Si les personnages posent des questions sur l'hébergement, l'aubergiste répondra de manière surprenante :

- Je ne vous chasserai pas par une telle nuit, mais vous ne devriez pas vous attarder ici et vous remettre en route sur le champ. Nous n'avons que deux chambres à l'étage avec des matelas de paille, vous recherchez probablement un plus grand confort que ce que nous pouvons vous offrir.

Bien que ces propos puissent paraître suspects, la météo n'incite pas les personnages à quitter le bâtiment. Les personnages sont encore loin de la ville la plus proche. Hormis le matelas de paille dans la taverne, la seule alternative serait de rester dans le foin dans l'écurie ou au froid dans une tente.

Les personnages peuvent utiliser la **Psychologie** ou d'autres compétences sociales pour essayer d'apprendre quelque chose de leurs hôtes. Ils sont certainement inquiets et effrayés, mais ils insistent sur le fait que cela n'a rien à voir avec les personnages et leur disent de ne pas avoir peur de quoi que ce soit. Ils y croient profondément.

Lorsque tout le monde s'endort, rendez-vous dans la section Enquête.

Enquête : Pattes de chat collantes

Lisez le texte suivant :

À la tombée de la nuit, vous vous sentez tous fatigués, comme après une bonne journée de dur voyage. Il est temps d'aller dormir. Que vous choisissiez des matelas assez agréables à l'étage, que vous vous allongiez dans la chambre ou dans l'écurie, vous passerez la nuit au chaud et vos affaires pourront sécher. Un sommeil calme et profond vous vient rapidement.

Tous les personnages doivent faire un test de **Vigilance** (**Intelligence** + **Vigilance** + 1d10) contre un Seuil de Difficulté de 14 s'ils dorment dans le bâtiment ou de 12 s'ils dorment dans l'écurie. En cas de succès, ils se réveillent. Lisez ensuite le texte suivant :

Le vent a chassé les nuages et maintenant vos visages, à travers la fenêtre et les fissures dans les planches, découvrent la lumière du clair de lune. Des hennissements de chevaux se font entendre de l'extérieur. Tout cela vous réveille. Regardez-vous par la fenêtre ?

Si les personnages choisissent de le faire, lisez le texte suivant :

Vous voyez une scène étrange devant la taverne. L'aubergiste et sa femme sont à genoux, sur le pas de la porte de l'auberge. Devant eux se trouvent deux créatures, à la stature imposante qui se tiennent debout sur la route. Ils sont plus grands que des hommes et sont recouverts d'une fourrure épaisse. Sous le clair de lune, vous pouvez voir que l'un d'eux est noir comme du charbon et l'autre d'un gris minéral. Leurs yeux brillent dans le noir. Leurs oreilles sont taillées en pointes. Ils portent des sacs sur l'épaule, apparemment avec de la nourriture.

Dans le dos des créatures, se trouve l'écurie où se tiennent vos montures. L'aubergiste se relève et implore les créatures :

- Non laissez-les je vous en prie, ce sont les montures de nos clients.

L'un des colosses attrape les brides de tous les coursiers.

- Lâchez ça, je vous en suppl…

Un coup rapide d'une main griffue ne le laisse pas finir sa phrase.

- Nécessaire, siffle l'une des créatures, déjà à nous.

La tenancière s'évanouit dans les bras de son mari blessé.

Si les personnages ne font rien, les créatures se retourneront et s'éloigneront rapidement et doucement vers la forêt.

Les joueurs, en particulier s'il y a un Sorceleur, peuvent vouloir en apprendre davantage sur les créatures. Dites qu'ils doivent d'abord rassembler plus d'informations en regardant les bêtes ou en parlant aux hôtes. De nombreux monstres et damnés peuvent prendre cette forme. Ils peuvent cependant effectuer un test d'**Éducation**.

Les personnages peuvent bondir sur les monstres, mais ils doivent d'abord être en bas (s'ils veulent sauter de cette hauteur, ils doivent effectuer un test d'**Athlétisme** avec un SD de 16, et en cas d'échec, ils subissent 2d6 dégâts ignorant l'armure) ou sortir de la taverne ou de l'écurie. Les bêtes, cependant, sont très alertes et beaucoup plus rapides que les mortels ordinaires. Ils s'échapperont avec les sacs dans la forêt, en emportant les chevaux. Si, pour une raison quelconque, les personnages s'attaquent aux créatures, combattez-les. Les personnages n'ayant pas une bonne source de lumière, effectuent tous les tests avec une pénalité de 2.

Si quelqu'un a quitté la taverne avant la nuit, demandez-lui s'il veut continuer son histoire. Si tel est le cas, ce personnage entendra les chevaux hennir la nuit et verra des ombres humanoïdes porter un peu de poids et conduire les équidés à travers la prairie jusqu'à la forêt voisine.

Poursuivre les créatures nécessitera des tests de **Survie** pour suivre leur piste. Ce ne sera pas difficile à cause des chevaux emportés par les créatures. La nuit au clair de lune, le test de Survie sera effectué avec un SD 14 et le jour avec un SD de 10.

Les personnages peuvent également interroger les propriétaires de l'auberge. L'épouse, Iga, soignant son mari blessé, Jaruna. Pour obtenir des informations intéressantes, les personnages devront effectuer un test de **Commandement** ou de **Charisme** sur Iga ou un test de **Persuasion** ou d'**Intimidation** sur Jaruna. Le SD pour tous ces tests est de 14. S'ensuivra un test de **Déduction** avec un SD de 10 qui déterminera que le chat n'est plus dans la pièce.

Les hôtes utilisent un langage familier et répondront lorsqu'ils sont questionnés par les personnages. L'hôtesse parlera beaucoup, mais perdra aussi souvent le fil de la discussion, l'aubergiste lui parle peu et plus directement. La discussion avec les aubergistes peut révéler trois informations :

- Le couple donne une partie de son stock de nourriture à chaque pleine lune ;
- Les créatures perçoivent cette " taxe" depuis des années, mais depuis quelques temps, elles en demandent davantage ;
- Les créatures n'ont jamais dérobé les biens des invités auparavant, mais une fois, il y a eu une bagarre dans laquelle un homme est mort, c'est pourquoi les époux ont essayé de renvoyer les personnages avant que les créatures n'arrivent.

Si les personnages posent des questions sur le chat, les aubergistes répondront : "*Ce n'est pas un chat, c'est un mauvais chat. L'une des créatures. Il s'occupe généralement de nous et nous apporte du réconfort, mais il s'assure également que nous ne cachons rien.*" En collectant ces informations, les personnages faire le test de **Connaissance des Monstres** ou de **Formation de Sorceleur** pour en savoir plus sur la nature de ces bêtes, appelées Zlydnie (sorte de Chat-garou).

Si les héros suivent les monstres et font un échec critique à test de **Survie**, ou qu'ils ratissent activement la zone, ils peuvent trouver les ruines d'un village brûlé. Lisez alors ce passage :

Vous tombez sur une clairière couverte de terre noire et de quelques ruines. Vous connaissez trop bien la vue. C'est l'une des nombreuses colonies frontalières qui a connu ce sort. Il y a des traces de l'attaque Nilfgaardienne partout : une hache d'armes abandonnée ici, un écusson avec le symbole du Grand Soleil, un lambeau de bannière ailleurs. Les os exposés par la pluie blanchissent entre les ruines, peu profond dans le sol. Toute cette clairière est un cimetière plein de cadavres non enterrés. Les restes humains se trouvent là où la mort les a frappés.

Les noirs reposent dans les ruines des maisons, d'autres au milieu de la colonie. La mort est tombée sur les habitants d'un coup. Aucune pitié n'a été montrée ici, pas même envers les femmes et les enfants.

Un test de **Déduction** avec un SD de 14 révélera qu'il s'agit des ruines du village de Trocken.

Lorsque les personnages décident de traquer les bêtes (ils peuvent toujours le faire après avoir trouvé la colonie brûlée), passez à la section Choix.

Choix

Lorsque les personnages suivent les traces, ils sont confrontés à la scène suivante. Ils pourront l'observer en toute sécurité derrière les buissons :

Vous voyez un groupe d'hommes, maigres et démunis, sortir d'une embarcation au bord d'une large rivière. Ils sont vêtus de haillons, mais sont armés. Certains d'entre eux portent des insignes militaires. Vous n'avez aucun doute : ce sont des hommes qui combattent les forces de Nilfgaard qui avancent vers le nord. Pas une armée régulière ou des forces spéciales, mais plutôt un mouvement de résistance contre les envahisseurs.

Les Zlydnies (chats-garous) les attendent sur le rivage. À leurs pieds, des sacs de nourriture. Les chevaux paissent paisiblement à plusieurs mètres. Un des monstres dit aux hommes : "Prenez-les, vous en aurez besoin" en désignant les chevaux et ajoute "Fuyez !".

L'un d'eux des hommes, descendu du bateau, le plus vieux a priori, secoue la tête : "Il est trop tard pour ça. Les Noirs vont bientôt passer ici. Merci pour les provisions et les chevaux, mais c'en est fini. Nous ne nous enfuirons pas. Nous sommes nés ici et nous mourrons ici."

Un certain nombre de choix possibles s'offrent alors aux personnages, dont les plus évidentes sont écrites ici. Donnez-leur les options auxquelles ils n'ont pas pensé, si besoin.

Première possibilité, les personnages peuvent simplement partir. Laissez ces gens se battre pour l'honneur et laissez les survivants échapper à Nilfgaard afin qu'ils puissent se battre le lendemain. C'est à bien des égards la meilleure solution.

Deuxième possibilité, les personnages peuvent parler au groupe de résistants, en allant à leur rencontre. Ils ne seront pas agressifs, mais les convaincre de rendre les chevaux nécessitera de résoudre un Combat Verbal contre l'ensemble du groupe.

Les monstres n'interféreront pas, bien qu'ils participent à la conversation. Grâce à cette option, les héros des joueurs peuvent découvrir la triste vérité sur les Zlydnies. Ce sont les gardiens du village de Trocken, un village détruit par les Nilfgaardiens. Ils ne pouvaient pas sauver les gens qui vivaient là-bas, mais ils font tout pour aider les résistants qui viennent de la colonie.

Troisième possibilité, les personnages peuvent attaquer les monstres et les combattants. Il y a deux Zlydnies et il y a autant de résistants que le nombre de personnages + 2. Ce sera un combat difficile, mais s'ils réussissent, les personnages retrouveront leurs chevaux et la taverne cessera d'être hantée par les Zlydnies.

Enfin, les héros peuvent également attendre avec les combattants les troupes de Nilfgaard. Les Noirs frapperont au crépuscule. Il y aura deux fois plus de soldats de Nilfgaard que de personnages avec leurs alliés. Jouez les combattants de la résistance qui ont 8 d'Armure sur toutes les parties de leur corps et les Zlydnies. Que les insurgés et les Zlydnies qui les défendent meurent avec honneur. Les personnages ont une chance de survivre, mais certains peuvent mourir. Prévenez les joueurs avant qu'ils ne choisissent cette voie.

Épilogue

Vous pouvez terminer la session de jeu quand vous le souhaitez, mais il vaut mieux jouer pendant un certain temps. Peut-être que les héros voudront retourner à la taverne, ou peut-être qu'ils continueront leur voyage ensemble pour le moment jusqu'à ce qu'ils atteignent un prochain carrefour. Dans tous les cas, il est intéressant que les personnages puissent parler un instant de ce qui s'est passé, de ce qu'ils ont choisi et pourquoi.

Vous pouvez également en discuter en groupe hors-jeu. Faites-le surtout si certains des personnages ont été tués ou si l'équipe s'est séparée et que tout le monde n'a pas soutenu le même choix. Parlez de vos pensées et des raisons des actions du personnage. Cela rendra chaque session ultérieure beaucoup plus riche.

Zlydnies ou Chats-garous

Menace
Moyen Complexe

Récompense
400 couronnes

Armure
0

INT	4
RÉF	10
DEX	12
COR	6
VIT	12
EMP	5
TECH	2
VOL	4
CHA	7

ÉTOU	5
COU	32
SAUT	6
END	25
ENC	60
RÉC	5
PS	25
VIG	0

Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 110 kg
Environnement	Forêts ou à proximité d'habitations
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

Illustration d'Anna Podedworna

SUPERSTITIONS POPULAIRES (Éducation SD 12)

Les Chats-garous existent bien, mon ami. Des bêtes terribles, semblables aux loups-garous, mais ils sont plus difficiles en ce qu'ils ne mangent pas n'importe quoi – ou n'importe qui. Ils aiment jouer avec leurs victimes, ils les tourmentent, les blessent, les torturent pendant des heures, jusqu'à ce qu'ils s'ennuient et alors ils abandonnent ou bien dévorent les malheureux.

CONNAISSANCES DE SORCELEUR (Formation de sorceleur SD 14)

Les zlydnies ne sont pas des lycanthropes et ils ne sont pas maudits. Si vous devez comparer avec quelque chose, cette bête est plus proche d'un protecteur, un esprit qui s'occupe d'une maison ou d'une région en échange de dons en nourriture, semblable à un animal de la forêt. Tout comme les loups-garous, les zlydnies peuvent prendre une forme monstrueuse lorsqu'ils ressentent un danger, mais ils ressemblent généralement à un gros animal de compagnie.

Des sources relatent des zlydnies qui, malgré leur caractère solitaire, travaillent à deux ou plus, terrorisant des hameaux ou parfois des régions entières. Cela dit, les zlydnies restent rares et on ne rencontre la plupart que dans les livres et les légendes.

COMPÉTENCES
Athlétisme +4 (Dex)
Bagarre +4 (Réf)
Vigilance +4 (Int)
Psychologie +2 (Emp)
Physique +2 (Cor)
Furtivité +2 (Dex)
Survie +4 (Int)
Intimidation +2 (Vol)
Esquive/Évasion +6 (Réf)

Armes			
Nom	**DÉG**	**Effet**	**Att/round**
Griffes	4d6	N/A	1
Coup de patte	2d6	N/A	1

Capacités
Polymorphisme limité sur soi Passe d'un chat à un chat-garou.

Vulnérabilités
Huile contre les vestiges

Butin
Objets aléatoires (1d6/2)
Peau de chat-garou
Salive de chat-garou (1d6)

Résistants de Trocken

Menace
Faible Simple

Récompense
10 couronnes

Armure
3

INT	4
RÉF	6
DEX	4
COR	6
VIT	6
EMP	4
TECH	4
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	5
COU	18
SAUT	3
END	25
ENC	60
RÉC	5
PS	25
VIG	0

Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	A proximité de la forêt entourant Trocken
Intelligence	Humaine
Organisation	Groupe d'une dizaine d'individus

Illustration de Maciej Laszkiewicz

Fatigués, affamés, mal armés : c'est l'état de la résistance contre Nilfgaard. Sans soutien, ils mourront sans aucun doute.

COMPÉTENCES
Vigilance +2 (Int)
Équitation +2 (Réf)
Physique +2 (Cor)
Furtivité +2 (Dex)
Escrime +2 (Réf)
Survie +2 (Int)
Résilience +2 (Cor)
Intimidation +2 (Vol)
Esquive/Evasion +2 (Réf)

Capacités
Aucune

Vulnérabilités
Venin du pendu

Butin
Objets aléatoires (1d6/2)
Couronnes (1d10)
Epée longue de fer
Capuche d'archer verdenien
Gambison
Pantalon de cavalier

Armes			
Nom	**DÉG**	**Effet**	**Att/round**
Epée longue de fer	2d6 + 2	N/A	1
Coup de poing	2d6 + 0	N/A	1
Coup de pied	1d6 + 4	N/A	1