



LA STRIGE

UNE AVENTURE POUR THE WITCHER TRPG.



PERSONNAGES

- Strige (petite-fille)
- Runnel Talwens (père noble)
- Ladee Talwens (mère noble)
- Ele Talwens (fille noble)
- Murvoth (elfe)
- Efrifa (ancienne bonne et nourrice d'Ele)
- Aomine (sorcière / guérisseuse)

IDÉE PRINCIPALE

La strige est la petite-fille du Noble, sa mère (Ele) est morte lors de l'accouchement, le père est l'elfe Murvoth.

HISTOIRE

Un soir, alors que le groupe continuait son voyage via une grotte, il se sentit comme surveillé. Une silhouette tournait autour d'eux. Un jet de vigilance est possible afin de déterminer la type de créature, toutefois le combat est impossible puisque la strige va fuir.

Le groupe a la possibilité d'enquêter ou de suivre son chemin.

LE GROUPE AVANCE DE L'ANTRE DE LA STRIGE :

Vigilance

- | | |
|----|--|
| 10 | Os de différentes tailles, sans doute d'origine animale. |
| 14 | On s'est nourri de la moelle. |
| 18 | Ces os ne sont pas très anciens, à peine quelques mois. |
| 20 | Vous semblez remarquer certains os d'origine humaine. |

Le groupe obtient plus d'informations, il peut aller au village continuer l'enquête.

LE VILLAGE DE WALDEN

Cf lieux et utiliser l'application. Walden est un petit village dans l'Aedirn.

L'enquête commence évidemment à la taverne. Elle est divisé en deux parties, une humaine et une non humaine. Si le groupe est composé de non humain, tout le monde se tait et les fixes à leur arrivé.

Le tavernier proposera des chambres à l'étage uniquement aux humains, les autres iront dans l'étable. Toutefois, il peut se laisser convaincre si le prix est doublé, par un jet de persuasion ou par un jet d'intimidation.

Si le groupe questionne les villageois, ils ne sont au courant de rien. La maison de Noble leur ai interdite (gardé).

Lors de leur retour à la taverne, une chambre des joueurs (une femme humaine de préférence) recevra une lettre lui disant de se retrouver à l'église à minuit.

LIEUX

- La grotte : [version joueur](#) / [version MJ](#)
- [Le village de Walden](#)
- [L'auberge](#)
- [La tour](#)

LIEN UTILISÉ

- [Unofficial Monster Book](#)
- [Environment Generator](#)
- [Random-Tables](#)

En lieu de rendez-vous, une femme encapuchonné, assez élégante avec de bonnes manières. Le groupe peut en déduire que c'est la femme du Noble.

Celle-ci leur demande ce qu'ils ont vu puis leur raconte qu'ils n'ont plus de nouvelles de leur fille depuis quelques mois, correspondant avec la date de départ d'un groupe de non humain qu'ils avaient caché de Nilfgaard.

Le groupe comprends alors que le village considère les non humain comme responsable de la disparition.

Elle leur propose 100 couronnes contre toute information supplémentaire sur la disparition de sa fille.

Le groupe a plusieurs possibilités :

- Il peut rechercher le groupe de non humain
- Retourner enquêter dans la grotte

RECHERCHE

Interroger le village sur le groupe de non humain :

- Soit à la taverne
- Soit à des femmes du villages

Empathie

- | | |
|----|--|
| 10 | Echec |
| 14 | 50 couronnes contre informations |
| 18 | 25 couronnes contre informations |
| 20 | Donne l'adresse d'Efrifa, l'ancienne nourrice et bonne d'Ele |

SI UN JET D'INTIMIDATION EST UTILISÉ :

- **En cas d'échec**, un groupe de villageois xénophobe qui était à l'intérieur de la taverne se rapproche et demande au tavernier si tout va bien. Si la situation dégénère, ils sont deux fois plus nombreux que les joueurs.
- **En cas de réussite**, ils peuvent dormir dans les chambres mais s'ils sortent sans humain, ils se feront agresser par 2 villageois.

LA FERME D'EFRIFA

Explique que la fille avait pour habitude d'aller se balader un peu plus au nord dans la montagne : Tour abandonné.

LA TOUR ABANDONNÉ

Il s'agit du lieu où Ele avait pour habitude de se réfugier. L'endroit est plutôt bien entretenu et accueillant.

Un jet de vigilance dans la chambre peut donner plus d'informations :

Vigilance

- 10 Personne ne semble être rentré ici depuis longtemps
- 14 Découverte d'Aomine la guérisseuse
- 18 Découverte de la liaison avec Murvoth
- 20 Lettre d'adieux de Murvoth

A la sortie, un ours est en train de manger des fruits en contre-bas :

OURS

Monster Types : Beasts

Threat : Easy Difficult

Bounty 50 Crowns

Armor : 0

INT	REF	DEX	BODY	SPD	EMP	CRA	WILL	LUCK
2	5	5	8	5	1	1	6	0

STUN	RUN	LEAP	STA	ENC	REC	HP	VIGOR
6	15	3	30	80	6	30	0

Athletics	Awareness	Brawling	Courage	Dodge
6	5	8	8	4

Endurance	Melee	Resist Magic	Stealth	Wilderness Survival
7	7	2	3	9

Weapons

Name	DMG	Effect	ROF
Bite	2d6	Bleed (15%)	1
Claws	2d6+4	N/A	1

Loot

- Beast bones (1d6)
- Bear Teeth (1d6)
- Bear Claw (1d6)
- Bear Hide

LA CABANE D'AOMINE

Aomine est une vieille guérisseuse/sorcière qui fait accoucher les femmes clandestinement.

EMPATHIE VOLONTE

- 10 Explique qu'elle est guérisseuse, propose de soigner l'équipe contre rémunération
- 14 Avoue aider les femmes à accoucher clandestinement
- 18 Avoue avoir aidé Ele à dissimuler sa grossesse
- 20 Ele n'a pas survécu à l'accouchement, elle a jeté les corps dans la rivière de la montagne. Celle-ci se termine dans une grotte...
Déduction (SD 18) pour découvrir que la grotte en question est la grotte du début !

Si le groupe comporte un sorceleur (SD 14) sinon Connaissance des Monstres (SD 18): le bébé est devenu une strige.

Deux choix : la tuer ou la guérir.

Le groupe peut aller à la maison des nobles où il se fait payer pour les informations.

- La mère est prête à payer pour lever la malédiction (750 couronnes)
- Le père veut tuer la strige (500 couronnes)

LA STRIGE

Le groupe explore la grotte, s'il explore en journée, il peut tomber sur un groupe de nécrophage. S'il explore de nuit, il tombe sur la Strige (qui les attaque en embuscade).

CARTE DU MJ

Légende

- 1 Un groupe de nécrophage
- 2 Le groupe aura besoin d'une corde pour accéder à cette partie supérieure
- 3 Sarcophage
- 4 Lieu du combat

Unofficial Monster Book : Striga (p76)

S'ils trouvent son sarcophage de jour, ils peuvent le détruire ce qui mettra la strige aux 2/3 de ses PV avec un bonus d'embuscade pour le groupe au premier tour.

Pour lever la malédiction : il faut passer une nuit complète dans la grotte, et l'empêcher de retourner dans son sarcophage.

FIN

- Le groupe a tué la strige, récupère son argent et fui la ville.
- Le groupe a sauvé la strige, la famille s'occupera de l'enfant. Il part de la ville où les habitants ne seront plus hostiles envers les non-humains.