

# Jusqu'à Ce Que La Mort Nous Réunisse...

Ce scénario est prévu pour The Witcher TRPG.

Il est prévu pour des joueurs plutôt expérimentés avec des connaissances sur le monde de The Witcher.

Il a été écrit pour 4 personnages dont les backgrounds sont fournis en annexe. Il est possible de le jouer avec un autre groupe, néanmoins certains passages spécifiques à ces personnages devront être ajustés / supprimés.

Les rencontres ne sont pas toujours détaillées, elles seront à ajuster en fonction des personnages. Les monstres et PNJ sont essentiellement issus du livre de base, parfois avec quelques modifications. Le PNJ principaux et secondaires sont tous décrits en annexe, ceux avec qui un affrontement est envisageable possède des stats détaillées.

## Résumé

---

Les personnages vont devoir découvrir et résoudre les problèmes du village de Prozna.

Si vous utilisez les PJ suggérés, l'actuel propriétaire des terres de Branice, Reinhard Fale, va confier au jeune Aleksander la tâche de s'y rendre pour savoir pourquoi le dernier chargement de bois attendu n'est pas arrivé. Vedran et le sorcier Kalen suivront le jeune seigneur vu que le premier le suis comme son ombre et le second encore contraint de le servir. Reinhard adjoint au groupe les services du jeune médecin récemment installé à Branice : Belean.

Si vous utilisez d'autres personnages, vous devrez changer l'introduction. Dans le cas contraire il est conseillé de lire les backgrounds des personnages avant de poursuivre la lecture du scénario.

## Sommaire

---

<b>Lieu</b>	<b>3</b>
<b>Ce qui se passe réellement à Prozna</b>	<b>4</b>
<b>Introduction : chez Reinhard Fale</b>	<b>6</b>
<b>Voyage vers Prozna</b>	<b>8</b>
<b>Arrivée à Prozna</b>	<b>10</b>
<b>A la recherche de Millie</b>	<b>12</b>
<b>Retour à Prozna</b>	<b>14</b>
<b>Investigation dans la forêt</b>	<b>15</b>
Les Scoia'taels	15
La Tour	15
Les Ruines Elfiques	17
<b>Rencontrer les Scoia'taels</b>	<b>18</b>
Le campement des scoia'tael	18
Rencontre avec Ellarian	19
<b>Confronter le Prêtre</b>	<b>21</b>
Millie	21
Le Livre de Millie	22
<b>Lever la malédiction</b>	<b>24</b>
Réunir les 2 amants	24
Offrir Millie en sacrifice au spectre de minuit	25
<b>Prozna vs Les Scoia'taels</b>	<b>26</b>
<b>Annexe 1 : PJ</b>	<b>27</b>
Aleksander Branicki - Noble Rédanien	27
Belean d'Oxenfurt - Médecin Rédanien	28
Kalen de Cintra - Sorcelleur de l'école de l'Ours	29
Vedran - Homme d'armes Rédanien	30
<b>Annexe 1 : PNJ</b>	<b>32</b>
Ellarian, chef du commando scoia'tael	32
Mikal Ponze, prêtre du Feu Éternel	33
Rayla "Ray" Ponze, spectre de minuit	34
Scoia'tael standard	35
Villageois standard	35
<b>Annexe 2 : PNJ Secondaires</b>	<b>37</b>
Begna Fale	37
Cyriel	37
Eldain	37

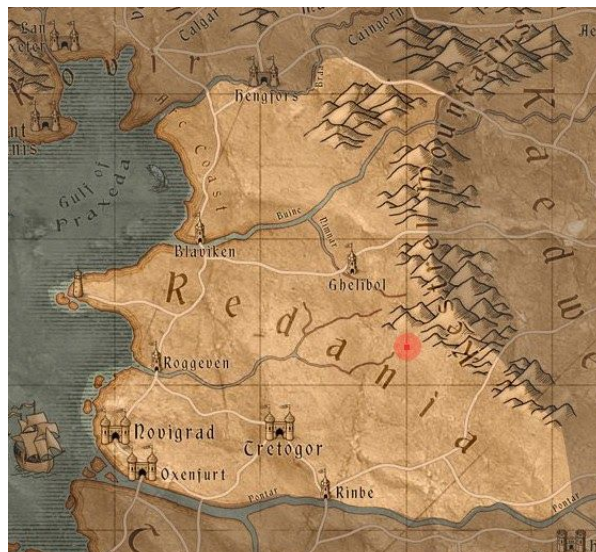
Millie	38
Reinhard Fale	38
Yontek, échevin de Prozna	38

## Lieu

L'intrigue se déroule dans la baronnie de Branice, située à l'est de la Rédania, au pied du Mont Kestrel.

C'est une zone rurale, dont les principaux revenus proviennent de la culture de céréales et de l'exploitation des nombreuses forêts de leur territoire.

Malheureusement, le concours de nombreuses erreurs de gestion, d'un train de vie un peu trop extravagant ainsi que l'enchaînement des dernières guerres contre Nilfgaard et leurs conséquences économiques ont eu raison de la fortune familiale. Morceaux par morceaux, les terres et propriétés ont été rachetées par Reinhard Fale, un riche marchand de Novigrad et c'est désormais lui qui administre et récolte les bénéfices de la région.



Prozna est un petit village de la baronnie de Branice. Il se situe en lisière d'un dense et ancienne forêt au pied du Mont Kestrel. On y vit principalement de l'exploitation de la forêt (bois, chasse, fourrures). L'élevage et l'agriculture y sont minime, juste pour agrémenter l'ordinaire des habitants. Prozna est dirigé par un échevin qui fait le lien entre le seigneur (ou maintenant Reinhard Fale) et le village.

Le village est constitué d'un petit bourg regroupant les habitations principales derrière une palissade de bois et de pierre. Quelques habitants vivent à l'extérieur de cette enceinte, soit dans des cabanes dans les bois, soit dans les proches alentours du bourg principal. La population totale est d'une cinquantaine d'habitants au total. Les bois aux alentours sont plutôt classiques mais dès qu'on s'éloigne de Prozna et de la zone exploitée, la forêt est extrêmement dense, perpétuellement plongée dans la pénombre et la légère brume qui recouvre le sol ne se dissipe jamais. Les villageois évitent d'y aller, ils prétendent que ces bois sont maudits par d'anciens esprits malins à cause d'anciennes ruines elfiques (c'est faux, ce n'est qu'une superstition).

Il y a quelques années, Mikal Ponze, un prêtre du Feu Éternel, est venu s'installer à Prozna avec sa fille, Rayla. Il a également adoptée une petite fille après la mort de ses parents : Millie. S'il va prêcher régulièrement dans tous les villages alentours et même parfois à Branice même, c'est à Prozna que son influence est la plus prégnante. S'il n'a pas de pouvoir officiel (c'est l'échevin qui dirige le village au nom du propriétaire), il a néanmoins beaucoup d'influence sur les villageois et naturellement avec le temps est devenu leur guide. Ses prêches sont empreints de dureté et d'intolérance. Les habitants sont totalement soumis à sa parole.

## Ce qui se passe réellement à Prozna

Voici l'histoire telle qu'elle s'est réellement déroulée et que les personnages devront découvrir.

La vie s'écoule, lente et monotone, à Prozna. Les gens travaillent dans la forêt, pour gagner leur pain quotidien, qu'ils agrémentent comme ils peuvent.

Un jour, dans cette forêt, est venu se réfugier un groupe de scoia'taels. Constitués de quelques commandos survivants réunis, ils sont maintenant une trentaine. Affamés, malades et blessés ils se sont établis ici jugeant l'endroit suffisamment reculé pour y être à l'abri le temps de reconstituer leurs forces et décider de leurs prochaines actions. Ils ont fait profil bas pendant un temps ne voulant pas trop attirer l'attention sur eux mais les habitants étant essentiellement des paysans, bûcherons ou trappeurs qui ne représentaient pas une réelle menace quelques raids ont été menés pour récupérer des provisions.

Le groupe est mené par Ellarian, vétéran de la brigade Vrihedd, ayant échappé à la purge car simple soldat à l'époque. Il dirige maintenant ce commando. D'un naturel froid et taciturne, il est néanmoins quelqu'un de posé qui n'agira que rarement sous l'impulsion du moment. Il préfère peser ses décisions et leurs conséquences. Il est très respecté par ses troupes qui lui sont loyales et obéiront aveuglément à ses décisions. Le reste du groupe est constitué d'une trentaine d'Aen Seidhe survivants de différents commandos et ayant rejoint Ellarian au fil du temps.

Ellarian cherche à rejoindre d'autres commandos afin d'unir leur force mais la tâche est ardue. Depuis la paix de Cintra, les Royaumes du Nord sont plus hostiles que jamais envers les non-humains, d'une part à cause des exactions commises par les Scoia'tael durant leur alliance avec Nilfgaard, mais aussi à cause de la montée en puissance du culte du Feu Éternel dont l'intolérance vis à vis des non-humains est notoire. Dol Blathanna a fermé ses frontières aux anciens combattants selon les termes du traité Cintra et la trahison de Nilfgaard est encore trop fraîche pour envisager de migrer vers le Sud.

Parmi les membres notables du commando d'Ellarian, il y a Cyriel. Cyriel est un très jeune elfe (selon les critères Aen Seidhe il est à peine adulte) qu'Ellarian a recueilli et pris sous son aile il y a quelques années. Malgré la situation actuelle Cyriel a gardé son naturel optimiste et rêveur. Il est persuadé qu'il existe encore un espoir pour humains et non-humains de trouver un moyen de coexister pacifiquement, qu'il suffit de briser le cercle vicieux de vengeance et de mort. Leurs caractères et leur vision du monde diamétralement opposés n'empêche pas Ellarian de considérer Cyriel comme son fils et le sentiment est réciproque. Rapidement, dès leur arrivée dans la forêt de Prozna, Cyriel partait des jours entiers en "patrouille" mais en vrai, il préférerait s'isoler de l'ambiance de mort et de désespoir qui régnait au camp. C'est comme ça qu'il a découvert, dans une clairière, d'anciennes ruines Aen Seidhe. Dans ces ruines, une jeune fille vient également régulièrement : Rayla.

Rayla est la fille du prêtre du Feu éternel qui s'est établi à Prozna il y a plusieurs années. Comme Cyriel elle a une vision à l'opposée de son père. Elle n'adhère pas aux prêches intolérants et remplis de haine de ce dernier. Elle rêve de pouvoir un jour partir de Prozna et voir le monde et les merveilles qu'il abrite. Elle parvient à trouver du temps et des prétextes pour s'isoler dans la forêt, s'y enfonçant beaucoup plus profondément que ce qui est autorisé. C'est ainsi qu'elle a un jour découvert les ruines qui sont, selon les anciens du village, maudites. Comme personne n'y vient jamais pour cette raison, elle y est tranquille et s'y réfugie dès qu'elle le peut.

Les deux jeunes gens se sont donc rencontrés et, contre toute attente, ont forgé un lien fort entre eux. Ils savaient néanmoins que vivre leur amour au grand jour serait impossible en restant sous la coupe de leur famille. Ils ont donc commencé à envisager de partir tous les deux. En attendant qu'ils puissent mettre leur plan à exécution, ils profitaient de chacuns des moments volés dans ces ruines.

Cyriel a rapidement confié son histoire à Ellarian. Ce dernier essaya de dissuader Cyriel car, même sincère, les histoires d'amour entre dhoine et Aen Seidhe se terminent toujours mal. En vain. Ellarian comprit qu'il ne pourrait empêcher Cyriel de suivre son cœur. Il ne pouvait pas accueillir la jeune fille au sein du commando, d'une part parce qu'elle ne serait jamais acceptée, et qu'il ne pouvait la condamner à une vie d'errance misérable. La seule chose qu'il pouvait faire c'est aider Cyriel à planifier leur fuite au mieux, sans impliquer le reste du commando et en attendant que celui-ci soit prêt à partir en même temps pour ne pas être la cible de représailles. Il ne pouvait mettre tous ses hommes en danger malgré l'affection qu'il porte à Cyriel.

Malheureusement, leur plan fut compromis par la plus insignifiante des personnes de leur entourage : Millie, la soeur adoptive de Ray. La petite fille discrète avait compris qu'il se tramait quelque chose et suivit un jour sa soeur adoptive dans la forêt jusqu'aux ruines. Elle en déduit que la jeune fille avait été corrompue par les elfes. Elle courut alors tout rapporter au Prêtre. Furieux ce dernier rentra dans une colère noire. Couvert de honte par les agissements de sa fille, il ne pouvait plus la regarder en face. Pour la punir il la fit enfermer dans la vieille tour en ruine le temps de régler son compte à la pourriture d'elfe qui avait sali son enfant. Pour cela il lui suffit avec une poignée d'hommes du village de lui tendre un piège dans les ruines. C'est ainsi que, pensant retrouver son aimée lors de leur prochain rendez vous clandestin, Cyriel se fit capturer par le prêtre, ramené à Prozna et termina sur un bûcher. Mais pour Millie ce n'était pas suffisant. Ray devait se repentir et surtout son âme devait être purifiée pour pouvoir rejoindre la lumière du Feu Éternel. Pendant que les préparatifs du bûcher de Cyriel occupaient la majorité du village, elle s'éclipça à la vieille Tour. Après avoir raconté à Ray le sort qui attendait Cyriel elle parvint à mettre le feu à la vieille tour abandonnée. Les deux amants périrent ainsi par le feu quasi en même temps au crépuscule de cette journée.

Ray utilisa ses derniers instants pour graver dans la pierre un dernier message. La colère, la haine, la douleur et l'amour infusèrent ses dernières paroles et ainsi apparut la malédiction de Prozna.

Depuis, toutes les nuits, les bois sont infestés de spectres, et Rayla, sous la forme d'un spectre de minuit erre à la recherche de Cyriel, ou cherchant à attirer Millie dans les bois pour assouvir sa vengeance. Quiconque erre dans la forêt la nuit a peu de chance d'en réchapper. La journée impossible de fuir la zone de la malédiction. Quiconque tente de partir se perd et revient systématiquement à la même clairière non loin de la Tour.

Les elfes ont compris qu'il s'était passé quelque chose de tragique lorsque Cyriel n'est pas revenu. Ils ont également sentit la forêt changer quand la malédiction s'est répandue. Leur désir est de se venger des habitants de Prozna, mais la malédiction rends les choses compliquées et Ellarian ne veut pas agir sans avoir toutes les cartes en main. Mais c'est de plus en plus compliqué pour lui de tenir ses hommes, tout le monde est à cran et il sait qu'il faudra bien tôt ou tard leur accorder leur vengeance.

## Introduction : chez Reinhard Fale

Musique d'ambiance suggérée : Merchants of Novigrad (TW3 OST)

Les PJ auront reçu une missive avec le sceau de Reinhard Fale il convoque chez lui :

- Aleksander et sa "suite" (Kalen et Vedran)
- Belean, le nouveau médecin de Branice

Ils sont reçus dans le salon de sa nouvelle maison. C'est richement décoré et Aleksander ou Vedran peuvent facilement reconnaître certaines peintures et autres objets de valeurs qui ornaient jadis la demeure du Baron. Les PJ sont laissés seuls un long moment, ce qui leur laisse le temps de discuter (ou pas).



Au bout d'un moment Reinhard arrivera, plutôt jovial et avenant. Après quelques banalités d'usage, il exposera la raison qui les a amenés ici. Il envoie Aleksander se renseigner à Prozna pour savoir pourquoi les marchandises attendues ne sont toujours pas arrivées. Il adjoint le médecin à leur groupe au cas où son assistance serait requise (il ne veut pas prendre le risque qu'une épidémie se répande à toutes ses terres).

Comme d'habitude, il fera miroiter à Aleksander une possible union mais jamais ouvertement et sans s'engager. En effet ce n'est pas la première fois que Fale demande à Aleksander de régler des problèmes, évidemment sans autre rétribution que son "attachement à ses terres ancestrales", la satisfaction

d'exercer ses "prérogatives de seigneur".

L'affaire se conclue et le départ est fixé au lendemain. D'ici là, ils peuvent s'équiper et se préparer pour la route et la mission.

## Voyage vers Prozna

Musique d'ambiance suggérée : The Vagabond (TW3 OST)

Une journée de cheval est nécessaire pour rejoindre Prozna depuis Branice. Le voyage sera paisible ce qui peut laisser l'occasion aux PJ de discuter et de faire connaissance pour ceux qui ne se connaissent pas.

Après avoir traversé quelques hameaux de paysans et champs de céréales, dès le début d'après midi, la région se fait moins peuplée



et le décor plus boisé. La route mène aux pieds de la montagne et commence à monter légèrement.

En milieu d'après-midi ils pénètrent dans la forêt à proprement parlé, la luminosité baisse et le silence se fait plus pesant.

Musique d'ambiance suggérée : Evil's Soft First Touches (Hearts of Stone OST)

**▲ Le groupe entre dans une zone maudite.** *A partir du moment où les PJ sont entrés dans la zone de malédiction ils ne pourront plus en sortir tant qu'elle n'est pas levée. Tenter de sortir de la forêt les ramènera inlassablement au même endroit, dans une clairière non loin de la tour. Peu importe le chemin qu'ils empruntent et le temps qu'ils marchent.*

Le sorcelleur peut faire un jet d'Awareness DC 18 pour sentir son médaillon tressauter légèrement lorsqu'ils franchissent cette limite.



Après un court moment, les cris d'une nuée de corbeaux se font entendre, ils sont bruyants. Très vite, au détour d'un virage, les joueurs peuvent effectivement voir un grand nombre d'oiseaux prendre leur envol à leur approche.

Derrière eux les restes d'une embuscade leur faisait office de festin.

On y trouve les corps de deux paysans (un homme et une femme) ainsi que d'un cheval. Un chariot chargé de caisses et de sacs, tous vides à l'exception d'objets personnels sans valeur.

Les corps sont criblés de flèches, la cause de la mort est donc plutôt simple à établir. Les corps ont commencés à être dévorés par les corbeaux. Ils n'ont plus de chaussures. Les paysans n'ont pas

d'armes sur eux.

Les deux paysans semblaient quitter Branice et n'ont pu sortir de la forêt avant de se faire embusquer par un commando scoia'tael (les flèches sont faciles à identifier pour ceux qui ont déjà eu affaire à eux) mais les PJ doivent arriver à cette conclusion seuls. Il n'y a rien de particulier à découvrir ou à faire de plus ici.

(Il est possible aux PJ d'atteler le chariot à une de leur monture et ramener les corps à Prozna. Auquel cas un bûcher funéraire sera organisé).

En fin d'après-midi, le groupe arrive aux portes de Prozna, qui sont closes, alors que le soleil commence à se coucher.

Les villageois ne sont pas enclins à ouvrir tout de suite il faudra que le groupe se présente et montre patte blanche. L'ambiance est tendue, une fois les portes ouvertes on les pressera d'entrer pour refermer les portes aussitôt. C'est l'échevin et le prêtre qui accueille les PJ.





## Arrivée à Prozna

Musique d'ambiance suggérée : Moment of Respite (Thronebreaker OST)



L'échevin accueillera les PJ, accompagné d'un prêtre du feu éternel. Un certain nombre de villageois s'attrouperont sur la place pour voir/écouter ce qui se passe.

Un jet de Psychologie (Human Perception) réussi (DC 15) permet d'établir clairement que la foule est anxieuse. Des murmures indistincts parcourent la foule et on regarde les nouveaux venus avec un mélange d'espoir et de peur.



L'échevin s'adresse en priorité à Aleksander.

“Mon Seigneur, benv'nue à Prozna, désolé pour l'accueil, ben c'est qu'on vous attendez pas. Faut ben qu'on soit prudents nous aut' vous savez. J'suis Yontek, c'est moi qui suis l'échevin du village. On va vous faire préparer un endroit pour la nuit et vous dinerez avec nous aut' ce soir. Mais dites moi qui donc zavez amené avec vous mon Seigneur ?” Des regards furtifs et inquiets sont lancés au sorceleur.

Une fois que le groupe se sera présenté, le prêtre prendra la parole dans la foulée. Après avoir salué le groupe et s'être présenté, il proposera à Aleksander de l'accueillir chez lui s'il le souhaite, les autres pouvant dormir dans la grange du village.



Si les PJ posent des questions c'est toujours le prêtre qui répond, l'échevin reste en retrait et se contente d'acquiescer de la tête aux paroles du vieil homme :

### - Sur ce qui se passe ici, les raisons du retard des livraisons

“Ce fléau qui nous accable est la volonté des Dieux. Ils nous envoient une épreuve pour nous rappeler que nous avons bien trop longtemps toléré que l'hérésie parcoure nos terres et nous dépouille de notre humanité sans agir. Ce fléau qui s'abat sur nous n'est pas un hasard. Le Feu Éternel nous châtie pour nos péchés.”

“Un groupe de déviants, des non-humains, se sont installés dans notre forêt, pour nous tourmenter, tuer nos chasseurs et nos bûcherons. Personne ne peut plus aller travailler dans les bois. Plus personne n'ose sortir de l'enceinte du village. Certains les appellent "Écureuils" mais ce ne sont que des rats, qui répandent leur fléau et bientôt la famine et les maladies arriveront dans leur sillage. Nos réserves sont déjà amoindries. Mais, peut-être que dans sa miséricorde, le Feu Éternel nous envoie un espoir nous éclairer au cœur de la nuit. Peut-être que vous parviendrez à chasser cette charogne de nos bois pour que la vie puisse reprendre son cours.”

### - Sur le couple trouvé mort sur la route

Effectivement il y a quelques jours un couple a décidé de fuir contre l'avis général. Leur fils a disparu alors qu'il était dans les bois, ce qui a été l'élément déclencheur de leur départ. Tout le monde est attristé/effrayé d'apprendre leur sort même si en prêtant l'oreille aux murmures qui parcourent la foule on peut entendre que ce n'est pas étonnant, ils ont été punis de leur manque de foi, le prêtre avait interdit à quiconque de sortir parce que c'était dangereux, s'ils avaient écoutés ils seraient toujours en vie. (si les corps ont été ramenés au village, une cérémonie de crémation est organisée par le prêtre pour le soir même)

En creusant un peu sur le fils, on apprend qu'il était partie dans les bois avec Millie, une petite fille qui a été recueillie par le prêtre à la mort de ses parents il y a quelques années. Millie est revenue au petit matin mais pas le jeune garçon.

Si quelqu'un pose des questions sur Millie ou demande à lui parler => voir chapitre suivant

Lorsque les joueurs n'ont plus de question on va leur montrer où ils dormiront en attendant que le repas soit prêt.

Si le docteur le souhaite il y a bien des personnes blessées et/ou malades à soigner cela peut l'occuper en attendant (maladies communes, blessures du quotidien). Les gens sont réticents au début et ce sera plus facile pour eux d'accepter si le prêtre n'est pas dans les parages. S'il l'est, il sera possible de voir qu'il n'approuve pas qu'on s'en remette à des pratiques qui ne reposent pas sur la foi et la prière mais il ne dira rien.

Si un ou plusieurs personnage veulent inspecter le village, il n'y a rien de particulier à trouver. Sur la place, les restes d'un grand feu qui été allumé il y a plusieurs jours (si un bûcher funéraire est organisé pour les 2 paysans morts, ce sera plus difficile à trouver vu que c'est sur le même emplacement).

## A la recherche de Millie

Musique d'ambiance suggérée : Hearts of Stone (Hearts of Stone OST)

Si les PJ ne demandent pas à rencontrer Millie plus tôt, sa disparition sera découverte plus tard en début de soirée au moment de se mettre à table. L'échevin viendra alors voir les PJ pour leur demander leur aide.

Le prêtre haranguera la foule pour des volontaires. Personne ne se précipite et tous les regards se tournent vers le groupe espérant qu'ils y aillent et ne demande pas d'aide. Des murmures parcourent la foule : "La nuit tombe, c'est de la folie, elle est déjà perdue !"

"Vous geignez sans cesse "Pourquoi les Dieux nous ont abandonnées ?" comme de la marmaille apeurée, mais lorsque se présente l'occasion de vous racheter pour vos fautes, vous laissez ce fardeau à d'autres ? Vous préféreriez vous en remettre à des étrangers ? A ce mutant ? A son corps déformé par des rituels impies, un être dégénéré qui ne distingue plus le bien du mal ? (des murmures parcourent la foule, les gens hochent la tête pour acquiescer). Vous méritez le châtement que les Dieux vous réservent si vous vous entêtez à perpétuer les erreurs du passé. Ayez la foi mes enfants, car avec elle, aucun mal ne survit à la flamme du Feu Éternel ! Le Feu Éternel illumine, brûle et nous purifie !"

La foule reprend en chœur : "Feu Éternel ! Brûle ! Illumine ! Et purifie nous !"

Galvanisés par le prêche, des hommes se saisissent de torches, fourches, râteaux, pelle, gourdin et se regroupent près de la porte.

Il fera bientôt nuit noire et dans la forêt il fait déjà sombre, et un silence de mort règne. Pas d'insecte ou d'oiseaux nocturnes ne viennent troubler le silence, seuls les cris des villageois qui scandent le nom de la petite fille qu'ils recherchent.

Musique d'ambiance suggérée : Lurking Terror (Thronebreaker OST)

Pour trouver une piste récente de petit pas : Awareness DC 15 (-2 a cause de la pénombre). La nuit est quasiment tombée et presque aucune lumière ne filtre à travers la canopée. Les villageois sont nerveux ils regardent sans cesse tout autour d'eux et enjoignent le groupe à se dépêcher. L'émulation du discours du prêtre est retombée et une partie des villageois a déjà rebroussé chemin.



La piste conduit dans une petite clairière à environ une demi-heure du village.

Là ils pourront distinguer à la lueur de la lune une petite silhouette acculée contre un tronc et devant elle un spectre tente de s'en prendre à elle.

Dans la clairière, 3 autres spectres tournoient autour de la scène, ils se jettent sur quiconque pénètre dans la clairière, s'il y avait encore des villageois avec le groupe, ils fuient en hurlant.

Musique d'ambiance suggérée : Claws and Scales (Thronebreaker OST)

### Rencontre (voir stats en annexe) :

- 1 spectre de minuit (elle ne combat pas, son focus est entièrement sur Millie)
- 3 spectres “normaux” pour commencer. Ajuster le nombre de spectres si besoin en fonction de votre groupe de PJ. D'autres vont arriver par vague de plus en plus nombreux. (Le but n'est pas d'avoir une rencontre difficile mais de faire monter la pression, il est impossible de combattre tous les spectres, il en viendra sans cesse).

Si quiconque tente de s'approcher de la fillette et/ou du spectre de minuit, cette dernière poussera un cri strident [jet d'Étourdissement (STUN) à -2 ou tomber à genou, chancelant (staggered)] et s'enfuit et se dirige à l'ouest.



Dans cette direction, on peut distinguer une tour en ruine.

De plus en plus de spectres vont faire leur apparition si les PJ tentent de suivre le spectre ou restent dans la clairière. Millie est inconsciente. Il n'y a pas d'autre option que la fuite. Les spectres les poursuivront jusqu'au abords de Prozna, il va falloir courir jusque là.

## Retour à Prozna

Musique d'ambiance suggérée : Go back whence you came (Hearts of stone OST)

Après leur fuite effrénée, les PJ devraient être de retour à Prozna avec la petite fille, toujours inconsciente. Les portes sont immédiatement ouvertes à leur arrivée et aussitôt refermées et barricadées.

Le prêtre viendra prendre l'enfant des bras des PJ pour l'examiner.

### Ce que les PJ peuvent déduire / découvrir :

- En repensant la scène à posteriori, le spectre de femme semblait vouloir s'en prendre à la fillette mais n'a jamais pu la toucher.

- Si les joueurs sont attentifs et/ou s'ils cherchent explicitement, Millie porte un médaillon du feu éternel. Si le prêtre est interrogé il avouera qu'il appartenait à sa fille Rayla qui est décédée il y a peu. Il l'a offert à Millie en souvenir de sa soeur. Ce médaillon agit comme une amulette de protection, c'est ce qui empêche le spectre de s'en prendre directement à la fillette. Il ne fonctionne que pour la personne qui a reçu la bénédiction du Prêtre. Il est possible pour le sorcelleur de percevoir la magie qui émane de l'objet.



- Lorsqu'elle se réveillera Millie ne se souviendra de rien, ni pourquoi elle est partie du village, ni quand, ni comment, ni des spectres. Elle répond de manière laconique et n'a pas confiance en ces étranger (surtout le sorcelleur) et cherche la protection de son père adoptif si elle se sent sous pression. Elle s'éloignera ensuite du groupe pour s'asseoir, sortir un livre de sa besace et commencera à lire à l'écart.

- Si le groupe interroge le prêtre à propos de sa fille Rayla, il dira simplement que Ray est morte à cause des Scoia'tael et que c'est encore trop douloureux pour lui d'en parler. Elle était naïve et indisciplinée ce qui a causé sa perte.

- Personne ne voudra parler de Ray dans le village ou alors avec beaucoup de réticence. Pas grand chose à tirer en dehors des banalités (c'était un jolie jeune fille, elle était serviable et gentille, elle n'était pas assez pieuse et aurait dû obéir à son père, elle aurait dû se trouver un gentil mari et s'occuper de lui comme toute jeune fille de son âge bien élevée, si elle avait ouvert les yeux elle aurait vu que les jeunes garçons du village n'étaient pas insensibles à son sourire, ...)

- A propos de la Tour abandonnée : c'est une très vieille Tour qui a toujours été là. Elle est abandonnée et n'a pas d'usage particulier pour les villageois. Personne n'y va jamais.

- A propos des spectres, les villageois restent muets. Ils sont visiblement terrifiés et dépassés par la situation qu'ils ne comprennent pas. Le prêtre viendra s'immiscer et donnera son avis : c'est la magie maléfique des elfes qui est à l'oeuvre, ils ne reculent devant aucun rituel impie pour s'en prendre aux braves gens de Prozna qui ne souhaitent que vivre paisiblement et humblement, il est évident pour lui qu'il faut éliminer les scoia'taels pour lever la malédiction.

Ils n'apprendront plus rien au village pour l'instant.

## Investigation dans la forêt

Il va falloir enquêter dans la forêt pour en savoir plus les pistes à leur disposition sont :

- les scoia'taels
- la tour

△ *Aller dans la forêt lorsque la nuit est totalement tombée mène systématiquement à l'affrontement contre des spectres de plus en plus nombreux.*

Musique d'ambiance suggérée dans la forêt : Ladies of the wood (TW3 OST)

### Les Scoia'taels

---

Aller les chercher de front paraît suicidaire d'autant qu'il n'y a pas de non-humain dans le groupe pour faire tampon, et qu'ils ne savent pas combien ils sont, ni où précisément. Si jamais les joueurs décident tout de même de les chercher, le plus simple est de s'enfoncer dans la forêt et attendre qu'ils vous trouvent. C'est ce qui se passera au bout de quelques heures à arpenter la forêt, le groupe de PJ tombera dans une embuscade.

Musique d'ambiance suggérée : Eyes of the wolf (TW3 OST)

#### Rencontre (cf stats en annexe) :

- 6 archers scoia'taels

Les scoia'taels enverront une première volée de flèches (avantage de l'embuscade). Puis 3 elfes viendront au CaC pendant que les 3 autres resteront à couvert dans les arbres et utiliseront leur arc. Si les elfes au CaC sont sur le point de l'être les autres utiliseront leur flèches fouisseuses. Si la situation est critique pour les elfes ils tenteront de fuir quand plus de 50% des leurs seront morts (sauf si les pertes sont supérieures en face).

Les PJ peuvent aussi tenter de négocier en rendant les armes (c'est l'issue de secours la plus favorable si les choses dégénèrent). Il faudra être habile pour les convaincre mais compte tenu de la situation ce n'est pas impossible.

Soit par cette négociation en déposant les armes, soit en faisant un prisonnier et en le faisant parler (la force n'est pas le meilleur moyen d'y arriver, les scoia'tael sont prêts à mourir pour protéger les leurs et ne parleront pas facilement encore moins à des dhoines), il est possible d'obtenir une rencontre avec le chef du commando Ellarian.

Si le combat se termine par la fuite des elfes il sera impossible de pister leur traces pour trouver leur campement.

### La Tour

---

Musique d'ambiance suggérée : Amongst the ashes (Thronebreaker OST)

En reprenant le même chemin que la veille il est possible de retrouver la Tour assez facilement. Si le groupe s'arrête à la clairière il n'y a rien de spécial à part les traces de leur combat nocturne. La tour en elle même est ancienne et visiblement abandonnée depuis longtemps, mais on peut s'apercevoir qu'elle a récemment brûlée.



En étant précautionneux il est possible d'escalader les parties d'escalier manquantes [Jet d'athlétisme (Athletics) DC 13]. Il faut faire attention néanmoins, l'incendie a fragilisé la structure en détruisant une partie de la charpente. Dans ce qui était la pièce la plus haute de la tour on trouve un corps calciné. A priori si des PJ essayent de comprendre l'incendie a vraisemblablement débuté au dernier niveau de la tour. C'est la que les dégâts sont le plus importants.

Un examen médical du corps peut révéler certaines infos :

- c'est une femme, l'examen des dents révèlent qu'elle était jeune (moins de 20 ans)
- elle est morte brûlée vive recroquevillée sur elle même les mains serrées sur sa poitrine. Il faudra les briser pour trouver ce qu'elle tient précieusement contre elle. Il s'agit d'une pointe de flèche. Le médecin qui a officié dans l'armée pendant la seconde guerre (ou toute personne ayant eu affaire à ce genre de blessure) a déjà vu ce type de flèches : ce sont des flèches fouisseuses utilisées par les elfes, elles sont conçues pour créer des hémorragies massives et sont difficiles à retirer sans causer plus de dégâts.



Un examen attentif permet de comprendre qu'elle était montée en pendentif (le gros du lien en cuir a brûlé mais une partie a été préservée entre les mains de Ray. La pointe est émoussée (car elle a servie a gravé le message dans la pierre, cf ci dessous). Cyriel a offert cette pointe de flèche a Rayla, c'était pour lui le symbole de l'amour qui lui a transpercé le coeur quand il l'a rencontrée (et puis quand on est un scoia'tael en fuite on a pas les moyen d'acheter de vrai bijoux à l'élue de son coeur !).

- en déplaçant son corps pour l'examiner, un jet d'Awareness DC 13 permet de découvrir que quelque chose a été gravé sur le sol (certainement avec la pointe de la flèche) recouvert de suie et de poussière



Il n'y a rien d'autre à découvrir ici.

## Les Ruines Elfiques

Au cours de leur errance dans la forêt les PJ peuvent tomber sur les ruines elfiques. Ils peuvent aussi avoir connaissance de ces ruines en parlant avec les villageois qui leur indiqueront leur emplacement approximatif en les avertissant qu'elles sont maudites (ce n'est pas le cas, pure superstition)

Musique d'ambiance suggérée : Aen Seidhe (TW3 OST)



Rien de particulier ici, si ce n'est qu'à un endroit, au pied d'un chêne majestueux derrière l'arche principale, on peut trouver des traces d'occupations récentes : un panier de provisions, une couverture, deux couronnes de fleurs séchées tressées, un châle de femme...

Tout est éparpillé, en partie piétiné devant les racines massives de l'arbre. Il s'agit de l'endroit où se retrouvaient Cyriel et Rayla.

Non loin des ruines il est possible de trouver les corps de 2 elfes. Ils sont morts, probablement tués par les spectres qui hantent la forêt la nuit. Les corps sont là probablement depuis cette nuit. En examinant les alentours, il est possible de voir des traces qui conduisent à un arbre mort. Un troisième scoia'tael s'y est réfugié. Gravement blessé il est inconscient.

Il est possible de le remettre sur pied et de le ranimer. Il a une profonde entaille au ventre. Pour le soigner : Healing Hands DC 16 (6 rounds).

Il reprendra connaissance après les soins. Il s'appelle Declan et lui et ses compagnons sont venus chercher des traces de Cyriel, contre l'avis de leur chef Ellarian. Ils veulent trouver de quoi le convaincre d'attaquer le village. La journée est bien avancée néanmoins et il va falloir penser à rentrer. Plusieurs options :

- rentrer au village avec l'elfe (il n'est pas d'accord mais n'a pas suffisamment d'énergie pour lutter) => il finira probablement au bûcher, en tout cas cela créera des conflits au village et avec le prêtre qui ne verront pas d'un bon oeil la présence d'un elfes en leurs murs.
- rentrer au village en laissant l'elfe ici. C'est ce qu'il demande, il ne veut pas indiquer l'emplacement du camp de ses compagnons à des dhoines. Cependant dans son état ce n'est pas sur qu'il puisse se mettre à l'abri avant l'arrivée des spectres contre lesquels il ne pourra pas se défendre. Le laisser là est une condamnation à mort.
- le convaincre d'indiquer où se trouve son camp et l'y ramener. Il faudra négocier pour le convaincre mais ce n'est pas impossible.



## Rencontrer les Scoia'taels

Les différents moyens de rencontrer les scoia'taels sont :

- Avoir négocié avec succès une rencontre avec Ellarian lors d'une embuscade
- Avoir trouvé Declan près des ruines et le ramener au camp

Dans le premier cas, la rencontre ne se fait pas au camp mais non loin (les PJ ne connaîtront pas l'emplacement exact du camp si Ellarian ne les y conduit pas ensuite)

### Le campement des scoia'tael

Musique d'ambiance suggérée : Black Brook Vale (Thronebreaker OST)



Ils se sont établis dans une grotte. Probablement une ancienne mine ou carrière.

Dès leur arrivée il seront mis en joue par plusieurs sentinelles. Seule la présence de Declan les empêche de tirer d'abord et poser des questions ensuite.

Ils ne seront autorisés dans le camp qu'à la condition de rendre leurs armes. Menacer Declan n'aura aucun effet, ils ne prendront pas le risque de mettre en danger tout le camp pour un seul des leurs. Dans cette situation les PJ n'ont clairement pas l'avantage et devront accepter les conditions posées par les elfes.

Il n'y aura qu'une seule sommation en cas de refus.

S'ils acceptent de jeter leur armes quelques elfes viendront les collecter, chercher Declan et après s'être assurés qu'ils n'ont pas d'autres armes sur eux, ils seront escortés par 8 scoia'taels à l'intérieur.

En traversant le camp, les joueurs peuvent estimer le nombre des elfes entre 20 et 30. les regards sont clairement méfiants et hostiles, il suffirait d'un rien pour que les choses dégénèrent. Il est possible d'apercevoir plusieurs malades et/ou blessés sur des paillasses. Declan a été conduit avec eux.



Les PJ sont conduits jusqu'au fond de la grotte qui forme une grande salle naturelle où se trouve un feu de camp. Un elfe est assis près du feu. Il s'agit d'Ellarian. L'escorte restera présente pendant la durée de l'entretien.



## Rencontre avec Ellarian



Le groupe rencontrera Ellarian soit au camp directement s'ils y ont été conduit par Declan, soit non loin si c'est une rendez vous arrangé suite à une embuscade (dans ce cas ils seront désarmés de la même manière avant de rencontrer Ellarian).

Ellarian laisse les PJ se présenter et raconter leur histoire. Il est impassible mais attentif.

Il préférera répondre aux questions par d'autres questions si possible.

Selon l'habileté des PJ à mener la discussion voilà les informations qu'il est prêt à partager :

- Oui se sont eux qui ont attaqué les paysans qui tentaient de fuir. Il n'a aucun remord à ce sujet.
- Il n'y a aucun mage parmi ce groupe, la malédiction n'est pas de leur fait, ils en subissent les conséquences au même titre que les habitants de Prozna. Ils sont piégés ici et de jour en jour la zone que les spectres contrôlent la nuit semble s'étendre et se renforcer, même si l'épicentre semble plus proche du village et de la tour.
- Tout a commencé en même temps que la disparition de Cyriel, un des leur. Il n'est pas rentré un soir. Ils ont organisé un groupe pour tenter de le trouver aux vieilles ruines mais il s'y était vraisemblablement passé quelque chose. Ils ont vue la tour en train de brûler au loin et ont voulu s'y rendre mais les attaques de spectres ont commencé quand ils se sont approchés. Au début les spectres rodaient essentiellement autour de la Tour mais de nuit en nuit leur rayons d'action semble s'agrandir.
- Il savait que Cyriel avait une aventure avec Ray. Qu'ils avaient prévu de s'enfuir tous les 2 dès que le commando serait près à bouger également ce qui aurait dû se faire prochainement. Il se doute qu'il leur est arrivé quelque chose d'horrible. Un groupe d'éclaireur est parvenu à atteindre la Tour quelques jours après qu'elle ait brûlée et ont découvert le corps de Rayla. Si les dhoines sont capables de faire ça à leurs propres enfants il n'a aucun espoir sur le sort qui a été réservé à Cyriel.

Au bout d'un moment, certains elfes présents commencent à s'échauffer et ne tiennent plus en place, une d'entre eux va s'avancer et dire que ça fait longtemps qu'ils auraient dû attaquer et raser Prozna en représailles, que le commando d'Eldain ne va pas les attendre indéfiniment, globalement une majorité semblent d'accord mais Ellarian la fera taire d'une simple "Thaess aep Malena !".

Il est évident pour les plus psychologues [Psychologie (Human perception) DC 13] que des tensions se font sentir au sein du commando et que l'autorité d'Ellarian commence à faiblir. Malena rentrera dans le rang à contre coeur en marmonnant en langue ancienne. Un dernier regard noir d'Ellarian la fera taire définitivement. Ellarian n'est pas partisan d'une telle attaque dans les conditions actuelles, d'autant qu'il est sûr que ça ne lèvera pas la malédiction et ça pourrait au contraire empirer les choses, mais les autres sont désespérés et sont prêts à tenter le coup. Le status quo actuel ne tient qu'à un fil et s'il ne l'avouera pas il est totalement désemparé face à la situation.

Pendant ce temps la nuit va bientôt tomber et il sera impossible de rentrer à temps au village. Il va falloir passer la nuit avec les scoia'taels. Ils partageront un repas frugal (les PJ ont sans doute plus consistant dans leurs rations, les partager leur fera gagner des points). Globalement la plupart des elfes seront hostiles dans leur regards et langage corporel mais ne tenteront rien tant que les PJ sont sous la protection d'Ellarian et se tiennent correctement. Que ça dégénère en bagarre (à mains nues) n'est pas impossible, mais elle sera rapidement stoppées par d'autres voire par Ellarian lui même.

Il est possible de demander à Ellarian d'examiner les affaires de Cyriel, ils seront conduit à une paille dans un recoin. Il n'y a pas grand chose, quelques vêtements en mauvais état, des objets du quotidien. La seule chose qui dénote clairement est un ruban de satin rouge.

Si le docteur interroge Ellarian ou un autre elfe à propos d'Eldain, il sera très difficile d'obtenir des informations. Quoi qu'il en soit la position de son commando ne sera pas révélée.

S'il aide à soigner malades et blessés, la côte de popularité des PJ augmentera.

Le lendemain les PJ voudront sans doute repartir. Une partie du commando n'est pas d'accord : trop dangereux, ils connaissent l'emplacement du camp. Les laisser négocier un moment jusqu'à ce qu'Ellarian les laissent partir, perdant ainsi un peu plus de la confiance de ses hommes.

△ *A partir de maintenant les PJ ont peu de temps pour agir avant qu'une majorité du commando décide, contre l'avis d'Ellarian, d'attaquer Prozna.*

## Confronter le Prêtre

A un moment donné en fonction des indices récoltés les PJ vont vouloir confronter le prêtre. C'est un terrain miné et il ne jouera pas franc jeu à moins d'y être contraint devant certaines preuves et arguments. Millie est non loin en train d'écrire dans le livre qu'elle ne quitte jamais. Elle écoute néanmoins et peut s'agiter durant certains échanges. Si quelqu'un vient voir ce qu'elle écrit elle refermera son livre et éludera la question.

- A propos de l'incendie de la Tour : il répondra que ce sont les elfes qui l'ont brûlée, il niera y être pour quelque chose (ce qui est vrai, vu que c'est Millie qui l'a fait et il n'est pas au courant)

- A propos du fait d'avoir enfermé Ray dans la Tour : elle méritait une punition ce n'est pas leur affaire la manière dont il gère l'éducation de ses enfants.

- A propos de Cyriel : il niera au début l'implication de sa fille avec l'elfe mais s'ils insistent et produisent des preuves ou argument irréfutables il finira par avouer que oui cet immonde non-humain a souillé sa fille et l'a retournée contre les siens. Que c'est pour ça qu'il a été contraint d'enfermer Ray dans la tour pour son propre bien mais elle n'aurait jamais dû y périr. Cyriel a été capturé et brûlé sur la place du village, ses restes ont été jetés dans une fosse derrière le village. C'était la même nuit où la Tour a brûlé il ne peut donc pas avoir mis le feu à la tour.

- Il ne démordra pas que la malédiction est du fait des elfes pour se venger et qu'il faut les éliminer pour lever la malédiction. S'il sent qu'il y a une possibilité que cet argument fasse mouche chez certains PJ il soulèvera la foule pour lancer un raid contre les non-humains avec l'aide des PJ (surtout s'ils savent où est le camp)

- Il s'opposera à tout "interrogatoire" de la petite Millie. Ce n'est qu'une enfant qui a déjà été bien trop éprouvée par cette histoire, il tient à ce qu'on la laisse tranquille.

Si ça dégénère les villageois défendront le prêtre (en tout il y a entre 15 et 20 adultes capable de se battre avec des outils, voir la classe officielle de paysans pour les stat de fourche, pelle, faux etc...)

## Millie

---

Il faut que les PJ trouvent un moyen de parler à Millie, pour cela il faut éloigner le prêtre. Elle répond toujours de manière laconique mais si les questions sont précises il y a moyen de lui faire avouer certaines choses (à ajuster selon la progression de l'enquête des PJ pour les aider ou pas). Malgré tout ce qu'elle peut dire, il n'y a clairement aucune malice en elle, elle est convaincue du bien fondé de ce qu'elle dit, de la bienveillance du Feu Éternel. Tout au long de la discussion elle gardera son livre près d'elle.

C'est du sorcier qu'elle se méfie clairement le plus, elle ne lui parlera que si elle y est contrainte.

- Les elfes sont des démons qui tuent et corrompent les humains en les détournant du chemin du Feu Éternel. C'est eux qui ont contaminé les hommes en leur enseignant l'usage de la magie. Il n'y a qu'une chose à faire c'est les purifier grâce à la bienveillance des flammes du Feu Éternel.

- Les sorciers enlèvent les enfants pour leur faire subir d'immondes rituels qui les dépouillent de leur humanité. Il ne faut pas leur faire confiance.

- Oui elle sait que sa soeur était liée à un elfe, mais maintenant tout est terminé, elle a bénéficié de la miséricorde du Feu Éternel et ne pourra plus être souillée. Elle est maintenant heureuse et libérée du mal qui l'habitait
- Elle n'a pas peur de ce qui se passe autour d'elle, elle est en sécurité dans la lumière du Feu Éternel.
- Elle ne veut pas donner/prêter son livre, c'est un journal personnel. Il faudra lui prendre de force ou lui subtiliser par la ruse.

## **Le Livre de Millie**

---

Il est remplie de prières au Feu Éternel, pour qu'il veille sur le village, parfois directement dédié à une personne du village dans le besoin.

Elle y parle parfois de ses vrais parents, espèrent qu'ils sont heureux dans la chaleur du Feu Éternel. Elle y évoque aussi sa gratitude de vivre maintenant avec le prêtre et Rayla qu'elle considère comme son père et sa soeur.

Il y a des descriptions de choses banales qu'elle a pu faire certains jours et qui l'ont marqué. Elle semble être assez proche de sa soeur adoptive, elles faisaient beaucoup de choses ensemble.

Jusqu'au jour où Ray a commencé à la délaissier, à partir seule dans les bois pendant plusieurs heures.

Quelques pages sont particulièrement intéressantes :

Rag est encore parti. Elle dit quel. Va chercher du bois ou cueillir les baies mais je sais que ce n'est pas vrai.

Elle revient avec presque rien. Personne y fait attention mais je sais qu'il y a quelque chose de pas normale. Elle veut plus que je vienne avec elle elle dit que sais à cause des elfes dans la forêt que c'est dangereux mais alors pourquoi elle y va presque tout les jours ?

Et puis moi j'ai pas peur des écureuils, parce que je sais que la lumière du Feu Éternel me protège. Le père Mikal nous a dit que si on garde la flamme toujours allumée dans notre cœur le Feu Éternel nous protège toujours.

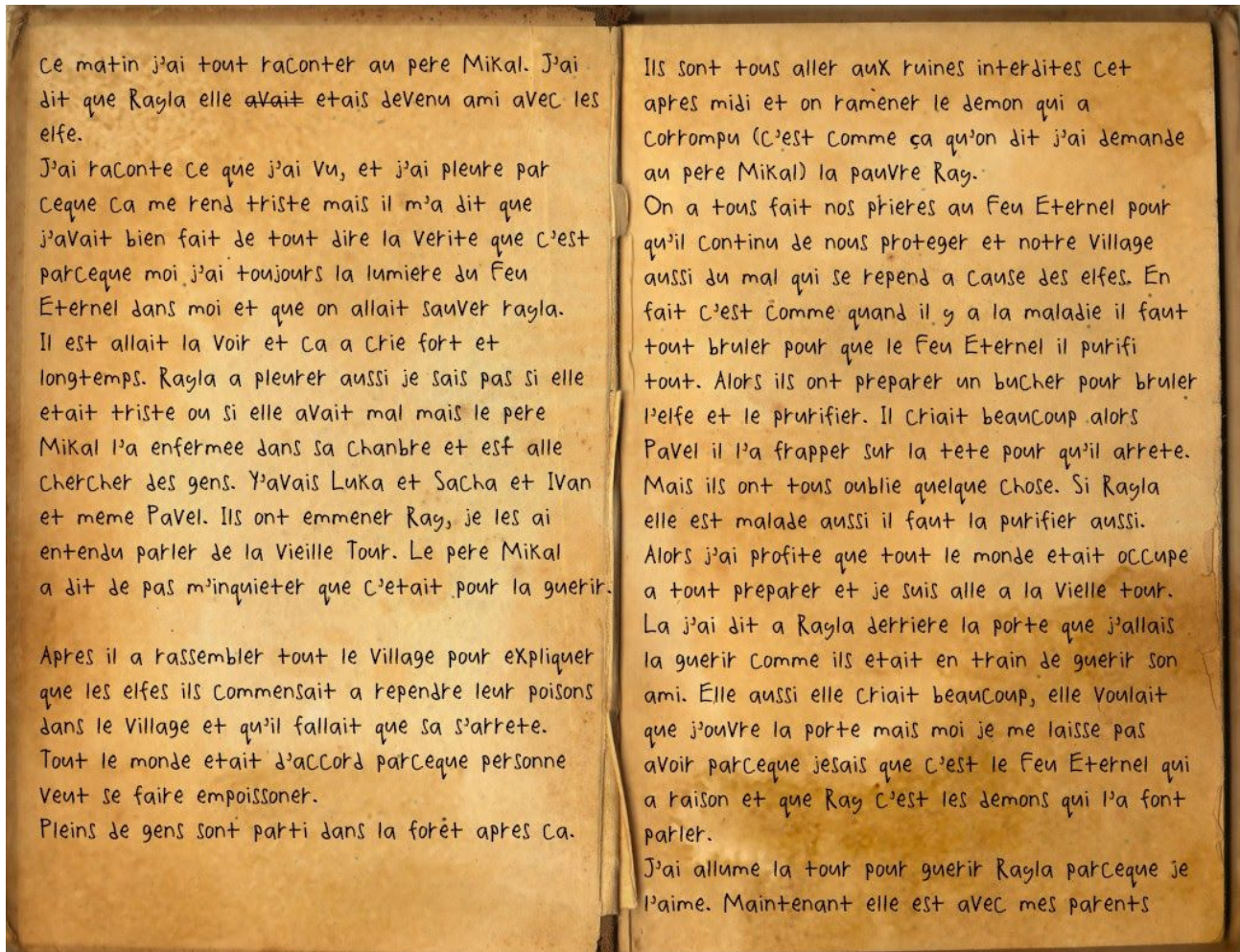
La prochaine fois je la suivrais !

Aujourd'hui j'ai suivi Rag et quelque chose d'horrible c'est passé. Elle est allée jusqu'aux ruines interdites. Et il y avait un inconnu qui était déjà là. J'ai pas vu au début mais c'était un ~~skog~~ ~~scog~~ ~~ette~~ écureuil elfe !

Mais il l'a pas attaquée au contraire ils avaient l'air de se connaître et d'être très amis.

Ça m'a fait rappeler ce que dit le père Mikal, que le mal des fois il a fait croire qu'il veut ton bien et qu'il est ton ami mais en fait c'est pas vrai c'est pour te mentir pour mieux te tromper et te faire du mal.

Ça m'a rendu triste parce que ça veut dire que Ragla a été ~~et~~ sali par les démons et qu'elle sera plus jamais gentille parce que l'elfe a éteint la flamme dans son cœur. C'est sûrement pour ça qu'elle veut plus de moi.



Les pages suivantes sont à nouveau remplies des prières et de banalités.

## Lever la malédiction

Comme le suggère les derniers mots de Ray, il y a deux moyens de lever la malédiction. Quelque soit la méthode envisagée, il vaut mieux commencer les préparatifs avant la tombée de la nuit car rejoindre la tour ou les ruines de nuit est quasi impossible à cause des spectres.

### Réunir les 2 amants

---

Musique d'ambiance suggérée : The Temple Of Lilvani (Hearts of stone OST)

Cette méthode mène à la "bonne fin" mais ce n'est pas la plus simple. Il faut pour y parvenir :

- réunir les dépouilles de Ray et Cyriel
- les déposer dans les ruines elfiques où il se réunissaient
- réunir un maximum d'effets personnels qui leur étaient chers (le pendentif de Ray, les couronnes de fleurs séchées, et le ruban trouvé dans les affaires de Cyriel, ...). Il n'est pas nécessaire de les avoir tous, mais plus il y en a mieux c'est.
- réaliser un rituel au crépuscule pour réunir leur âmes errantes (un peu à la manière d'un mariage, rituel à la discrétion des PJ il faut qu'ils fassent un effort de RP)
- combattre et défaire le spectre de minuit (Un PJ au moins devra poursuivre le rituel pendant que les autres le protègent). En fonction de la manière dont le rituel est plus ou moins bien menés, des objets utilisés, etc... (et du niveau du groupe) le spectre de minuit peut être accompagné d'un nombre variable de spectres "normaux".

Un fois le rituel terminé et le spectre de minuit vaincu, les fantômes des 2 amants apparaîtront. Silencieux, ils jetteront un dernier regard aux PJ puis s'évanouissent à leur tour.





## Offrir Millie en sacrifice au spectre de minuit

---

Musique d'ambiance suggérée : A Gifted Man Brings Gifts Galore (Hearts of stone OST)

Il faut déjà convaincre le prêtre (mission impossible) et les villageois (pour ces derniers, ce n'est pas très compliqué une fois débarrassé du prêtre si on les assure que les spectre et les scoia'taels disparaîtront mais tant que le prêtre est là ça paraît compromis).

Si la manière forte est envisagée le prêtre se défendra et une grande partie des villageois viendront à son aide.

Il est possible d'enlever Millie discrètement ou de neutraliser le prêtre et emmener la petite de force (une fois le prêtre neutralisé les villageois n'interviendront pas).

Enlevée de force elle criera et ne se laissera pas faire compliquant la discrétion, à moins d'être habilement trompée par des mensonges (sauf par le sorcelleur).

Une fois ce problème résolu, il suffit d'emmener Millie à la tour et d'attendre que le spectre de Minuit se manifeste.

*⚠ Le spectre de minuit ne pourra pas tuer Millie si elle porte toujours le médaillon, elle se retournera alors vers les Pŷ.*

Dans tous les cas il y aura aussi des spectres "normaux" à tuer. Les spectres arrivent de plus en plus nombreux. Le spectre de minuit va tournoyer autour de Millie en poussant des cris glaçants avant de fondre sur elle.

Une fois que le spectre de Ray s'est occupé de Millie, les autres spectres s'évanouissent et après un cri déchirant le spectre de minuit disparaît aussi. Il ne reste que le corps pale, sans vie de la petite fille sur le sol.

Le message que Ray avait gravé a disparu, hormis la première phrase "Va fail, me minne"

Une fois la malédiction levée, l'air est sensiblement plus léger et les bruits nocturnes de la nature reprendront leur droit.

## Prozna vs Les Scoia'taels

Il est possible qu'à un moment ou un autre un combat ait lieu entre les villageois et les scoia'taels :

- Si les PJ tardent trop après leur rencontre avec les elfes une partie d'entre eux (une quinzaine) viendront attaquer le village par surprise et contre l'avis d'Ellarian. L'attaque se produit en fin de journée pour empêcher toute fuite dans la forêt. Les elfes savent qu'il n'y aura pas de repli pour eux non plus ils doivent vaincre ou mourir.
- Dans le cas peu probable mais possible où les PJ se laissent convaincre d'attaquer le camp scoia'tael avec les villageois.

*△ Dans les deux cas il n'y a pas de sortie du combat par la diplomatie possible, et les deux camps vont certainement subir de lourdes pertes. Il faudra que les PJ choisissent un côté sous peine de se mettre les deux factions à dos.*

## Annexe 1 : PJ

Le scénario a été écrit pour ces 4 personnages qui sont déjà liés entre eux et/ou au lieu où se déroule l'action. Leur background permet également d'envisager d'autres aventures, soit par le biais des associés louches du noble, ou si le médecin parvient à apprendre qu'Eldain n'est pas mort et souhaite le retrouver.

### Aleksander Branicki - Noble Rédanien



La famille Branicki est une famille Rédanienne de noble lignage dont les origines remontent à fort longtemps. Ils ont administré pendant des lustres la région de Branice, un bourg rural à l'est de la Rédania, au pied du Mont Kestrel. Malheureusement, les infortunes de la famille ont conduit ces dernières années à la vente morceau par morceau des terres et propriétés, toutes rachetées par Reinhard Fale, un riche marchand de Novigrad. C'est désormais lui qui administre et récolte les bénéfices de la région.

Aleksander est le fils unique et héritier de la famille. Il n'a pas connu sa mère qui est tombée malade peu après l'avoir mis au monde et morte quelques semaines plus tard. A la mort de son père, suite à la liquidation des dettes laissées par celui-ci, il n'a reçu que son titre, l'ancienne et désormais vétuste maison familiale et une maigre rente qui lui permet à peine de

subsister.

Mais il est bien déterminé à restaurer la splendeur de sa maison et il ne reculera devant rien pour récupérer ce qu'il estime être sien. Il est assez intelligent pour savoir qu'il ne le récupérera pas par la force, et qu'il lui faudra plus d'une vie pour amasser l'argent dont il aurait besoin pour racheter son héritage, même grâce aux "affaires" auxquelles il prend part avec ses nouveaux "amis" un peu douteux.

Quand Nilgaard a traversé la Iaruga pour la 3eme fois il y a quelques semaines, le marchand est venu s'installer définitivement à Branice avec sa famille pour se mettre à l'abri. La solution s'est naturellement présentée à Aleksander au travers de Begna, la fille unique du marchand. Elle n'est ni belle, ni intelligente et sa compagnie n'est pas des plus inspirante mais elle est jeune et impressionnable et il ne fut pas très compliqué pour le jeune noble de mettre des étoiles dans ses yeux.

Malgré l'insistance de la jeune fille, Reinhard a du mal à prendre une décision et à officialiser l'engagement de sa fille. D'un côté la marier à Aleksander lui permettrait d'assurer la dernière chose qui manque à l'ascension sociale de sa famille : un titre de noblesse. D'un autre côté, il n'a jamais supporté ce jeune blanc-bec qui se comporte si ces terres lui appartenaient toujours, sans oublier qu'il est sans le sous, et il pourrait donc trouver un meilleur parti pour sa fille. Le marchand ne cesse donc de "mettre à l'épreuve" le jeune homme pour qu'il prouve sa bonne foi en l'envoyant régler des problèmes sur les terres qu'il administre (à moindre coût, il n'y a pas de petit profit !).

Aleksander navigue donc entre ses intrigues auprès de Begna et son père et ses affaires douteuses qu'il tient à garder secrètes. Il ne connaît pas exactement la nature de ces affaires et ça lui convient très bien, il a vite appris

que les questions étaient mal vues dans ce milieu. La plupart du temps il se contente de faire transiter discrètement via la montagne des marchandises et parfois des personnes en échange d'une belle bourse remplie de couronnes.

Il a toujours auprès de lui **Vedran**, un homme d'arme de confiance, au service de sa famille depuis toujours qui n'a pas abandonné son poste malgré la déroute des Branicki. Depuis peu, il a acquis les services à temps plein de **Kalen**, un sorceleur sans le sous qui a contracté des dettes auprès des partenaires d'Aleksander et qui travaille donc pour ce dernier pour rembourser.

## Belean d'Oxenfurt - Médecin Rédanien



Belean est humain mais il a la particularité d'avoir été élevé par des elfes. D'après ce qu'il sait sa mère adoptive l'aurait trouvé abandonné dans les bois et l'aurait ramené auprès des siens. Il a ensuite été élevé au milieu d'une troupe d'artistes itinérants constituée presque essentiellement de non-humains.

La vie n'était pas facile tous les jours et il a appris très tôt la haine des humains envers les non-humains et celle, pire, envers les humains qui s'associent avec les elfes, même envers un enfant. Mais en dehors de ces incidents, il eut une enfance plutôt heureuse auprès d'Eldain son père adoptif, et de sa mère Leitis. (Il s'agit bien d'Eldain de Thronebreaker, qui a ensuite rejoint les scoia'taels. dans cette timeline il n'a pas été vaincu par Meve et ses hommes).

Très vite néanmoins il s'est avéré que Belean n'avait pas la fibre artistique de son entourage. Quand sa curiosité ne put plus être assouvie par cette vie de bohème, Eldain et Leitis lui proposèrent d'aller étudier à Oxenfurt. Après réflexion, il accepta et alors que la troupe passait

dans les environs de la grande cité Rédanienne il y resta avec un pécule offert par ses parents pour s'y établir et payer ses études.

Pendant presque une année il s'accoutume à la vie parmi les humains apprenant rapidement à ne pas parler de son passé parmi les non-humains, puis, il choisit d'étudier la médecine.

La seconde guerre éclate alors qu'il termine ses études et il fut, comme bon nombre d'étudiants, réquisitionné pour partir sur le front soigner les blessés. Là-bas, il servit sous la direction de Milo "Rusty" Vanderbeck, un chirurgien halfelin. Il était là lorsque la division Deithwen de la brigade Vrihedd s'attaqua sauvagement à l'hôpital de campagne avant de repartir sans un mot voyant qu'y étaient soignés des soldats des 2 camps, y compris des elfes.

Après la victoire de Brenna et la fin de la guerre, épuisé physiquement et moralement, il décida de rentrer chez lui et de retourner voir pour la première fois la troupe de ses parents. Malheureusement, il découvrit que tous avaient péri lors d'un pogrom, il y a plusieurs années de cela.

Ses études terminées, il resta un temps à Oxenfurt, n'ayant pas vraiment d'autre endroit où s'établir. Il pu observer alors les changements insidieux apportés par l'influence grandissante du culte du Feu Éternel. Lorsque les rumeurs d'une troisième invasion Nilfgaardienne atteignirent la Rédania, il décida, sans le sou ni objectif, de partir plus au Nord afin de ne pas être contraint à nouveau de servir dans l'armée.

Après plusieurs mois d'errance, trouvant sur le chemin le gîte et le couvert en échange de ses services, Belean est finalement arrivé dans la petite bourgade de Branice, au pied du Mont Kestrel. Si le jeune seigneur local, **Aleksander Branicki**, habite toujours le manoir délabré de sa famille et a toujours le titre de Baron ce n'est plus lui qui administre la région, ses terres ayant été rachetées à la mort de son père pour éponger les dettes de la famille par Reinhard Fale, un riche marchand de Novigrad. Ce dernier lui a d'ailleurs proposé de l'aider à s'établir dans la petite ville. La population, essentiellement rurale, a bien accueilli Belean, même si elle paye plutôt en oeuf et en pommes de terre qu'en couronnes sonnantes et trébuchantes...

Aujourd'hui encore il garde en mémoire les horreurs accomplies par les scoia'taels dont il a été témoin qui vont à l'encontre de ce qu'il a appris durant son enfance entourée de non-humains. Partagé entre sa condition d'humain, la culture Aen Seidhe dans laquelle il a été élevée et les horreurs et violence perpétrées par les 2 camps, il cherche encore sa place dans ce monde. Branice semble l'endroit reculé où il ne se passe jamais rien idéal pour ne pas penser à tout ça...

## Kalen de Cintra - Sorceleur de l'école de l'Ours



Kalen a débuté son entraînement à l'école de l'ours lorsqu'il avait environ 5 ans. Il conserve peu de souvenirs de son enfance avant son arrivée à Haern Caduch, seule des images flous de sa petite enfance passée dans les rues de Cintra. D'après ce que lui a raconté Ivo de Belhaven, le sorceleur qui l'a recueilli pour le ramener avec lui, il était le plus jeune enfant d'une bande de vauriens pour la plupart orphelins.

Son entraînement terminé, Kalen est partie sur la Voie et a longtemps mené une existence solitaire et sans histoire (selon les critères d'un sorceleur).

Il y a une vingtaine d'années, Kalen a rencontré Mia une herboriste dans les environs de Trétogor (capitale rédania), qui l'a aidé à récupérer d'une vilaine blessure. Durant sa convalescence, ils ont eu une aventure intense mais courte. Kalen a repris sa route sur la Voie et Mia a continuer sa vie, elle s'est même mariée et eu des enfants. Mais lorsque Kalen passe dans les environs de Trétogor, il trouve toujours une excuse pour aller faire un tour à l'échoppe de Mia.

Malgré ses compétences et ses capacités à éviter les gens (et donc les ennuis) Kalen a passé quelques années en prison. En effet suite à une traque qui a mal tournée (notamment parce que toutes les informations ne lui avaient pas été révélées), le loup garou qu'il devait tuer est parvenu à s'enfuir, au passage augmentant le nombre de ses victimes. Les villageois du cru réclamant justice, Kalen fut tenu pour responsable par les autorités locales.

Une partie de son équipement lui ayant été confisqué et revendus suite à cette histoire pour "dédommager" les victimes, Kalen a dû s'endetter afin de poursuivre sur la Voie. Aujourd'hui contraint de rembourser ses dettes s'il ne veut pas d'ennuie (vu qu'il n'a pas emprunté à une banque traditionnelle), il a dû accepter un contrat à long

terme avec un baronnet déchu de l'est Rédanien, **Aleksander Branicki**, fortement recommandé par les “mécènes” qui lui ont accordé le prêt.

Le jeune blanc bec est toujours flanqué d'un homme d'arme qui lui sert de garde personnelle nommé **Vedran**.

Malgré l'occasionnelle chasse aux monstres sur les terres de Branice désormais administrées par un riche marchand de Novigrad récemment installé, cet emploi le contraint à accepter des “contrats” pas toujours conformes à la mission d'un sorceleur.

Mais il aura bientôt remboursé ses dettes et reprendra le cours normal de son existence après cela...

## Vedran - Homme d'armes Rédanien



L'histoire de Vedran commence comme la plupart de ceux qui naissent dans la campagne rédanienne. A l'aube de sa vie d'adulte il dût choisir le chemin qu'allait prendre sa vie. Gratter la terre et élever du bétail avait peu d'attrait pour lui et il a donc décidé de mettre à profit ses autres qualités pour devenir mercenaire. Il enchaîne les petits boulots et rejoindra très vite un groupe de mercenaires, ce qui lui assure une certaine sécurité et stabilité en plus de voir du pays.

Après quelques missions réussies pour le compte d'un noble Rédanien établi au pied du mont Kestrel, on proposa à ceux qui le souhaitaient d'être engagés à plein temps. Vedran et quelques uns de ses camarades restèrent donc au service de la famille Branicki. Le travail était plutôt tranquille, ils avaient un toit sur la tête et à manger tous les jours, ce qui n'était pas forcément le cas quand ils étaient sur la route. Mais si Vedran est resté c'est surtout parce qu'une jeune

femme avait capturé son attention : Helena Branicki, la Dame de Branice.

La belle étant néanmoins inaccessible, il décida de rediriger son énergie dans son travail et peu à peu Vedran se fit remarquer et gravit les échelons. Après quelques années de bon et loyaux services, fini les patrouilles sur les terres du seigneur Branicki, il fut affecté à la maison de la famille pour rejoindre une poignée de gardes de confiance. Là il pu observer la véracité de certaines rumeurs. L'absence d'héritier pesait sur le couple, les disputes étaient fréquentes voire violentes, surtout quand le vin coulait à flot. La gestion du domaine s'en ressentait. Sa mission était désormais de baby-sitter un seigneur ivrogne pour l'empêcher de dépasser les limites et commettre l'irréparable.

Un soir alors qu'il escortait la Dame des lieux à ses appartements il ne s'arrêta pas à la porte. Leur idylle secrète se poursuivit plusieurs mois et un jour, Héléna, donna naissance à **Aleksander**, un jeune garçon vigoureux.

Les dieux furent loués d'avoir enfin accordé un héritier au seigneur Branicki, même si les deux amants connaissaient la vérité. Malheureusement Héléna tomba malade peu après et la fièvre emporta la jeune femme quelques semaines plus tard.

Au fil des années, Vedran pu observer l'accélération de la déchéance de la maison Branicki : les dettes s'accumulaient à cause de la mauvaise gestion du domaine et des dépenses extravagantes du Baron. Des parcelles du domaine étaient vendues pour les rembourser, mais la chute de revenus provoquée par la perte de terres et le départ de certains employés lassés de la situation alimentaient le cercle vicieux. Vedran resta à Branice pour veiller de loin sur son fils, participa même à son éducation en étant son maître d'arme.

A la mort du Baron le reste des terres fut rachetées par le même riche marchand de Novigrad, Reinhard Fale, pour éponger les dettes restantes. Il fut le seul à rester auprès du jeune seigneur qui n'avait pour lui plus que son titre et la vieille demeure familiale décrépie. Depuis quelques mois, **Aleksander** traite avec des personnes louches qui l'utilisent pour faire transiter des marchandises et des fugitifs par les montagnes. Il a également entrepris (par intérêt) de faire la cours à Begna, la fille du marchand, ce dernier lui faisant miroiter un possible mariage à condition qu'il fasse ses preuves. Il lui demande donc constamment de parcourir (gracieusement) le domaine pour régler les divers problèmes qui se présentent, comme un homme à tout faire.

Depuis peu, **Aleksander** s'est adjoint grâce à ses "associés" les services d'un mutant, un sorceleur nommé **Kalen**, qui l'a aidé notamment avec la présence de monstres sur les terres que Reinhard Fale lui a demandé de régler. Il est toujours à son service au jour d'aujourd'hui.

## Annexe 1 : PNJ

### Ellarian, chef du commando scoia'tael



Vétéran de la brigade Vrihedd ayant échappé à la purge car simple soldat à l'époque, il dirige maintenant le commando installé dans la forêt de Prozna. De l'extérieur il paraît froid et taciturne, il est en fait quelqu'un de posé qui n'agira que rarement sous l'impulsion du moment. Il préfère peser ses décisions et leurs conséquences. Il est respecté par ses troupes qui lui sont loyales et obéiront aveuglément à ses décisions (cet état de fait va changer au fil du scénario). Sa priorité est la vie de ses hommes.

<b>INT</b>	6	<b>ETOU</b>	6	<b>Compétences</b>			
<b>REF</b>	7	<b>COU</b>	21	Archerie +8	Athlétisme +7	Bagarre +4	Courage +6
<b>DEX</b>	7	<b>SAUT</b>	4	Escrime +6	Esquive/Evasion +7	Furtivité +8	Lames courtes +6
<b>COR</b>	6	<b>END</b>	30	Résilience +7	Res. contrainte +6	Survie +10	Vigilance +9
<b>VIT</b>	7	<b>ENC</b>	60	<b>Butin</b>			
<b>EMP</b>	5	<b>REC</b>	6	1D10 couronnes			
<b>TEC</b>	4	<b>PS</b>	30	Armes et armure			
<b>VOL</b>	6	<b>VIG</b>	0	1D6 objets communs			
<b>CHA</b>	5			<b>Armure</b>		<b>Vulnérabilités</b>	
				Armure scoia'tael (20)		Venin du pendu	

<b>Armes</b>				<b>Capacités</b>
Nom	Dégâts	Effets	Att/Rounds	
Sabre Vrihedd	4D6+4	Saignement (25%)	2	Spécialiste de l'embuscade
Zefhar elfe	6D6	Perforation améliorée	1	
Fouisseuse x5		Saignement (10%)		



## Mikal Ponze, prêtre du Feu Éternel



Ce prêtre est venu s'établir il y a plusieurs années à Prozna avec sa Fille **Rayla** pour répandre la parole du Feu Éternel. Il a également adoptée une petite fille après la mort de ses parents : **Millie**. S'il va prêcher régulièrement dans tous les villages alentours et même parfois à Branice même, c'est à Prozna que son influence est la plus prégnante. S'il n'a pas de pouvoir officiel (c'est l'échevin qui dirige le village au nom du propriétaire), il a néanmoins beaucoup d'influence sur les villageois et naturellement avec le temps est devenu leur guide. Ses prêches sont empreints de dureté et d'intolérance. Les habitants sont totalement soumis à sa parole.

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

ETOU	6
COU	15
SAUT	3
END	30
ENC	50
REC	7
PS	30
VIG	10

Compétences			
Athlétisme +5	Commandement +5	Courage +6	Envoûtement +6
Esquive/Evasion +8	Furtivité +5	Incantation +7	Persuasion +6
Psychologie +7	Résilience +5	Res. contrainte +7	Res. magie +7
Rituels +5	Survie +5	Vigilance +7	

Butin
3D10 couronnes
1D6 objets communs
1D3 objets étranges

Armure
Aucune

Vulnérabilités
Venin du pendu

Magie		
Sorts	Rituels	Envoûtements
Bénédictio d'affection	Pyromancie	Chance démoniaque
Lumière divine	Rituel de vie	Envoûtement des ombres
Feu purificateur	Consécration	

Capacités
-

## Rayla “Ray” Ponze / spectre de minuit



Il s'agit de la fille de **Mikal**, prêtre du Feu éternel qui s'est établi à Prozna il y a plusieurs années.

De nature douce et avenante, elle n'adhère pas aux prêches intolérants et remplis de haine de ce dernier. Elle rêve de pouvoir un jour partir de Prozna et voir le monde et les merveilles qu'il abrite.

Elle s'est liée avec **Cyriel**, un jeune scoia'tael, et avait prévu de fuir avec lui avant que les choses ne tournent mal.

Sa mort violente et tragique ont fait d'elle un spectre de minuit à l'origine de la malédiction de Prozna.

INT	5
REF	8
DEX	6
COR	7
VIT	6
EMP	1
TEC	1
VOL	9
CHA	0

ETOU	8
COU	18
SAUT	3
END	40
ENC	-
REC	8
PS	80
VIG	0

Compétences			
Athlétisme +4	Bagarre +7	Esquive/Evasion +9	Furtivité +10
Incantation +8	Résilience +7	Res. magie +7	Survie +10
Vigilance +9			

Butin
Essence de spectre (1D6)
Essence de lumière (1D6/2)
Poussière de spectre (1D6)
Poussière imprégnée (1D6)

Vulnérabilités
Huile contre les spectres
Poussière de lune et Yrden

Armes			
Nom	Dégâts	Effets	Att/Rounds
Griffes	5D6	-	2

Capacités
Alimentée par la colère
Incorporel
Danse de minuit
Téléportation

## Scoia'tael standard

Une partie du commando va peu à peu remettre en question la position d'**Ellarian** face aux dhoines de Prozna, désirant par dessus tout assouvir leur vengeance.

<b>INT</b>	4	<b>ETOU</b>	5	<b>Compétences</b>			
<b>REF</b>	6	<b>COU</b>	21	Archerie +8	Athlétisme +7	Bagarre +4	Courage +6
<b>DEX</b>	7	<b>SAUT</b>	4	Escrime +6	Esquive/Evasion +7	Furtivité +8	Lames courtes +6
<b>COR</b>	5	<b>END</b>	25	Résilience +7	Res. contrainte +6	Res. magie +4	Survie +10
<b>VIT</b>	7	<b>ENC</b>	50	Vigilance +9			
<b>EMP</b>	3	<b>REC</b>	5				
<b>TEC</b>	4	<b>PS</b>	25				
<b>VOL</b>	6	<b>VIG</b>	0				
<b>CHA</b>	0						

Butin
1D10 couronnes
Armes et armure
1D6 objets communs

Armure
Capuchon renforcé (5)
Gambison aedirnien (5)
Pantalon matelassé (5)

Vulnérabilités
Venin du pendu

Armes			
Nom	Dégâts	Effets	Att/Rounds
Fauchon	3D6	-	1
Arc long	4D6	-	1
Fouisseuse x5		Saignement (10%)	

Capacités
Spécialiste de l'embuscade

## Villageois standard

Les villageois sont totalement endoctriné par **Mikal**, le prêtre du Feu Éternel. Néanmoins, si celui-ci est écarté ils seront facilement manipulables

*Les stats des armes sont issus du supplément "Official Witcher Peasant Class"*

INT	3
REF	4
DEX	4
COR	6
VIT	3
EMP	3
TEC	3
VOL	4
CHA	0

ETOU	5
COU	9
SAUT	1
END	25
ENC	60
REC	5
PS	25
VIG	0

Compétences			
Athlétisme +4	Bagarre +4	Courage +1	Esquive/Evasion +7
Furtivité +8	Mêlée +3	Physique +6	Résilience +5
Res. contrainte +2	Survie +4	Vigilance +3	

Butin
1D6 objets communs

Armure
Aucune

Vulnérabilités
Venin du pendu

Armes (1 seule au choix)			
Nom	Dégâts	Effets	Att/Rounds
Bâton	2D6	Allonge, non létal	1
Faux	3D6	Allonge, saisie	1
Fourche	2D6+2	Saignement (15%)	1
Pelle	2D6	Non-létale	1

Capacités
-

## Annexe 2 : PNJ Secondaires

### Begna Fale

---



*Ce personnage est inutile si vous n'utilisez pas les Pj fournis*

Elle est la fille de **Reinhard Fale**, actuel propriétaire des terres de Branice.

Elle est gentille mais naïve.

Elle s'est entichée d'**Aleksander** et tanne son père pour qu'il accepte leur union.

### Cyriel

---



C'est un très jeune elfe (selon les critères Aen Seidhe il à peine adulte) qu'**Ellarian** a recueilli et pris sous son aile il y a quelques années.

Malgré la situation actuelle Cyriel a gardé son naturel optimiste et rêveur, il est persuadé qu'il existe encore un espoir pour humains et non-humains de trouver un moyen de coexister pacifiquement, qu'il suffit de briser le cercle vicieux de vengeance et de mort.

Leurs caractères et leur vision du monde diamétralement opposés n'empêche pas **Ellarian** de considérer Cyriel comme son fils et le sentiment est réciproque.

### Eldain

---



*Ce personnage est inutile si vous n'utilisez pas les Pj fournis*

Eldain est un personnage issus de Thronebreaker

(<https://sorceleur.gamepedia.com/Eldain>,  
<https://witcher.fandom.com/wiki/Eldain>).

Il est le père adoptif de **Belean**. Dans cette timeline, il n'a pas été tué en affrontant l'armée de Mève.

## Millie



C'est une enfant d'environ 8 ans. Lorsque ses parents sont décédés, elle a été recueillie par **Mikal**, le prêtre du Feu Éternel. Elle est très attachée à sa nouvelle famille, elle boit les paroles du prêtre et est très proche de **Rayla**, qui est devenu autant une grande soeur qu'une mère de substitution.

Bien que sous influence des paroles haineuses et intolérantes du prêtre, elle a un bon fond et agira toujours avec de bonnes intentions. D'un naturel timide et renfermé, elle a toujours le nez dans un livre qu'elle transporte avec elle, soit pour le lire, soit pour y écrire.

Il ne faut pas hésiter à insister sur ce point pour attirer l'attention des PJ sur ce livre qui contient des indices importants.

## Reinhard Fale



C'est un riche marchand de Novigrad avec beaucoup d'ambition. Il a fait fortune dans le négoce et veut continuer de s'élever socialement. Il a racheté au fil des ans l'entièreté des terres de Branice. Au premier abord il est jovial et affable mais il est rusé ne reculera devant rien pour conclure une affaire ou atteindre son objectif.

Son objectif actuel est d'être impacté le moins possible par la guerre qui vient et de poursuivre l'ascension de sa maison en trouvant un bon parti pour sa fille unique **Begna**. Il fait miroiter une possible union à **Aleksander** mais plus pour utiliser le jeune homme pour ses propres fins.

## Yontek, échevin de Prozna



Echevin de Prozna depuis de longues années, il est comme le reste du village entièrement soumis à **Mikal**.

Tant que ce dernier sera là, il n'ira pas contre lui et ne prendra aucune initiative sans son accord explicite.