



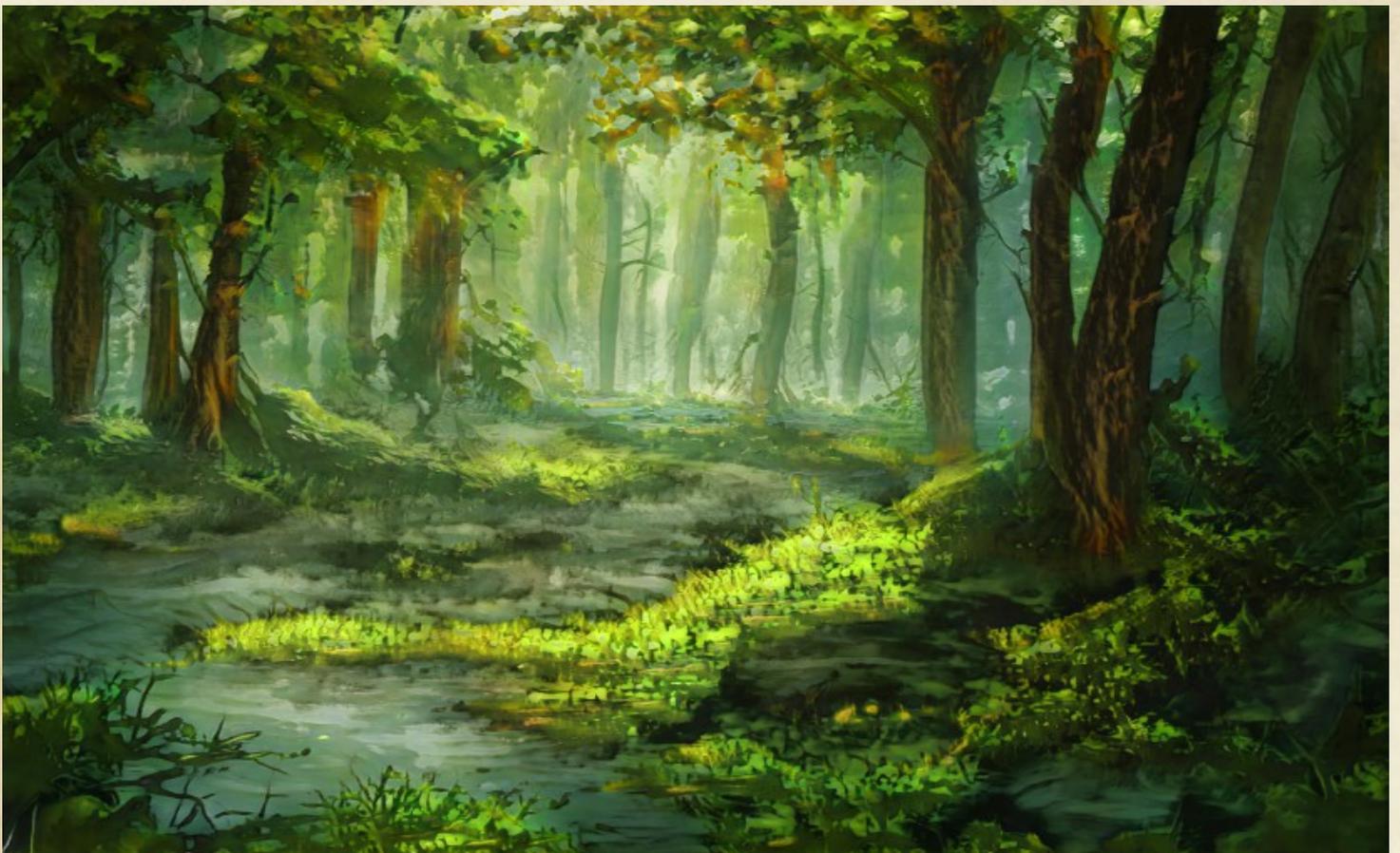
THE WITCHER
- ROLE PLAYING GAME -

AMIS DE LA FORÊT

UNE AVENTURE DND TRANSPOSÉ POUR LE JEU DE RÔLE THE WITCHER
CRÉÉ PAR U/MADDUCKO.

[VERSION ORIGINALE](#)

TRADUCTION ET TRANSPOSITION PAR MAC HARENG.



Crédit: Artbreeder.com

THE
WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

SOMMAIRE

Amis de la forêt

- Nid d'araignées
- Ours endormis
- Embuscade gobeline
- Le camp de chasse
- Fin de la quête

BESTIAIRE

- Arachnomorphe - Bestiaire étendu
- Ours - Journal du Sorcelleur
- Nekkers - Base
- Loup - Base
- Ogre - Bestiaire Non Officiel
- Warg - Base
- Berberoka - Bestiaire Non Officiel

RESSOURCES

- [Bestiaire non officiel](#)
- [Bestiaire étendu](#)
- Cartes
 - [Araignée](#)
 - [Grotte](#)
 - [Chemin](#)
 - [Camp](#)

LIENS

- [Le site de la communauté francophone](#)
- [La chaîne YouTube](#)
- [Mon site d'aide à la masteurisation](#)
- [Le reddit](#)

EDITION

Crée avec homebrewery.naturalcrit.com

[Lien éditable](#)

AMIS DE LA FORÊT



n marchant sur un chemin forestier, le groupe est prudemment approché par une dryade blessée qui, d'une voix douce, se présente comme Ziko. Ziko implore le groupe de les aider dans un moment de besoin. Elle affirme qu'un certain nombre de créatures originaires de la forêt ont été

victimes d'une bande de chasseurs qui les capturent et les transforment en «animaux de compagnie» violents.

Ziko ne peut pas être sûr que les chasseurs puissent être raisonnés, mais offre au groupe le choix d'une relique magique qui rendrait «tout vrai chasseur jaloux» en échange de la libération des créatures. Si le groupe accepte, Ziko dirigera le groupe plus profondément dans la forêt et lui demandera de se retrouver sur le chemin une fois leur tâche terminée.

NID D'ARAIGNÉES

Au fur et à mesure que le groupe plonge plus profondément dans la forêt, la canopée s'épaissit au-dessus de leur tête à l'approche d'une clairière et la lumière devient faible. Une fine toile recouvre un certain nombre de feuilles et dans la clairière, des pièges en toile épaisse (au nombre de $1d4 + 1$) sont également posés près du sol. Les pièges peuvent être repérés avec un test de **Vigilance SD 12**.

En entrant dans la clairière, le groupe sera pris en embuscade par trois Arachnomorphes qui tenteront de flanquer le groupe.

CARACTERISTIQUES TOILES.

Une cible touchant la toile doit effectuer un jet d'**Adresse SD 12** pour éviter d'être retenue.

OURS ENDORMIS

Un sentier battu au nord de la clairière mène vers une petite grotte qui bifurque à gauche et à droite. A son entrée se trouvent un certain nombre de flèches dans le sol. Un test **Vigilance SD 14** révèle des taches de sang noirci dans la terre ainsi que des touffes de fourrure brune et de plumes grises. Un test de **Survie SD 16** révélera que les plumes appartiennent probablement à un hibou et que la fourrure appartient probablement à un ours brun.

Le chemin de gauche mène à deux ours bruns. L'un est gravement blessé et son partenaire le défendra avec férocité si le groupe se rapproche trop. Avec un jet de **Survie SD 18**, un membre du groupe peut approcher l'ours blessé s'il souhaite le soigner ou enquêter davantage sur la grotte. Les ours resteront méfiants envers le groupe. Dans l'espace se trouve une sacoche de composants d'un aventurier décédé contenant un certain nombre d'items.

Si le groupe choisit d'éviter le côté gauche de la grotte, l'ours protecteur suivra prudemment le groupe hors de la grotte (test de **Furtivité** du groupe contre sa **Vigilance**) jusqu'à ce que le groupe émerge dans la forêt de l'autre côté.

EMBUSCADE NEKKERS

Alors que le groupe continue de suivre les sentiers battus, deux petits groupes de chasseurs composé de quatre Nekkars tenteront de tendre une embuscade au groupe de chaque côté du chemin.

Au nord-est du site de l'embuscade, une fumée, révélatrice d'un feu de camp, s'élève d'une clairière. Un test de **Survie SD 12** permettra à un membre du groupe de s'assurer que les Nekkars ont voyagé de cette direction.

LE CAMP DE CHASSE

Le camp de chasse est entouré d'une épaisse herbe de la forêt. De loin, le groupe peut voir une grande figure humanoïde ainsi qu'une plus petite assise près d'un feu de camp. Un test de **Vigilance SD 16** révèle que la grande est un ogre avec un loup enroulé à ses pieds tandis que la plus petite est un chef Nekkars.

Sur les bords les plus éloignés du camp se trouvent cinq cages. Trois contiennent des loups, une autre un warg tandis que la cinquième contient un Berberoka.

L'ogre peut être raisonné mais attaquera avec ses Nekkars s'ils sont menacés. Si le groupe approche avec le désir de négocier, l'ogre se présentera comme Zarzak et déclarera que l'acheteur du Berberoka a déjà payé un prix décent pour sa livraison en toute sécurité. Avec un test de **Persuasion SD 18** et une offre pour égaler le prix d'achat avec 100 couronnes supplémentaires, l'ogre et ses chasseurs passeront à autre chose, libérant les bêtes.

Si le groupe et les chasseurs ne parviennent pas à un accord et que le groupe refuse de partir, les chasseurs se battront jusqu'à la mort.

Si le combat est lancé, l'ogre utilisera son action pour libérer un loup à combattre par tour.

FIN DE LA QUÊTE

Si le groupe libère les bêtes, les créatures s'enfuiront dans la forêt sans désir de combattre à moins qu'elles ne se sentent en danger.

De retour à Ziko, elle sera ravi d'apprendre que le groupe a éliminé les chasseurs et plus encore s'ils ont guéri l'ours dans la grotte. En récompense de leur nature généreuse, il offrira au groupe une relique.

- Si les chasseurs partent, leur acheteur peut venir trouver le groupe et exiger le paiement de ses biens «perdus».
- Un jeune ours peut entrer dans le camp une fois nettoyé et le groupe peut avoir à retrouver ses parents pour les réunir.