

# Introduction : Destins croisés

## Mise en place

### Contexte historique et militaire

La troisième guerre nordique (ou Nilfgaardienne, selon le camp) a débuté. Après l'assassinat du Roi Demavend et la mort (ou fuite ?) du Prince Stennis, Aedirn se trouve en position instable. La Lyrie et la Rivie, très dépendantes du commerce avec Aedirn, tombent dès le début de l'invasion, la Reine Meve ayant fui pour se mettre à l'abri. Privée de dirigeants, Aedirn tombe peu de temps après. John Natalis, surnommé le Héros de Brenna, et vétéran des deux premières guerres nilfgaardiennes, rallie à lui le restant de l'armée témérienne pour lutter contre Nilfgaard. Natalis et ses hommes tiennent en respect l'armée impériale durant trois jours avant de s'enfuir vers les collines où ils livreront une campagne de guérilla contre Nilfgaard. Durant cette campagne, Natalis disparaît et on n'entendra plus parler de lui, bien que ses hommes affirment qu'il ne soit pas mort sur le champ de bataille. Il a simplement disparu sans laisser de traces.

Au printemps 1272, une partie des troupes nilfgaardiennes commandées par Peter Saar Gwynleve conquièrent le Verger Blanc lors d'une bataille finale contre les derniers survivants de l'armée témérienne, puis prennent la direction de Velen. Phillip Stranger, surnommé le Baron Sanglant, profite de l'anarchie pour assoir son contrôle sur une Velen privée de dirigeants. En contrepartie de son allégeance à Nilfgaard, le nouveau Maréchal des armées Havart var Moehoen lui promet le territoire de Velen à la fin de la guerre. Certains témériens, comme ceux menés par Roche, fuient vers le nord en direction des régions montagneuses à la frontière entre la Témérie et la Rédanie, d'où ils harcèlent les transports et les patrouilles nilfgaardiennes et soutiennent les militaires rédaniens dans le conflit.

S'attirant les foudres des deux camps, le Roi Tancred Thyssen de Kovir prête serment de neutralité, contrairement à son père, qui supportait les Royaumes du Nord, du moins indirectement, par des aides financières et des compagnies de mercenaires. Le Roi Thyssen ouvre aussi son royaume à tous les mages, y compris ceux appartenant à la Loge des Magiciennes, qui furent impliqués par Nilfgaard dans un complot pour déstabiliser le Nord, le laissant faible et vulnérable à ses coups. Cependant, Tancred divise la querelleuse Ligue de Hengfors avec la Rédanie, Kovir récupérant la majorité des royaumes turbulents.

### Situation au début de la campagne

À la fin du printemps 1272, le gros des troupes impériales (celles qui ne sont pas parties en direction de Velen) sont aux portes de Wyzima et se préparent à un long siège, espérant s'emparer de la cité avant l'hiver. Les ingénieurs se mettent à couper du bois alentours pour fabriquer les machines de guerre qui serviront durant le siège.

À Wyzima, le Bourgmestre Velerad (vieil alcoolique notoire) gère la ville depuis l'assassinat du Roi Foltest. Il est compétent dans la gestion de sa cité, mais n'a aucune expérience dans les affaires militaires. La noblesse s'inquiète car sans armée, elle n'a aucune chance de pouvoir se défendre et si la cité tombe, les nobles perdront leurs pouvoirs, si pas la vie. Ce ne sont pas les survivants de l'armée témérienne, une poignée de gardes ou l'Ordre de la Rose-Ardente qui vont les sortir de ce mauvais pas. Contre l'avis de Velerad, ils se rassemblent en secret pour essayer de trouver une solution, qui passerait sans doute par la reddition et la signature de traités. Mais évidemment, tous les nobles y vont de leur idée pour tenter de sauver leur famille (et leurs richesses) au détriment des autres.

## Synopsis

Les PJs vont quitter la cité assiégée pour fuir vers le nord. Aidés par des contrebandiers et accompagnés d'autres fugitifs, ils vont traverser les égouts de Wyzima, puis les ruines elfiques qui courent sous la capitale, pour émerger de l'autre côté du Lac Wyzima, au nord de la ville.

Alors qu'ils traversent le faubourg, ils sont attaqués par des barghests et sont forcés de se retrancher dans le village. Ils vont alors découvrir que les monstres traquent un odieux meurtrier qui se trouve être l'un des fugitifs. Ils devront faire preuve de tact et de psychologie pour découvrir le criminel, mais comme souvent dans *The Witcher*, les apparences peuvent être trompeuses et le meurtrier n'est peut-être pas si coupable que ça.

**Note du scénariste :** j'ai supprimé la mise en place de l'histoire puisque mes PJs viennent d'horizons différents, définis par leurs historiques personnels. À vous de remplir cette partie pour que les PJs démarrent de Wyzima, ou se retrouvent tous en dehors de la ville, pour participer tous ensemble à la scène du faubourg.

## Introduction

**Note au MJ :** cette petite introduction sert de tutoriel pour l'apprentissage des règles. Les joueurs auront quelques jets de dés à faire pour tester le système de jeu.

D'une manière ou d'une autre, les PJs décident de fuir la ville et finissent par découvrir qu'un certain Barta, un tavernier, connaît un moyen de sortir de la ville (via un contrebandier). Si les PJs ont des accointances avec la pègre, ils pourraient connaître le contrebandier et pour ceux-là, vous pourriez directement passer au passage « Quitter la ville ».

Certains PJs peuvent déjà se connaître, sinon ils peuvent très bien aller voir le tavernier ou le contrebandier séparément.

## Le Nouveau Narakort

Les rues de Wyzima sont presque désertes, les habitants sont terrés chez eux et seules quelques patrouilles de gardes ou des chevaliers de l'Ordre de la Rose-Ardente circulent en ville. Les entrées de la cité ont été barricadées avec des chariots, des tas de planches et des ballots de foin et couverts d'une épaisse couche de poix, prête à être enflammée au cas où l'ennemi enfoncerait les portes. L'auberge est presque vide. Un barde ivre tente de jouer une mélodie tragique, tandis qu'une vieille dame l'invective de partir à coups de balai. Deux hommes sont assis au bar et discutent à voix basse avec Barta, le tavernier, un homme vif d'une cinquantaine d'années, l'œil aux aguets.

Barta invite les PJs à passer dans l'arrière-salle pour discuter. Le tavernier leur apprend que d'autres personnes ont requis son aide pour quitter la ville avant que la situation ne dégénère. Lui compte bien rester car l'Empire aura besoin des ressources locales (alcool, femmes, jeu, etc.) lorsque ses troupes entreront dans la ville, ce dont il ne doute pas un seul instant. Barta a donc fait appel à Loukas Quatre-Doigts, un contrebandier de ses connaissances, pour faire quitter la cité assiégée à plusieurs personnes, moyennant la somme de 400 couronnes par personne. C'est une grosse somme, mais elle permet de couvrir le risque encouru à passer dans les égouts et les hommes de mains servant de protection.

Barta finit par indiquer aux PJs le lieu où l'attendra Loukas à la tombée de la nuit suivante : une maison rouge abimée située trois rues plus loin, vers la droite. Il y a un coq sculpté dans le mur au-dessus de la porte d'entrée. Il faudra donner trois coups lents et porter un foulard noir autour du coup pour pouvoir entrer.

## Quitter la ville

Les PJs trouvent facilement la maison rouge, dont les lourds volets sont fermés. Les deux acolytes de Loukas (Cedric l'alcoolique fumeur de pipe, et Destran, le barbu grossier toujours en train de grignoter) accueillent leurs clients. Ils vérifient bien que personne ne les a suivis. Ils ne disent pas un mot avant que leur chef ne fasse son apparition, si ce n'est faire le geste universel « T'as l'argent ? »

avec leurs doigts. Cedric ramasse les bourses des PJs et s'en va dans une pièce à l'arrière.

La maison est éclairée par une unique bougie posée sur une table. Hormis quelques chaises et cette table posée sur un large tapis élimé, le rez-de-chaussée est vide. Un escalier fort abimé monte vers l'étage. La maison ne semble pas être habitée, ou du moins pas utilisée pour être une maison d'habitation.

Plusieurs personnes attendent déjà que l'on les emmène en-dehors de la ville. Deux hommes sont assis côte à côte à table, sirotant une bière et jetant des regards méfiants aux nouveaux arrivants. L'un semble assez jeune et porte une tige grise sale et rapiécée dont le capuchon laisse apparaître un crâne rasé. Des traces de coupures fraîches (test de Vigilance SD18) indiquent qu'il s'est rasé tout récemment et à la hâte. L'autre homme porte une épaisse cape grise par-dessus un pourpoint renforcé et sous son lourd capuchon seul émerge un bouc de poils gris. À leurs pieds sont posés plusieurs grands sacs visiblement bien remplis.

Ces deux hommes sont Peter et Letholdus Maubrey, père et fils, et soldats dans la garde de Wyzima. Peter est capitaine, son fils est simple soldat. Letholdus a pris peur lorsque Nilfgaard a installé le siège devant les portes de la capitale et il est parvenu à convaincre son père de fuir la cité. Il craint que lorsque l'Empire se sera emparé de la cité, ses soldats ne passent les anciens gardes par le fil de l'épée. Ils ont vite entassé quelques affaires et se sont déguisés en simples voyageurs pour quitter la ville. Letholdus connaît Loukas pour avoir quelques fois fait entrer du fisstech en contrebande pour lui. Son père ignore tout de ce trafic occasionnel.

Dans un coin de la pièce, se tenant debout dans l'ombre, se tient une belle jeune femme vêtue d'une élégante capeline beige sur une robe bleue. Elle ne possède rien si ce n'est une belle grande sacoche en cuir portée en bandoulière. Ses cheveux sont en bataille, ses yeux et ses joues sont humides de larmes. Cette jeune femme issue de l'aristocratie de Wyzima est Lidmila Lorvik (Réputation 1). Elle vient de sauvagement assassiner son mari qui la battait depuis trop longtemps et tente de fuir la cité avant qu'on ne

découvre son crime. Ce plan était préparé depuis longtemps mais elle n'avait jamais eu la force de le mettre à exécution. Avec la pression du siège impérial, elle a décidé de passer à l'acte et de ne plus jamais revenir à Wyzima.

Le dernier client présent est un nain à l'accoutrement étrange du nom de Kendol. Il est lourdement armé et porte un gros sac à dos. Il tire sur sa pipe, boit sa choppe, et demande régulièrement : « Bon, alors, quand est-ce qu'on part ? »

**Note du scénariste :** ce nain est un ami du sorcelleur de mon groupe. Vous pouvez le remplacer par n'importe quel autre PNJ ou le garder tel quel.

Il faut encore environ une bonne demi-heure avant que n'arrive le dernier voyageur. Lorsque la porte s'ouvre, un halfelin (Fodor Galbassi) éreinté fait son entrée, une canne de marche à la main. Il porte un épais pourpoint de couleur moutarde (un doublet armant halfelin) et porte un gros sac à dos. Il porte un capuchon noir élégant qui surmonte un petit visage inquiet. L'halfelin paie immédiatement son dû à Cedric puis va s'asseoir, déposant son lourd sac près de lui. Durant tout le scénario, l'halfelin se plaindra de tout et rechignera devant toute tâche un peu physique. Il est historien et bibliothécaire, et l'aventure ce n'est pas du tout son rayon. Son sac contient un énorme livre précieux qu'il a « emprunté » à la bibliothèque de Wyzima, ainsi qu'un autre petit livre et deux carnets de notes.

Tous les PNJs ont dans leurs bagages des vêtements de rechange, de la nourriture pour quelques jours, de l'eau et/ou de l'alcool, et tout objet courant dont ils pourraient avoir besoin.

**Note du scénariste :** cet halfelin est l'une des premières pièces du puzzle de ma campagne. Il n'est pas indispensable et vous pouvez le remplacer par n'importe quel PNJ.

Il vaut mieux remplacer les PNJs que de les supprimer, la suite du scénario impliquant une enquête qui sera plus intéressante s'il y a beaucoup de PNJs. Libre à vous de rajouter d'autres personnes.

Cedric s'engage dans l'escalier vermoulu et, quelques marches plus haut, appelle son patron pour lui annoncer que le groupe est enfin au complet.

Descend alors Loukas Quatre-Doigts, baillant tandis qu'il resserre son manteau de cuir.

« Bonsoir tout le monde. Ce qu'on va faire ce soir, c'est pas un truc que je fais tous les jours. Néanmoins, vu les circonstances (et le paquet d'or que vous avez été disposés à mettre), je m'engage à vous faire quitter la ville discrètement, sans attirer l'attention ni des gens du dedans, ni des gens du dehors. D'ailleurs vaudrait mieux pas attirer l'attention des Noirs.

Faut quand même savoir que traverser les égouts de Wyzima n'est pas une promenade de santé. Je vois qu'on a quelques bons gars armés, c'est pas plus mal. J'espère qu'on fera pas de mauvaises rencontres, mais c'est jamais garanti.

Bon, tout le monde est prêt ? »

Loukas et Cedric détachent alors un panneau de bois du mur, révélant une petite pièce. Cedric s'y engouffre, ramasse une torche sur une petite commode et l'allume, puis descend à la cave. Loukas enjoint ses clients à descendre.

Alors que le groupe commence à descendre, on toque à la porte. Trois fois, lentement, comme il faut. Loukas se fige, échange un regard interrogateur avec Destran. De l'autre côté de la porte, une voix féminine annonce qu'elle arrive tard mais qu'elle a l'argent et désire aussi quitter la cité...

Loukas monte à l'étage en grimpant les marches quatre à quatre pendant que Destran s'approche de la porte, tenant sa hallebarde en mains. Quelques instants plus tard, Loukas redescend et se dirige vers la porte, semblant signaler à Destran que c'est ok.

Loukas ouvre lentement la porte puis l'ouvre soudain en grand, attrape quelqu'un par le bras et tire le nouveau venu à l'intérieur avant de refermer la porte et de remettre le verrou.

Merde ! Vous êtes qui, vous ?

La nouvelle venue est une jeune femme à la peau laiteuse et aux cheveux châtain. Elle porte une robe noire stricte seyante sous un élégant capelet en renard. À sa ceinture pendent une bourse et une grande sacoche en cuir noir rectangulaire et elle porte une besace en bandoulière. Ses grands yeux bleus font le tour de la pièce, semblant analyser rapidement l'environnement avant de porter son attention sur Loukas.

Alors, vous me répondez ?

La jeune femme se présente rapidement et donne la somme convenue à Loukas. Il jauge la jeune femme, puis l'enjoint à descendre avec les autres à la cave.

**Note du scénariste :** Ania Kolev est une magicienne et l'une de mes PJs. Vous pouvez la remplacer par une PNJ ou tout autre PNJ. Le but ici est de donner un petit coup de stress aux PJs qui vont se demander ce qui se passe avant de réaliser qu'il s'agit d'un nouveau fuyard.

## Les égouts

Dans la grande cave, le groupe découvre de grands tonneaux de vin, des caisses en bois et de très nombreuses toiles d'araignées. Une odeur désagréable flotte dans l'air, une odeur de pourriture. Les PJs peuvent se rendre compte (test de Vigilance SD20) que l'un des tonneaux comporte beaucoup moins de toiles et de poussière que les autres. Loukas s'en sert pour cacher ses marchandises de contrebande.

Alors que Cedric se dirige vers le fond de la cave, sa torche éclaire un épais panneau en bois coulissant sur un rail. Il pose sa torche et déverrouille le panneau. Il le fait ensuite glisser vers la droite, révélant un trou irrégulier dans le mur de pierre. Impossible de dire s'il est dû à un effondrement ou s'il a été fait par l'Homme. Une forte odeur de pourriture agresse alors les narines des PJs et ceux-ci réalisent que le trou donne sur les égouts de Wyzima, comme l'avait déjà suggéré Loukas lors de son petit discours de présentation. Cedric distribue des torches (dont une par PJ) et les allume. Puis, il ouvre la marche et un à un, les membres du groupe pénètrent dans les égouts puants.

## Traversée des égouts

Une fois tout le monde dans les égouts, Loukas fait un dernier speech à voix basse.

À partir d'ici, je veux le silence complet, sauf s'il y a une vraie urgence. Faudrait pas qu'on attire l'attention de certains rôdeurs souterrains. Croyez-moi, je connais bien le chemin et ça ne devrait pas prendre plus d'une heure pour sortir. Si l'odeur vous incommode, mettez votre foulard sur le nez. Et maintenant, silence, on avance.

Cedric ouvre la marche et Destran la ferme, Loukas restant au milieu du groupe pour aider les voyageurs en cas d'obstacles. Le halfelin marmonne plusieurs fois « Mais dans quoi je me suis embarqué... » avant que Loukas ne lui intime de se taire.

Le groupe s'enfonce dans les égouts et dans la puanteur, longeant les canaux charriant les ordures de la ville. Le halfelin se sent mal et manque plusieurs fois de vomir. À part les trois contrebandiers, tout le monde est sur les dents.

Les souterrains sont constitués de nombreux tunnels et conduits, que les guides semblent connaître par cœur. Après vingt minutes à avancer prudemment, le groupe s'arrête devant une lourde grille rouillée qui barre le passage du sol au plafond. Loukas plonge la main dans son manteau de cuir et en ressort une clef attachée autour de son cou par une chaînette.

## Attaque de noyeurs

Si les PJs font attention, ils peuvent remarquer, flottant dans l'eau croupie, un petit tonnelet portant les armoiries de la cité de Wyzima dériver vers eux. Si les PJs réussissent un test de Vigilance en opposition au test de Furtivité des noyeurs (base 12, +4 parce qu'ils se dissimulent dans l'eau), ils pourront les repérer juste avant l'attaque. Sinon, les noyeurs surgiront par surprise.

Aussitôt, Loukas hurle ses ordres et Destran se met à jouer de la hallebarde.

Retenez-les le temps que j'ouvre la grille et suivez-moi ! N'engagez pas le combat sur leur territoire !

Les noyeurs sont nombreux mais le groupe ne doit pas les affronter pour autant. Il faut un round à Loukas pour ouvrir la grille et les voyageurs pourront alors s'engouffrer dans le passage en se défendant contre les attaques des nécrophages.

**Note au MJ :** pas nécessaire de lancer des dés, sauf si les PJs décident de se lancer dans un combat risqué en territoire ennemi. En principe, ils devraient juste se contenter de passer la grille tandis que les plus courageux repoussent les noyeurs par un moyen ou un autre. Il faut juste faire sentir aux PJs que ces monstres sont une menace, mais que si le groupe passe la grille, Loukas pourra la refermer et la traversée pourra reprendre. Seul Fodor le halfelin recevra un coup de griffes dans la jambe droite, ce qui lui donnera une raison supplémentaire de se plaindre.

Le groupe laisse derrière lui les noyeurs, qui après avoir tenté de forcer la grille finissent par retourner dans l'eau. Le halfelin boîte et saigne mais est capable de continuer. Lidmila commence à paniquer et Letholdus essaie de la calmer, sans grand succès. D'ailleurs, Letholdus semble aussi paniqué qu'elle.

## Les ruines elfiques

Quinze minutes plus tard, Loukas guide le groupe à travers une ouverture vers un tout autre type de décor. Autrefois, une cité elfique se dressait à l'endroit où est construite l'actuelle Wyzima. En réussissant un test d'Éducation SD14, un PJ saura que les elfes ont vécu autrefois partout dans les terres du nord. Des guerres avec les humains les ont fait quitter leurs demeures, qu'ils ont préféré saccager plutôt que de les laisser tomber entre les mains humaines. C'est ainsi que le groupe finit par quitter les égouts pour s'enfoncer dans des salles au style inhabituel presque entièrement effondrées.

Au bout de plus d'une demi-heure à se faufiler dans des interstices et des couloirs entre architecture elfique et effondrements, le groupe parvient dans une grande salle au plafond effondré éclairée par la lueur de la lune. Une large volée d'escaliers à mène à la surface, montant entre d'anciennes colonnes à l'étrange beauté. Les plantes et les herbes sauvages ont envahi l'endroit,

enroulant leurs branches autour des statues brisées.

Les voyageurs émergent des ruines elfiques et découvrent qu'ils ne sont pas très loin du faubourg nord de Wyzima, les murailles de la cité apparaissant au sud, de l'autre côté du plan d'eau, et au-delà, on peut apercevoir les lueurs émanant du camp de l'armée du Nilfgaard.

Voilà, on y est. Le faubourg nord de Wyzima est juste là plus loin. Vous voyez la palissade derrière les arbres ? J'veus conduis jusque là puis vous vous débrouillez. Moi et mes gars on va aller se prendre une bonne pinte au Mulet Bavard.

## Faubourg maudit, maudit faubourg

Les habitants du faubourg sont partis il y a une semaine, dès qu'ils ont appris que le Verger Blanc était tombé. Ils ont vu passer des soldats qui prétendaient être les derniers survivants de l'armée témérienne. Personne n'osa les traiter de déserteurs. Ils étaient guidés par Vernon Roche, le chef des Stries Bleus, les forces spéciales du défunt Roi Foltest. Les villageois apprirent de la bouche de Roche que Wyzima fermait ses portes parce que l'armée nilfgaardienne allait faire route vers elle. Les villageois, pris de panique, tentèrent de se réfugier en ville, mais sur ordre du Bourgmestre Velerad, les portes devaient rester fermées pour éviter que des agents ennemis ne puissent entrer. Les villageois décidèrent alors de quitter le faubourg, outrés par l'attitude de Velerad, et de partir trouver refuge plus au nord au château de La Valette.

### L'attaque des barghests

Le faubourg est entouré d'une palissade en bois de près de quatre mètres de haut, protégeant les villageois des bêtes errantes. La route venant de la Porte des Cordiers passe par le faubourg avant de continuer vers le nord. La grande porte du faubourg est fermée et personne ne répond aux appels. En faisant le tour, les PJs trouvent une autre porte, ouverte celle-là, et découvrent que le

village est composé d'une quinzaine d'habitations paysannes et d'une petite taverne.

Alors qu'ils se regroupent, ils entendent des aboiements et des grognements effrayants provenant des champs et bosquets alentours. Émergent alors des créatures ressemblant à de gros chiens, mais desquels émane une lueur verdâtre : des barghests. Pris de panique, plusieurs membres du groupe se replient à l'intérieur du faubourg, tentant de convaincre les autres de s'enfermer avec eux. Les créatures s'approchent de la porte d'un air menaçant, avant d'accélérer d'un coup si les PJs ne rentrent pas dans le faubourg.

### À l'abri

Les hurlements et aboiements des barghests résonnent à l'extérieur tandis que de violents coups secouent la palissade durant de longues minutes avant de s'arrêter.

**Note au MJ :** durant toute la scène qui suit, il faut rappeler occasionnellement que les barghests sont toujours dehors avec l'un ou l'autre hurlement ou grognement de l'autre côté de la palissade.

Sur un test réussi d'Éducation (SD 14), on peut identifier les créatures comme étant des barghests, une espèce de chien fantomatique surgie des profondeurs de l'enfer pour tourmenter les vivants. On raconte qu'ils incarnent la justice divine envoyée châtier les malfaisants. On dit aussi qu'ils sont les fantômes d'êtres si malfaisants qu'ils ne peuvent se réincarner autrement que sous la forme d'un chien. Si personne ne le réussit, Fodor le halfelin pourra donner ces informations. Sur un test réussi en Formation de Sorceleur (SD 12), un sorceleur peut contredire ces croyances populaires. Les barghests sont en fait des fantômes invoqués de l'au-delà et qui prennent l'apparence de chiens maudits. Ces chiens peuvent être invoqués des enfers soit par un mage, soit par une autre créature infernale apparentée au barghest : le cerbère, un spectre qui prend la forme d'un chien terrifiant traquant ceux qui perpètrent des actes violents ou odieux afin de dévorer leur âme. En tous cas, toutes les croyances s'accordent sur un point : les barghests n'ont pas de pitié pour les vivants.

Le village est composé de quelques maisons paysannes abimées par le temps. Une petite taverne, le Mulet Bavard, se dresse au centre du faubourg.

### Le Mulet Bavard

Devant la taverne, au bord de la route, se dresse un panneau d'affichage sur lequel sont épinglés quelques messages (voir annexes). Une écurie déserte jouxte la bâtisse, avec ses restes de foin et ses abreuvoirs asséchés.

Les volets de la taverne sont fermés. La porte d'entrée résiste légèrement mais s'ouvre, laissant s'échapper un chat. Il n'y a personne à l'intérieur et il n'y a plus ni nourriture ni boisson.

Il y a un puits près de l'auberge, dans laquelle les PJ's peuvent récupérer de l'eau potable.

### Les maisons

Il n'y a personne dans le village. Les maisons ont été vidées de tout ce que les villageois pouvaient emmener avec eux. Il n'y a clairement plus rien à voler et les personnages ne découvrent rien de suspect, ce qui devrait commencer à leur faire penser que les barghests ne sont pas là pour les villageois mais pour le groupe présent.

### Comment s'en sortir ?

Les PJ's doivent d'abord comprendre ce qui motive les barghests. Ont-ils été invoqués par un mage ? Si oui, par qui et dans quel but ? Les PJ's n'ayant pas encore vu le cerbère, ils ne peuvent pas encore envisager la possibilité selon laquelle les barghests sont contrôlés par un cerbère. Afin de clarifier ce point, les PJ's peuvent grimper sur le toit d'une maison pour tenter de le repérer. Un test de Vigilance (SD 10) leur confirmera la présence de la bête, plus grande que les autres spectres, et au corps rougeoyant d'une énergie malfaisante. Il se déplace lentement en bordure des champs qui bordent le faubourg, tournant régulièrement son regard de braise vers les habitations.

Pour vaincre les barghests, il n'existe que trois méthodes :

- les tuer un à un, mais cela ne garantit nullement qu'ils ne reviendront pas
- tuer le chef de meute (le cerbère)

- leur livrer la proie que le cerbère traque

Dans les deux premiers cas, il s'agira d'un affrontement brutal, à l'issue sans doute fatale pour certains. De plus, sortir pour affronter le cerbère sera difficile sans affronter les barghests, au nombre de (2x le nombre de PJ et PNJs), sans compter le fait que le cerbère est capable d'en réinvoquer.

La troisième solution qui consiste à livrer sa proie au cerbère nécessite d'abord de découvrir qui est cette proie.

Une autre solution (temporaire) existe cependant : attendre le lever du soleil. En effet, les créatures disparaîtront, mais elles reviendront la nuit suivante pour poursuivre leur traque. Cette journée de répit pourrait être mise à profit pour trouver une solution. Néanmoins, s'ils ont vu le cerbère, un jet de Déduction (SD 10) les avertira que la créature infernale est beaucoup plus massive et forte que les barghests et qu'il pourrait très bien décider de s'en prendre à la porte du faubourg.

### La proie du cerbère

La personne que traque le cerbère est Lidmila Lorvik, la jeune femme qui a assassiné son mari. Elle le préméditait depuis longtemps et la violence du meurtre était telle qu'elle a attiré sur elle l'attention d'un cerbère. Celui-ci la traque dans le plan spectral depuis les souterrains mais il était incapable de se matérialiser dans les ruines elfiques.

**Note au MJ :** à moins de prendre le risque d'affronter les créatures, les PJ's doivent tenter de découvrir la personne qui a attiré le cerbère. Toute méthode est bonne, mais il faut que les joueurs ressentent des regards lourds, une tension permanente et des suspicions. Les PNJs doivent aussi soupçonner les PJ's et leur mettre la pression. Selon l'historique des PJ's, il se pourrait même que l'un d'entre eux pense avoir attiré le cerbère.

**Note du scénariste :** dans mon groupe, ils ont d'abord pensé que quelqu'un se cachait dans le village et que les bêtes venaient pour lui. Après avoir fouillé le faubourg de fond en comble, ils

n'ont trouvé personne. Ils ont tenté des tests de Psychologie, qui ont échoué parce que j'avais décidé que la tension devait monter encore de quelques crans. L'un des PJs a ensuite proposé que chacun se présente, puis chacun a du vider ses affaires et au final il a proposé que tout le monde sorte du faubourg et coure dans une direction différente pour voir qui le cerbère allait poursuivre. C'est là qu'il a découvert que la jeune Lidmila tremblait et commençait à paniquer.

Quand les PJs finissent par avoir des doutes sur Lidmila et la confrontent, elle finira par fondre en larmes, expliquant que depuis leur union il y a trois ans, son mari la battait et l'humiliait. Elle a fini par l'assassiner il y a quelques heures à peine. Ayant appris (en écoutant les conversations de son mari) que plusieurs nobles tentaient de quitter la ville aidés par des contrebandiers, elle a suivi l'information et s'est retrouvée chez Loukas, prête à ne plus jamais remettre les pieds à Wyzima. Son défunt mari, Hadrian Lorvik (Réputation 1, bonus de +1 pour les Nobles de Wyzima), était un homme hautain, noble de naissance et descendant d'une ancienne famille de Wyzima. Son père avait arrangé son mariage des années auparavant avec une famille noble de Novigrad, les Marinova (Réputation 1, bonus de +1 pour les Nobles de Novigrad), afin de renforcer des liens, notamment commerciaux, entre les deux villes. Leur mariage fut célébré à Wyzima, où la jeune femme fut forcée de rester avec son époux, n'ayant presque plus de contacts avec Novigrad. Son époux se mit assez vite à abuser d'elle. Il se servait de sa beauté et de sa naïveté pour charmer les autres nobles qu'il rencontrait. Avec le temps, il se mit à la battre et lui infliger des sévices corporels. Dénudant son dos, elle montre alors les nombreuses cicatrices de flagellation qui le couvrent. Elle n'osait rien dire de peur de se retrouver à la rue sans le sou, loin de sa famille. Mais quelques heures plus tôt, alors que son mari tentait une nouvelle fois d'abuser d'elle, elle vit rouge, saisit le hachoir qu'elle avait caché près du lit depuis des jours et frappa violemment son mari à de nombreuses reprises, jusqu'à en perdre la raison. Celle-ci revenue quelques minutes plus tard, elle découvrit son mari haché en morceaux sur le lit conjugal. Elle se changea, saisit quelques affaires et rejoignit Loukas à sa planque.

Donc oui, Lidmila est une meurtrière, mais mérite-t-elle pour autant d'être livrée au cerbère ?

#### **Le point de vue de chacun**

*Peter et Letholdus Maubrey* : ils comprennent Lidmila et ne comprennent pas pourquoi elle n'a pas été voir la garde. Elle leur répond qu'elle était tétanisée par la peur.

*Kendol* : il affronterait bien les spectres après avoir bu quelques bières.

*Fodor Galbassi* : l'halfelin est mort de peur. Il ne pensait pas que le boulot de bibliothécaire que lui a confié son supérieur prendrait une telle tournure. Il ne sait plus trop quoi penser et souffre de sa jambe griffée par le noyeur. Il se demande si une infection ne serait pas en train de ronger sa jambe.

*Destran* : ne veut pas faire de peine à la jeune femme mais est clairement tiraillé entre sauver cette femme ou sa peau.

*Cedric* : le vieux brigand ne mâche pas ses mots et vote pour qu'on balance la meurtrière dehors.

*Loukas* : après longue réflexion, il se demande si tout le monde excepté Lidmila sortait, les barghests ne les laisseraient pas partir. Ils pourraient alors retourner en ville chercher de l'aide pendant que Lidmilla reste à l'abri du faubourg. Il pense évidemment rester à Wyzima une fois rentré en ville et se fiche pas mal de la jeune femme. De plus, sa solution ne fonctionnerait pas car les barghests attaqueraient tout être vivant sortant du faubourg.

**Note au MJ** : aux PJs de trouver une solution en demandant l'avis de chacun (ou pas). Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise solution. Le but est juste de sortir vivants de là.

**Note du scénariste** : la magicienne de mon groupe a lancé un sort de Dissipation sur Lidmila pour tenter de briser la « malédiction ». Sur le papier, ce sort ne s'utilise pas dans ce cas, mais comme son action faisait avancer l'histoire, je lui ai permis de faire un jet d'Incantation (SD 20) pour briser le mauvais sort. Elle a ajouté tous ses points de Chance au jet et l'a réussi haut la main, brisant ainsi la malédiction.



## En route vers le nord... ou l'ouest ?

Une fois l'affaire Lidmilla réglée, tout le monde est fatigué et peut dormir tranquillement durant quelques heures. Dès que le jour se lève, les trois contrebandiers repartent en ville. Les autres fugitifs partent alors vers le nord.

Fodor Galbassi est mort de trouille et propose à d'autres de l'accompagner (sous-entendu : lui servir de garde du corps) jusqu'à Novigrad.

Peter et Letholdus se rendent au château de La Valette. On raconte que c'est le fort le plus résistant de tout le nord.

**Note au MJ :** si elle est vivante, Lidmila les accompagne. Letholdus et elle finiront par tomber amoureux et se marieront quelques mois plus tard.

Les Pjs peuvent quant à eux aller où ils le souhaitent ou où vous le souhaitez, en fonction de la suite de votre histoire ou campagne.

# Annexes

## Maudit faubourg, faubourg maudit

Panneau d'affichage du faubourg

*Recherche Sorcelleur expérimenté pour plusieurs missions d'importance. Travail très bien payé. Passez à Novigrad, Place des Électeurs, la maison au toit de tuiles bleues.*

*Le Bourgmestre Velerad cherche tout information pouvant mettre fin au trafic de fistek, ce fléot qui ravage la ville depuis trop longtemps.*

*Toute information sera gracieusement payée si elle s'avère vérifiée.*

*Allez voir le capitaine Peter Maubrey aux barakements de la garde.*

*Maknok, va t'faire enculé, sal nain !*

*Si vous chercher ce traître de Vernone Roch, l'est parti à l'nor, ver la Redanie.*

*- Kelqun qu'aim pa tro les desserteurs et les fis de putes*