



THE WITCHER  
- ROLE PLAYING GAME -

## UNE VIE DE RÉSISTANT

UNE AVENTURE POUR THE WITCHER TRPG.



## PERSONNAGES

- Jitelt (chef du camp)
- Dosis (sa sœur)
- Eefnide (chef Nilfgaard - Rat-garou)

## IDÉE PRINCIPALE

Les joueurs trouvent un camp de résistants contre les envahisseurs Nilfgardiens, ils doivent d'abord les aider à rassembler des ressources, défendre le camp. Puis ils vont apprendre que la sœur du chef a été faite prisonnière et ils doivent la secourir.

## HISTOIRE

Un soir, alors que le groupe continuait sa route, il aperçoit de la fumée en dehors du sentier. Curieux, ils décident d'aller voir d'où provient-elle. Le groupe traverse une forêt et finit par arriver sur un camp.

### VIGILANCE

- |    |  |
|----|--|
| 10 | Il n'y a vraisemblablement qu'une seule entrée qui est gardée. Il y a également quelques patrouilles dans le camp. |
| 14 | L'étendard d'Aedirn flotte dans le camp.   |
| 18 | Le camp n'a pas l'air d'être dans son meilleur état.   |
| 20 | Il s'agit sans doute d'un camp de résistants. Ils ont dû se cacher ici pour échapper aux soldats de Nilfgaard.     |

Lorsque le groupe s'approche, la porte est fermée et 1 archer se tient au-dessus d'elle. Il les arrête et leur demande ce qu'ils font ici.

Les joueurs doivent faire un jet (Persuasion, Négociation, Duperie, Psychologie, Intimidation etc) supérieur ou égal à 12 pour qu'il ouvre la porte. Si le jet est supérieur à 18, le groupe sera présenté au chef local : Jitelt. Si le jet est inférieur à 12, le garde leur demande de revenir demain matin quand le jour sera levé.

Une fois à l'intérieur, ils seront fouillés méticuleusement par 2 autres gardes.

Ils pourront alors visiter le camp sauf la tente du chef qui est gardée (sauf si jet > 18).

Dans le camp, ils trouveront une grande tente de chef, des tentes de soldats, un coin hôpital, un coin marchandise générale, un coin artisanat.

Lorsqu'ils seront amenés à la tente du chef, une femme (Dosis) sortira de celle-ci énervée, poussant le groupe. À l'intérieur, le mobilier est plutôt basique, au centre une table avec une carte de la région. Jitelt est seul au milieu de la pièce, il les interroge sur la raison d'être ici, d'où ils viennent, leur passé et leurs intentions. Il propose alors au groupe (entraînement | diagramme en fonction des groupes) en échange d'aide pour préparer leur camp.

## LIEUX

- Camp : [Exemple 1](#) | [Exemple 2](#)
- [Embuscade](#)
- [Siège](#)
- Camp Nilfgaard : [Version jour](#) | [Version nuit](#)

## LIEN UTILISÉ

- [Vesemir's Journal of Creatures](#)
- [Environment Generator](#)
- [Random-Tables](#)
- [Unofficial Monster Book](#)

## RESSOURCES

L'objectif est d'aider le camp à survivre: nourriture, armement, soins, préparation à la défense etc

- Si artisan : aider à la construction d'outils, équipements, armes, armures etc (gain de diagramme basique possible)
- Si marchand : aider au réapprovisionnement au camp
- Si docteur : soigner les blessés
- Si prêtre : bénir les soldats
- Autre : obtenir des ressources en attaquant des convois Nilfgaard

En explorant un peu plus le camp, le groupe retrouve Dosis (la femme de la tente). Elle discute avec 3 autres hommes, lorsque le groupe approche les hommes partent. Elle est désespérée. Si le groupe vient l'aborder, elle finira par leur proposer une embuscade contre une caravane du Nilfgaard. Elle expliquera que les autres ont trop peur mais qu'elle a trouvé le lieu idéal pour une embuscade, qu'il s'agira d'un jeu d'enfant.

## EMBUSCADE

Si les joueurs décident de l'aider pour l'embuscade, il y aura 2x(nombre de joueurs + 1) gardes. Cette caravane transporte des munitions, de la nourriture, un plan pour construire une baliste avec de quoi en fabriquer une.

À leur retour, Jitelt les attend et veut parler seul avec Dosis dans sa tente. Si un membre du groupe essaye d'écouter la conversation, il doit réussir un jet > 18. En cas de réussite il entendra Jitelt reprocher à Dosis d'être inconsciente.

## FIN DES PRÉPARATIFS

Une fois le camp aidé, un éclaireur arrive en toute hâte afin d'annoncer à Jitelt que le Nilfgaard envoie un groupe de soldats attaquer le camp. Le groupe peut s'en aller ou rester aider à préparer la défense du camp.

## LA DÉFENSE DU CAMP

Le groupe est affecté à la Défense d'une aile du fort.

Après une ou deux vagues, deux engins de sièges apparaissent au loin. Jitelt demande alors au groupe d'aller les détruire.

Le groupe doit alors se faufiler hors du camp en utilisant l'aile nord (escalade, magie, corde etc). Une fois arrivé de l'autre côté, le groupe trouve facilement les engins mais ils sont gardés par l'infanterie nilfgaardienne égale au nombre de joueurs + 1 chevalier nilfgaardien.

Sauf échec de la part du groupe, ils ne remarquent pas leur présence et le groupe bénéficie du bonus d'embuscade. Une fois le premier engin détruit, 2 mages interrompent le groupe.

Si le groupe détruit le deuxième engin avant de se débarrasser des gardes, ceux-ci fuient.

- Une fois leur mission accomplie, le groupe retourne au camp où les assauts de Nilfgaard ont été repoussés.
- En cas d'échec : le groupe est fait prisonnier par le Nilfgaard.

## SI VICTOIRE

Vous n'avez pas le temps de fêter votre victoire qu'un des hommes de Jitelt vient vous informer que Dosis et son groupe ont été faits prisonniers par le Nilfgaard !

Jitelt laisse tout tomber pour aller délivrer sa sœur ! Il décide d'y aller seul, laissant le reste de ses troupes réparer et défendre le camp. Le groupe peut décider de la suivre, de rester dans le camp ou de partir.

- Si le groupe décide de partir: il n'aura alors pas la récompense que Jitelt leur avait promise.
- Si le groupe décide de rester: il doit aider à reconstruire, fabriquer des objets, soigner les hommes. Au bout de quelques jours, un messager arrive disant que Jitelt est retenu prisonnier et qu'ils doivent se rendre. Ils peuvent essayer de le secourir (cf suivre Jitelt) mais le reste des hommes décident de fuir dans la montagne.
- Si le groupe décide de le suivre: Jitelt est un bon guerrier et un fin traqueur, il arrive à les retrouver en 1 journée.

## VIGILANCE

- |    |   |
|----|---|
| 10 | Le camp Nilfgaardien a l'air lourdement gardé.  |
| 14 | Se faufiler entre les tentes de nuit semble être une bonne idée.                                    |
| 18 | Vous remarquez une fissure dans la défense ouest. Vous pourriez sans doute l'utiliser pour rentrer. |
| 20 | Il semblerait que les prisonniers se trouvent à 2 endroits.   |

## SI DÉFAITE

Le groupe est divisé dans les 2 zones possibles. Il peut utiliser tout stratagème pour s'échapper. Si tout échoue, Dosis accompagné d'un petit groupe vient les délivrer une nuit.

## LE CAMP NILFGAARD

Le camp est très bien gardé, même de nuit les gardes sont nombreux. Les prisonniers sont retenus dehors, dans deux zones différentes.

- Si le groupe se fait repérer, ou engage un combat, ils ont 2-3 tours avant que l'alarme alerte les autres gardes ce qui rendra beaucoup plus compliqué l'infiltration.
- Une fois Dosis retrouvé, il faut crocheter la serrure, si le groupe n'arrive pas au bout de 2-3 essais Jitelt s'en chargera.
- Une fois libéré le groupe doit encore réussir à fuir sans se faire repérer...

## Eefnide

**Unofficial Monster Book** : Nilfgaardian Knights (p104)  
**Vesemir's Journal of Creatures** : Wererats (p145)

Une fois dehors, le groupe pense être à l'abri quand soudain, Eefnide les prends en embuscade : il est accompagné d'autant de chevalier que de joueurs.

## Eefnide

- En phase humaine, il possède les mêmes statistiques que les chevaliers nilfgaardien (voire légèrement amélioré).
- Une fois que Eefnide arrive à 1/3 de ses PV ou si le groupe a éliminé ses chevaliers, il se transforme en Rat-garou.
- En fonction de la difficulté et de l'état général du groupe, il peut regagner entièrement ses PV, la moitié etc

## FIN

Une fois vaincu, le groupe retourne au campement. Il récupère la récompense et peut continuer sa route.