



THE
WITCHER

La Montagne de Verre

Une expédition dans une forteresse abandonnée requiert une véritable équipe de professionnels !





EQUIPE

Auteur : Jakub Zapala,

Correction : Maciej Sznurkowski

Illustration de couverture : Heksagon

Notes supplémentaires : Remerciements particuliers aux personnes qui testent cette aventure lors des sessions, notamment le groupe " Stories from the basement".

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : BenJall, & Alexis. D

Correction : Gabriel Höri

Relecture : Seliad, MangCa, TybaltCapulet & Nicolas.G

Maquette : Alexis. D, Jean-Yves. D

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux. Il est imprimé en tirage limité et destiné à la poignée de personnes ayant participé à la traduction des scénarios ou ayant soutenu moralement l'équipe de traduction. Il est interdit à la vente et à la revente.

Ce livret dédié à Arkbane Asylum Publishing qui nous a permis de parcourir le monde du Sorcelier.

Ce livret contient une histoire gratuite distribuée par "Copernicus Corporation", l'éditeur polonais du jeu de rôle The Witcher. La majeure partie des informations contenues dans ce livret peut être trouvées sur leur site Web. Plusieurs éléments comme les profils des PNJ ont été créés par Alexis.D.

TABLE DES MATIERES

Introduction	page 5
Les adversaires	page 5
La légende du château de Gwydberg	page 6
La véritable histoire	page 6
Comment introduire les personnages dans l'histoire ?	page 7
Classe sociale	page 7
Profession	page 8
Prologue	page 9
Point de départ	page 9
Acte I : L'ascension	page 10
Jusqu'au sommet	page 10
Sur le plateau	page 11
Tunnel	page 13
Acte II : Le château	page 14
Exploration du château	page 14
Examen de la cour	page 15
Préparer les défenses	page 16
Raven	page 17
Les noirs arrivent	page 18
Acte III : La Bête	page 19
Raven est en vie	page 19
Raven est morte	page 20
Enchantement	page 20
Epilogue	page 21
Pense-bête	page 21
Les trésors de Gwydberg	page 21
Amis et ennemis	page 22
Kala de Gwydberg	page 22
Torwald de Babenburg, esprit	page 23
Raven (Iola de Gwydberg)	page 24
Esprit de Jawor	page 26

INTRODUCTION

Le scénario de "La Montagne de verre" peut être un bon début de campagne pour le jeu de rôle : The Witcher, car il permet de lier les membres d'une équipe entre eux. Il a été prévu pour un groupe de 3 à 6 personnages débutants et devrait durer entre 8 et 15 heures de jeu (pouvant se découper entre 2 et 3 sessions standards). A la fin du scénario, les personnages peuvent avoir une chance de posséder leur propre demeure, ou au minimum un point de départ pour d'autres aventures dans la région.

Ce scénario utilise une grande partie des règles du jeu de rôle The Witcher. Vous trouverez des commentaires et des conseils pour les appliquer, mais vous aurez besoin du livre de règles de base ou au moins d'un kit de démarrage pour faire jouer ce scénario.

Quelques notes techniques pour commencer :

- Lisez attentivement tout le scénario avant de commencer à le faire jouer. Il y a beaucoup à faire alors mieux vaut ne pas se perdre dans la narration.
- Les textes écrits en italique peuvent être lus ou paraphrasés par les joueurs.
- La plupart des informations nécessaires sont présentes dans les pages de ce livret à l'exception des règles de combat.
- Si à tout moment, les joueurs ont l'air de ne pas s'amuser, n'hésitez pas à modifier ce scénario à votre convenance. N'ayez pas peur d'improviser et donnez toujours une chance aux personnages de briller... toujours !

LES ADVERSAIRES

Préparez-vous à faire combattre vos personnages contre les adversaires listés ci-après. Lisez leurs statistiques. Vous pouvez également préparer leurs figurines ou utiliser l'aide disponible dans la boutique de l'éditeur.

- **Soldats nilfgardiens** : Il y aura plus d'une occasion pour les héros de les affronter, nous allons donc commencer par eux. Ils seront deux fois plus nombreux que les personnages. Utilisez les statistiques de Bandit du manuel de base (p.272-273) ou la description des soldats du kit de démarrage.
- **Roman Boike** : Le commandant nilfgardien. Il ne diffère pas beaucoup de ses subordonnés, mais dispose d'un score de 6 en Réflexes (REF), Intelligence (INT) et Volonté (VOL). Il aura 30 Points de Santé et une détermination sans faille. Il se battra avec une épée à deux mains (dégâts : 4d6), et une arbalète à distance.

- **Kala de Gwydberg** : Cousine des anciens seigneurs du château, elle voyage avec les Nilfgardiens. Elle essaiera toujours de négocier plutôt que de combattre. Vous retrouverez ses statistiques à la fin de cette aventure.

- **Para le troll** : Un des deux monstres qui vivait dans une grotte à mi-hauteur de la montagne. Son frère est décédé récemment, ce que Para ignore encore. Si les choses tournent mal, les personnages peuvent tomber sur lui quand il découvrira la vérité. Utilisez les statistiques du troll de pierre du manuel de base (p.304-305).

- **Raven (Iola de Gwydberg)** : une puissante femme maudite qui vit à Gwydberg. Les personnages devront l'apaiser, la libérer de la malédiction ou l'affronter. Les caractéristiques de Raven et de ses corbeaux sont décrits à la fin du scénario.

- **L'esprit de Jawor** : une puissante et ancienne créature vivant dans les racines d'un arbre maudit. Il est préférable que les personnages ne la libèrent pas. Cependant, s'ils le font, vous retrouverez ses statistiques à la fin du scénario.

- **Torwald de Babenburg** : Un impitoyable chevalier qui ayant récemment essayé de conquérir Gwydberg par la force peut revenir sous la forme d'un spectre redoutable. Vous retrouverez ses statistiques à la fin de l'aventure.

L'HISTOIRE EN BREF

Les personnages participent à une expédition au château de Gwydberg, une vieille forteresse abandonnée depuis plus de deux décennies. Une quête motivée certes par la promesse d'une récompense, mais aussi par la découverte d'un trésor enfoui, le frisson, et des raisons plus personnelles. Une fois sur place, ils découvriront qu'ils sont en compétition avec un autre groupe. Le château lui-même cache plus d'un secret. Tout d'abord, ils devront décider du sort des deux héritiers du château, affronter la malédiction qui y règne et peut-être exploiter le pouvoir du Sycamore maudit. Si les personnages réussissent, ils gagneront bien plus que l'argent promis. Ils seront capables de bâtir une nouvelle maison. Si tout tourne mal, ils seront dorénavant la cible d'un puissant ennemi surnaturel.

NUL BESOIN DE COMBATTRE

Aucune inquiétude à avoir quant aux nombres d'ennemis potentiels. Vous pouvez vivre ou faire vivre cette aventure sans tuer personne, et même en évitant tout combat. Durant les phases de test des scénarios, une équipe à réaliser l'intégralité de l'aventure de façon pacifique. D'un autre côté, libre à vous d'opter pour un style de jeu plus agressif. Dans ce cas-là, plusieurs solutions s'offrent à vous.

LIEU ET ÉPOQUE

Le lieu et l'époque ne sont pas ouvertement détaillé, afin que le scénario puisse être adapté librement dans une campagne. Mais s'il est nécessaire d'avoir des détails plus précis, les voici : l'aventure se déroule au tout début de la Troisième Guerre entre Nilfgaard et le Nord et elle se situe dans les montagnes à la frontière de Użupis et Angren proprement dit. La région est appelée la vallée de Roen (un affluent de la rivière Nevi) et est située au sud de la Iaruga et au sud-est de Riedbrune.

LA LÉGENDE DU CHÂTEAU DE GWYDBERG

On raconte beaucoup de choses sur ce qui se serait passé dans le château du Mont Gwyd. Avant de commencer le scénario, les personnages peuvent faire l'un des tests suivants pour déterminer s'ils sont au fait des légendes ou des événements qui se sont déroulés au Mont Gwyd. Toutefois, il est fortement conseillé au meneur de lire la version complète de l'histoire afin de comprendre le rôle de nombreux PNJ et événements décrits plus bas, permettant de mieux se retrouver dans les descriptions afin de ne pas oublier des détails importants.

SAVOIR POPULAIRE

(Éducation SD 14)

Les gens disent que ce château est hanté. Apparemment, ses maîtres ont fait quelque chose de très mal et une malédiction s'est abattue sur eux et leurs serviteurs. En une seule et terrible nuit, ils ont tous été transformés en animaux sauvages et ont été dispersés à travers le monde. Ils ont abandonné leurs richesses et leurs trésors pour ne jamais y revenir. Ce n'est que de temps en temps qu'une belle fille aux cheveux noirs apparaît sous le sycomore poussant dans la cour. C'est une princesse maudite, fille des seigneurs du château. Celui qui lèvera sa malédiction pourra compter non seulement sur sa gratitude, mais aussi sur l'or et les bijoux cachés dans le trésor du château.

CONNAISSANCES DE SPÉCIALISTE

(Malédictions, Exercice de la Magie ou Formation de sorcier SD 16)

Ce château, appelé Gnydberg, a été construit autour d'un arbre sacré il y a des siècles. Ses maîtres, qui obtinrent le titre de comte, étaient tenus en haute estime car ils prirent soin de cet endroit béni des dieux. Certains disent même que c'est cette puissance magique qui leur a apporté le succès. Mais en fin de compte, elle causa leur perte. La vaniteuse dame de ce château, Ailen de Gnydberg, passant sous l'arbre avec un bébé en pleurs, s'écria : "Comme j'aimerais qu'un oiseau sauvage puisse t'emmener loin de moi, tu es mon malheur !" C'est alors que des corneilles et des corbeaux auraient fondu sur sa fille et l'auraient emmenée. La Comtesse essaya de conjurer le sort en criant sur l'arbre, en le frappant et en exigeant qu'il lui rende son enfant. C'est alors que de sombres nuages apparurent au-dessus du château et la foudre commença à frapper les murs de pierre. Ses résidents pris de panique fuirent et de nombreuses personnes moururent à cause de cet orage magique. Depuis lors, la forteresse est abandonnée et d'étranges phénomènes s'y produisent. Pourtant, si la malédiction était levée, le château redeviendrait un symbole de prospérité et de bonne fortune.

LA VÉRITABLE HISTOIRE

Les derniers comtes du château n'étaient certainement pas comme leurs ancêtres. C'étaient des êtres ignobles et vaniteux. En plus de cela, ils conspiraient les uns contre les autres et d'innocentes personnes souffraient régulièrement de leurs jeux dangereux. Depuis des temps immémoriaux, un sycomore sacré, dédié à la déesse angrenienne Morrigan, la dame des corbeaux, pousse dans la cour. C'est pourquoi, au moins une prêtresse a toujours vécu au château, prenant soin de l'arbre et accomplissant les rituels de la déesse. Ces saintes vierges s'occupaient aussi d'une autre tradition : l'éducation des enfants du Comte ; et grâce à leurs enseignements et leurs bénédictions la majorité des enfants de Gwydberg sont devenus d'honnêtes gens. Vela, la dernière prêtresse de Morrigan, hérita de sa fonction alors qu'elle n'avait que seize ans. Mais le corps de la précédente prêtresse n'avait pas encore refroidi que le Comte Konstans ordonna de saisir la jeune fille et de la trainer par les cheveux jusque dans son lit. Terrifiée et en larmes, la prêtresse courut aussitôt jusqu'aux quartiers de la dame du château. Mais après avoir entendu son histoire, la comtesse Ailen gifla la jeune fille, lui cracha au visage en la traitant de traînée puis ordonna qu'on la jette hors du château. Les gardes portèrent la prêtresse à demi consciente jusque dans la cour. C'est alors que le regard de Vela s'arrêta sur le sycomore. Elle sentit le pouvoir de sa déesse et parla dans une voix terrible, maudit le château, la famille du Comte et tous ses serviteurs. Un terrible orage s'abattit. Un éclair brisa une des tours et tua le maléfique Comte Konstans. Sa femme et ses domestiques furent bannis du château par des oiseaux enragés et leur seule enfant de trois ans fût transformée en corbeau.

Quand tout redevint calme, Vela était brisée et désespérée. Elle ne tira aucun soulagement et aucune joie de sa vengeance. Elle était terrifiée par ses agissements et décida de vouer sa vie à trouver, conjurer et élever l'enfant qu'elle avait accidentellement maudit. Il serait trop long de raconter tous les actes que la prêtresse eût à accomplir ou de décrire les endroits qu'elle visita mais grâce aux visions envoyées par Morrigan, Vela retrouva l'enfant mais ne put complètement conjurer la malédiction. C'est durant les nuits de nouvelle lune et dans des moments de grand stress que Raven, c'est ainsi de la jeune Dame se nomme désormais, se transforme en corbeau et peut ainsi communiquer avec eux et les commander.

Aujourd'hui, Raven est une fille somme toute assez normale, bien que renfermée. Jusqu'à récemment, elle vivait avec Vela dans une cabane sur une vaste corniche rocheuse, pourrait-on dire : une salle, plus ou moins à mi-hauteur de la montagne sur laquelle se trouvait le château. Il y a environ une semaine, peu de temps après le dix-septième anniversaire de Raven, un jeune chevalier, Torwald de Babenburg, érait dans la région. En cette époque de paix relative, comme beaucoup d'autres, il s'était mis sur les routes à la recherche d'un défi qui tuerait son ennui. Une nuit, alors qu'il campait près de la montagne, il aperçut une lumière provenant de la cabane de Vela. Le lendemain, il s'y rendit et, faisant preuve d'une remarquable habileté, gravit la corniche. La prêtresse et sa pupille traitèrent le nouveau venu conformément aux préceptes de l'hospitalité. Vela pensait que pour briser la malédiction, l'aide d'un guerrier jeune et fort pourrait être utile. Elle raconta donc toute l'histoire à Torwald, sans cacher la vérité sur l'origine de Raven ni sur le pouvoir extraordinaire du sycomore. L'homme mangea, but et écouta l'histoire, après quoi il fit ce que tout chevalier ferait à sa place : il transperça la Sorcière avec une épée et essaya de violer la jeune fille.

Terrifiée, Raven se transforma en corbeau et s'est enfuit vers le château de ses parents. Cependant, cela ne découragea pas Torwald. Après une courte recherche, il découvrit une grotte habitée par deux trolls à proximité : Prima et Para. Ils vivaient en bonne intelligence avec une prêtresse qui, grâce à sa connaissance des herbes, les guérissait des blessures infligées par les bandits. Les frères se s'étaient installés ici à sa demande, protégeant l'ancienne entrée secrète de la forteresse. Le chevalier reconnut les indications gravées à l'entrée de la grotte et utilisa la stupidité du troll en sa faveur. Il prétendit être l'ami de Vela et a convainquit Prima de le conduire au château. Il dit connaître le secret qui ferait que le troll ne connaîtrait jamais la faim ou la soif. Ils devaient juste se rendre à Gwydberg. Le guerrier et l'un des trolls s'enfoncèrent plus profondément dans la grotte. Le chevalier trouva rapidement une trappe menant aux souterrains du château. Il s'y faufila efficacement, puis appela Prima. À peine la tête du troll émergea du passage que Torwald lui trancha héroïquement la tête à l'aide de sa hache. De cette façon, il bloqua la sortie de la forteresse. Satisfait du travail accompli, il se dirigea vers la cour. En chemin, il appela Raven, qui, terrifiée, se cacha dans les ruines de la tour. Torwald était sûr que l'origine de la malédiction avait pour source le sycomore enchanté. Il élaborait rapidement un plan dans sa tête : couper l'arbre afin de délivrer la jeune femme, et la forcer à l'épouser pour devenir le maître du château. Il gagnerait la renommée, la

richesse et la terre, le tout de manière chevaleresques. A cette pensée, il leva sa hache et l'abattit de toutes ses forces sur le tronc du sycomore. Un tourbillon hurla, la foudre tomba du ciel dégagé et le cri de Raven se propagea autour du château pendant plusieurs années. La foudre frappa Torwald et le fit frir. Son cadavre tomba dans la cour. La décharge magique avait également affecté la malheureuse fille. Sa malédiction était désormais encore moins stable qu'avant, et les transformations entre ses deux personnalités se déroulaient désormais de manière inconsciente. Aujourd'hui encore, Raven n'avait pas réussi à se remettre de ces terribles événements. Elle s'était cachée dans le château, cherchant la protection des corbeaux qui y vivaient.

Entre-temps, l'intérêt pour le château ne faiblit pas. Un riche marchand décida d'organiser une expédition vers celui-ci, dont le départ fut accéléré par les récits d'une étrange tempête et d'une voix de femmes portées par le vent.

Au même moment, Nilfgaard commença à s'intéresser à cette forteresse, qui pourrait servir à la suprématie des Noirs sur cette région. Les événements mystérieux de ces derniers jours attirèrent également l'attention des astrologues du Sud. Par conséquent, les deux expéditions se retrouvèrent au pied de la montagne à peu près au même instant. C'est à ce moment précis que les joueurs entrent dans l'histoire.

COMMENT INTRODUIRE LES PERSONNAGES DANS L'HISTOIRE ?

Il est préférable que les personnages aient une raison personnelle de visiter Gwyndberg, et qu'ils ne soient pas seulement un groupe de mercenaires participant à l'expédition (bien que l'argent soit toujours une bonne motivation). Essayez d'utiliser à cette fin les événements résultant des jets sur les tables des parcours de la vie du personnage. Nous avons également préparé deux séries d'exemples d'"accroches" qui peuvent s'entremêler dans l'histoire des personnages. Le premier résulte de l'origine sociale du personnage, et le second dépend de sa profession.

CLASSE SOCIALE

Noble : Le personnage est lié aux comtes de Gwyndberg et peut devenir le nouveau maître ou seigneur s'il regagne le château.

Chercheur : Un château abandonné à la hâte regorge de secrets. Sa bibliothèque contient de nombreux textes historiques et religieux ainsi que des recettes rares. Après tout, la chute de Gwyndberg elle-même est pour le moins mystérieuse. Quiconque parviendra à

NOUS JOUONS NILFGAARD !

Si votre groupe est principalement ou en grande partie composé de personnages du Sud, vous pouvez, cher Meneur, remplacer l'expédition impériale dont il sera question ici par des hommes envoyés par le prince Stennis d'Aedirn. Un tel changement sera principalement cosmétique, car les hypothèses générales de l'expédition, les personnalités des PNJ et leurs statistiques peuvent rester inchangés. Il sera nécessaire de modifier les détails des descriptions et bien entendu les dialogues en conséquence. Les personnages de l'Empire peuvent également avoir un peu plus de difficultés à justifier le fait de se rendre au château. Vous pouvez alors faire de Bruno Messmer le gouverneur nilfgaardien de la région. La cupidité reste bien sûr sa principale motivation, mais elle peut être assaisonnée d'un désir de plaire aux supérieurs et de s'élever dans la hiérarchie officielle de l'Empire.

l'expliquer pourra gagner une renommée considérable.

Marchands, artisans et artistes : Le château de Gwydberg était autrefois un centre d'art et d'artisanat. Il reste certainement de nombreux objets de valeur, des créations de grands maîtres d'une époque révolue.

Paysans : Vous avez entendu durant votre enfance l'histoire de la chute de Gwydberg et vous savez que dans toutes les versions, il est question de l'héritière enchantée de ce château. Désenchanter une telle princesse est un chemin sûr vers la promotion sociale.

Autres elfes : Morrigan, la légendaire protectrice du sycomore du Mont Gwyd, est le nom humain donné à la déesse Mori Rigain, reine de la magie, de la guerre et des fantômes. Obtenir son aide pourrait donner à la race elfique la force qui lui fait défaut depuis plusieurs siècles.

Autres nains : A Mahakam, on dit que Spytko Melstein a autrefois transporté de nombreux secrets des forges naines à Gwydberg. Cela vaudrait le coup de les récupérer, puisque ce fils de gamratka était parti en enfer.

PROFESSIONS

Barde : Un poète errant peut être attiré par l'expédition par une ancienne légende ou l'opportunité d'écrire une merveilleuse ballade sur ceux qui arriveront au château. Le barde a de bonnes chances de connaître l'histoire de la famille Gwydberg. L'expédition vers le château abandonné et supposé maudit est un sujet parfait pour une chanson, même si vous devez nuancer un peu les événements.

Mage : Dans son travail sur les esprits des éléments, Maître Hubertus von Plochen a écrit que le sycomore est une intersection extrêmement forte (lieu du pouvoir). Les indices dans les livres magiques et les légendes suggèrent qu'il y a une sorte de génie piégé en lui, exauçant très probablement les souhaits des djinn. C'est un plaisir inhabituel pour un maître de la magie qui parvient à subjuguier l'esprit.

Prêtre : La colère des dieux est tombée sur la famille Gwydberg. Peut-être le personnage est-il un jeune prêtre, dont l'étude a été financée par une bourse d'études créée par des aristocrates, peut-être est-il hanté par des visions d'une belle jeune femme tournant autour d'une cour en ruine au milieu de laquelle pousse un grand arbre, ou peut-être est-il un druide dont le

cercle et la forêt qui l'entoure étaient autrefois sous la protection de souverains. Les raisons peuvent être nombreuses, mais tout se résume au désir de lever la malédiction.

Marchand : Les hommes d'affaires connaissent bien le sentier, qui menait autrefois de cette voie à Mahakam, et est devenu trop dangereux après que le château ait été abandonné. L'ouvrir peut apporter d'énormes profits. Les richesses qui sont censées être accumulées dans le château, les objets rares et les notices ne seront qu'un agréable complément. Dans ce cas, le personnage peut devenir l'organisateur de l'expédition, remplaçant Bruno Messmer dans ce rôle.

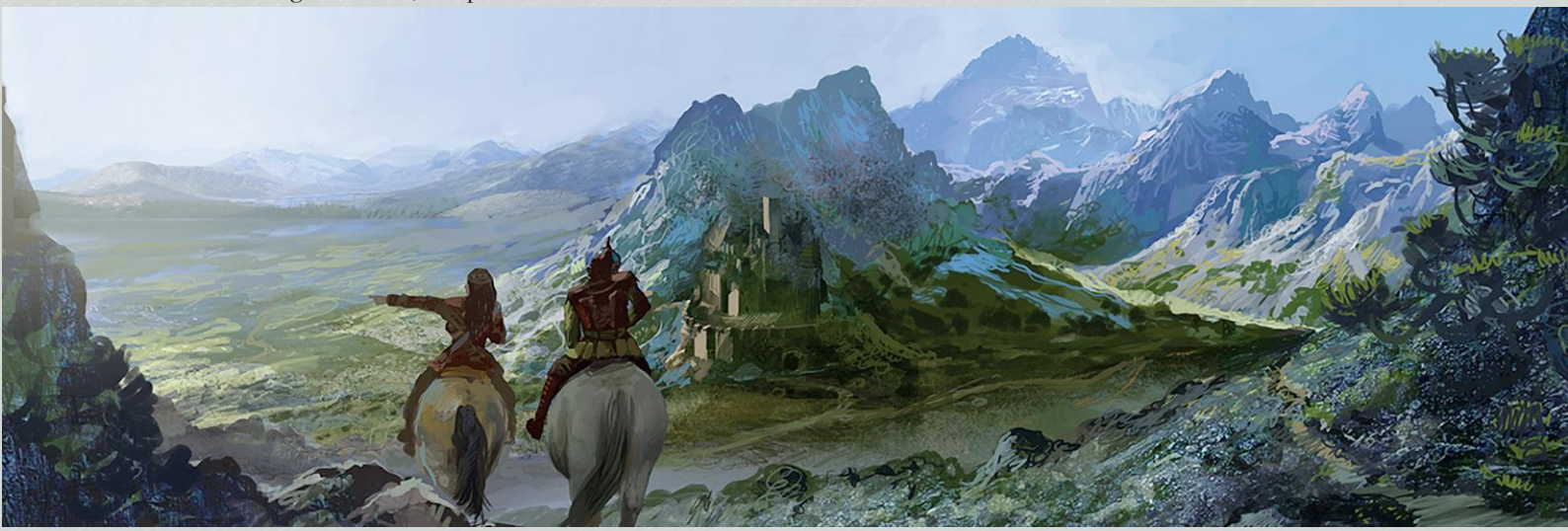
Docteur : Lorsque la nouvelle se répandit que la peste avait tué les habitants du château, le célèbre médecin Jan de Hirrschwalde s'y rendit pour enquêter. En ce qui concerne la maladie, il n'a pas fait beaucoup de différence, mais il a noté dans son célèbre herbier que de nombreuses plantes médicinales poussaient autour de la forteresse.

Criminel : Il y a une histoire parmi les criminels au sujet du voleur Simon, dont la cachette était censée être à l'étage, juste sous le nez du seigneur le chassant. On dit que l'abri et les trésors qu'il contient sont un régale. Si c'est un morceau de gâteau, les richesses restent dans le trésor du château.

Artisan : Il y avait un célèbre atelier dans le château, dans lequel coopéraient des maîtres artisans humains et inhumains. Il semblerait que l'on puisse encore trouver dans les archives des schémas permettant de fabriquer d'excellents objets elfiques et nains.

Sorceleur : L'histoire de l'héritière maudite de Gwydberg est parvenue aux oreilles des Sorcisseurs. Sa mère avait écrit dans son testament qu'elle léguerait une somme de mille orens à celui qui conjurerait sa fille. C'est un contrat tentant pour un Sorcisseur, car l'argent d'une prime promis par une famille riche a une chance d'être versé.

Homme d'armes : La famille régnant sur le château a donné de nombreux grands chevaliers. Leur armurerie était célèbre dans tout le Nord, où l'on trouve des armes et des armures d'excellente qualité. De plus, le marchand qui organise l'expédition est certainement prêt à payer une bonne protection pour de vrais professionnels.



PROLOGUE

Pour commencer cette aventure, il est nécessaire de discuter avec chaque joueur des raisons pour lesquelles son personnage a accepté la proposition de participer à l'expédition à Gwydberg. Pour certains il suffit ici de combiner les propositions précédentes avec l'offre de paiement présentée par Bruno Messmer, l'organisateur de l'expédition (bien que vous puissiez vous passer de ce PNJ pour personnage avec les ressources appropriées). Donnez à chacun la possibilité de s'exprimer - peut-être les joueurs trouveront-ils leurs propres raisons intéressantes. Faites-leur également savoir ce qu'ils savent sur Gwydberg grâce aux tests (vous pouvez distribuer des copies des informations pertinentes). Lorsque cela est fait, lisez ou paraphrasez le texte dans la marge.

Il est probable que vous vous posiez beaucoup de questions sur la situation actuelle. Voici quelques conseils généraux. Cependant, vous pouvez les compléter et les modifier, en tenant compte de la composition et des besoins de votre groupe. Par conséquent, vous êtes confrontés à la situation suivante :

- Le garçon essoufflé s'appelle Pieter. Il a de bons yeux et est assez précis dans sa description, mais il ne sait compter que sur les doigts d'une main et n'a pas regardé attentivement le camp nilfgardien.
- Le plan initial était de passer par la route d'accès au château et de conduire lentement les charrettes jusqu'au sommet. C'est une longue route, qui serpente à travers un étroit ruisseau le long de la montagne. Une autre alternative serait une approche moins prudente mais plus rapide via une pente raide depuis le côté où les personnages sont arrivés. Cela permettrait de protéger le château des Nilfgardiens, mais exclut l'utilisation des charrettes.
- La caravane du joueur se compose de deux charrettes plus une supplémentaire pour trois personnages. En plus des personnages, Bruno Messmer et un chariot pour le transport participent à l'expédition.
- Les chariots sont généralement vides (prêts pour accueillir le butin du château), mais ils contiennent des cordes et des crochets, une réserve de nourriture pour une semaine et une place pour les affaires de chaque personnage.
- Les soldats nilfgardiens sont deux fois plus nombreux que les personnages joueurs, et ils ont avec eux un commandant (Roman Boike) et Kala de Gwydberg, une héritière potentielle du château. Ils ont également deux ânes errants. Pieter a repéré une femme (bien qu'il n'ait aucune idée de qui elle est) et des animaux.

Les personnages joueurs ont quatre options dans cette situation, dont une seule vous donne de meilleures chances de réussite. Premièrement, ils peuvent essayer de parler aux Nilfgardiens, mais ceux-ci ne voudront pas du tout leur parler, et encore moins partager les trésors du château (ils n'ont aucune raison de le faire, tant qu'ils sont les plus proches du château). Deuxièmement, les personnages joueurs peuvent simplement attaquer les Noirs. Cependant, ils ne peuvent pas compter sur l'effet de surprise (ils seront visibles), et l'ennemi est en surnombre. C'est une mauvaise idée et il faut le signaler aux joueurs. Cependant, s'ils décident de le faire, combattez honnêtement. Et puis, ils peuvent avoir de la chance. Troisièmement, le voyage peut se conclure par un abandon et un retour à la maison. Le marchand s'opposera à cette option, et les personnages joueurs ne seront sans doute pas prêts à renoncer à leurs ambitions. Et enfin, il y a la quatrième option : l'escalade.

Il est à supposer que dans la plupart du temps, les joueurs choisiront cette option en premier. Cependant, ne sous-estimez pas l'ingéniosité des joueurs (surtout si vous décidez de jouer cette aventure avec des personnages plus avancés). S'ils choisissent ou trouvent une solution différente, il peut être bon de la suivre et d'utiliser les autres informations de cette aventure dans n'importe quel ordre afin que tout le monde passe un bon moment.

POINT DE DÉPART

Le jour se lève. La lumière du soleil perce à peine les brumes matinales. Dans son éclat, les pentes blanches du mont Gwydberg semblent briller comme si elles étaient faites de cristal. Gwydberg ! Une montagne de légendes ! Vous êtes enfin arrivés. Le voyage a été long et fatigant, mais la destination est enfin en vue. La forme du château se profile au sommet. Dans ses ruines, vous pourrez trouver la richesse, la gloire et peut-être quelque chose de plus. Un des charretiers, un jeune garçon qui n'a guère plus de douze printemps, arrive au camp le souffle coupé. Vous vous souvenez que la nuit dernière, il avait juré qu'il irait chercher le trésor à l'aube. On dirait qu'il a trouvé quelque chose. Il a l'air d'avoir couru sur une grande distance pour vous le faire savoir.

Le garçon, haletant, se tient devant Bruno Messmer. Ce marchand à la barbe bien taillée, vêtu d'un dispendieux costume qui ne convient pas au voyage à la montagne, finance tout le voyage. Il vous fait signe d'une main gantée. Le garçon reprend enfin son souffle et parle :

-Les Noirs ! Nilfgardiens, monsieur ! Tout le monde est armé. Ils ont campé en bas de la voie d'accès de la pente douce. Ils sont nombreux, plus nombreux que nous.

Messmer se caresse le menton et vous regarde.

-Je crois que nous allons devoir chercher un autre chemin. Des suggestions ?

TESTS SIMPLES : RÉSUMÉ

Utilisez des tests simples pour déterminer le succès des actions des personnages. Ceci est la forme par défaut du test - si vous vous demandez quoi utiliser, choisissez le test simple.

**Caractéristique +
compétence
+ bonus + 1d10**

Contre

**Seuil de difficulté +
Modificateurs**

Le joueur perd en cas d'égalité.

CHANCE ET MALCHANCE

La malchance et la chance évoquent des circonstances supplémentaires. Cependant, ils ne sont pas automatiquement synonymes d'échec ou de réussite.

Échec critique : cela se produit lorsqu'un "1" est obtenu sur le lancer de dé. Vous relancez le dé et soustrayez le résultat du dé de votre total Caractéristique + compétence. Si le résultat est de "1" à "5", il n'y a généralement pas d'effets supplémentaires, mais à partir de "6", décrivez l'échec (sauf si les règles le font déjà).

Réussite critique : se produit lorsque lorsqu'un "10" (parfois écrit comme "0") est obtenu sur le lancer de dé. Vous relancez le dé et additionnez le résultat avec le « 10 » déjà obtenu. Cela vous donnera de superbes résultats, presque invraisemblables, et qui mérite par conséquent une bonne description.

TEST OUVERT

C'est un test simple sans SD. Il permet de vérifier la qualité de l'exécution de la tâche. L'effet de l'action ou la quantité d'informations obtenues résultent du plus haut SD franchi par le personnage...

ACTE I : L'ESCALADE

Dans cette section, nous nous concentrons sur des tests simples et opposés.

Si les personnages joueurs décident de grimper, lisez ou paraphrasez le texte suivant pour eux :

Bien que Gnydberg soit une montagne haute et escarpée, de près sa paroi nord semble beaucoup moins menaçante. Lorsque vous la regardez depuis le camp, elle semblait avoir des pentes brillantes et lisses, comme du verre. Lorsque vous vous en approchez avec des cordes et des crochets, elles se révèlent fissurées et beaucoup moins dangereuses. L'illusion de la surface de verre est due au fait que les roches grises sont pleines de fins cristaux de quartz. Ils sont si nombreux que lorsque vous les regardez de loin, ils se fondent dans une surface brillante. L'escalade ne sera pas aussi effrayante qu'il n'y paraît. Il vous faudra certainement un peu de temps. Aussi, ne la prenez pas trop à la légère. Sur une petite corniche rocheuse à gauche, à environ deux mètres du sol, quelques os blanchissent. A première vue, les vestiges d'un grimpeur imprudent. Probablement un souvenir d'une ancienne bataille. Si vous êtes prudents, vous éviterez d'avoir le même sort. Il est temps de monter.

Seuls les personnages joueurs prendront part à l'escalade. Les charretiers sont nécessaires non seulement pour s'occuper des chevaux et des véhicules de garde, mais aussi pour se défendre au cas où il y aurait plus de Nilfgaardiens. Bruno Messmer n'est pas en forme (c'est-à-dire trop vieux et un peu sur les rotules) pour un tel effort. Les personnages peuvent essayer de convaincre un des charretiers de les accompagner, mais cela nécessite un test de **Persuasion** ou de **Commandement** réussi (le Meneur peut également autoriser la compétence de **Charme**, si les circonstances le justifient) avec un SD14. Un succès convaincra l'un des charretiers. Le marchand restera de toute façon avec les charriots.

Si les Personnages veulent examiner les ossements, hormis le fait qu'ils ont l'air humain et très vieux, on ne peut rien dire de plus à leur sujet. Les vêtements ont été endommagés depuis longtemps par les intempéries. Si vous voulez donner du caractère à ces restes, choisissez deux objets quotidiens qui ont survécu à côté d'eux.

L'escalade se fera en deux étapes. La première mènera à une corniche étroite, d'où les personnages pourront voir la cabane abandonnée de Vela. La seconde les mènera aux murs du château (à moins qu'ils ne choisissent un chemin différent).

Pour atteindre la corniche, il faut réussir un test d'athlétisme avec un SD de 16. La corde donne aux personnages un bonus de +1 comme toujours. Les personnages les plus

doués peuvent également aider ceux qui le sont moins en utilisant leur physique. Un test réussi avec la même difficulté permet de tirer un autre personnage vers le haut. Si les charretiers grimpent également, ils doivent réussir ce test et leur compétence en athlétisme est de 8.

Un personnage qui échoue tombe d'un mètre pour chaque point qu'il a obtenu en dessous de son SD. Dans cette situation, il reçoit des dégâts de chute normaux (1d6 blessures à un endroit aléatoire tous les deux mètres). Après les avoir tirées, le personnage peut effectuer un test de Dextérité ouvert et soustraire son résultat aux dégâts. Un autre personnage peut également tenter de rattraper celui qui tombe en effectuant un test de Reflexe qui donnera le même effet. Glisser le long d'un mur abrupt peut causer des bleus, des coupures et une entorse à la cheville, et seuls les malchanceux finiront comme un squelette en bas.

En tant que Meneur, utilisez cette scène pour donner l'impression que les personnages sont un groupe. Présentez les règles de l'escalade. Encouragez les joueurs à parler des forces et des faiblesses de leurs personnages. Laissez-les réfléchir à la répartition des tâches. S'ils ont des idées bonnes ou intéressantes sur la façon de faciliter l'escalade, récompensez-les avec un bonus de test plus petit ou plus grand (de +1 à +3). Lors de la description de la progression, profitez de la narration pour offrir des opportunités d'entraide. Il est nécessaire d'aider à créer un lien entre les personnages, sans trop s'attarder longtemps sur ce premier défi.

Une fois que tout le monde est sur la corniche, faites effectuer un test de Vigilance ouvert. Vous trouverez des informations sur ses différents résultats dans la marge de la page suivante. Au moins un des personnages devrait remarquer la cabane ainsi qu'une autre alternative que la poursuite de l'escalade. Laissez les personnages joueurs discuter de la situation et décider de la marche à suivre. L'accès à la cabane ne nécessite pas de test supplémentaire s'ils utilisent la corde. La poursuite de l'escalade est décrite ci-dessous

JUSQU'AU SOMMET

Si les personnages décident de poursuivre leur ascension (que ce soit après être allé au chalet ou non), l'étape suivante sera un peu plus difficile, ou du moins plus dangereuse. Le Seuil de Difficulté des tests d'**Athlétisme** et de **Physique** passera à 18. Un échec critique dans ces tests signifie une chute sur la première corniche selon les règles décrites à l'étape préc-

-édente (les blessures peuvent être beaucoup plus graves ici). Un échec aura d'autres conséquences. Un personnage qui a tout simplement échoué au test fera une chute de 8 mètres (ce qui signifie 4d6 blessures) et tombera à travers la fente du plafond dans le couloir menant de la grotte des trolls à l'entrée du château. Ceux qui atteignent le sommet devront contourner une partie des murs du château, mais ils finiront par trouver un rebord qui aurait pu être utilisé par les éclaireurs de Gwydberg. Un test de Vigilance avec un SD de 14 révélera une entrée du château mal cachée. A travers un court couloir couvert de toiles d'araignées, les personnages pénètrent dans la forteresse. Passez ensuite directement à l'acte II.

SUR LE PLATEAU

Si les personnages décident de faire le tour de la chaumière, vous pouvez leur donner plus d'informations grâce au test de Vigilance. Ils remarqueront certainement que la maison est bien entretenue et le jardin environnant également. Le test d'alchimie ou de survie avec un SD de 14 vous permettra d'y voir de nombreuses plantes médicinales et ingrédients alchimiques. La porte de la chaumière n'est pas fermée. A l'intérieur, sur le sol, gît le corps d'une femme d'une trentaine d'années. Elle a été brutalement embrochée avec une épée avec une grande force. Un test de survie avec un SD de 14 déterminera qu'elle est morte il n'y a pas plus d'une semaine. Le corps est en assez bon état, car l'intérieur lui-même est assez sec, plein d'herbes et d'onguents. Sur la table se trouvent les restes d'un repas qui a eu lieu au moment de la mort de la femme (cela peut être indiqué par le test de Déduction). Le chemin qui part de la chaumière mène à une passerelle qui enjambe un ruisseau dont l'eau cristalline tombe ici depuis les hauteurs de la montagne. Si vos joueurs veulent jouer les détectives, laissez-leur faire des tests ouverts et utiliser les informations fournies dans l'introduction. Bien sûr, ils seront limités à ce qui est associé à la capacité donnée. Un résultat de 16 ou plus révélera les grandes lignes des événements. Un résultat de 20 ou plus donnera une assez bonne image de la situation, révélant approximativement le nombre de personnes impliquées et leur sort, y compris la disparition étrange d'un des résidents du cottage. Un score de 24 ou plus révélera des détails supplémentaires utiles. Les capacités suivantes s'avéreront utiles ici :

Vigilance - vous permettra de voir des informations relatives à la vie quotidienne dans la chaumière. Deux femmes vivaient ici depuis des années. La plus jeune d'entre elles participait moins aux tâches ménagères. Elles s'occupaient toutes deux de la médecine par les plantes. Un score élevé vous permettra de

retrouver une petite bague en argent sur la chaîne que Raven a perdue. C'est un souvenir très important pour ses parents. La personne qui lui restituera obtiendra un bonus de +2 à tous les tests de Persuasion et de Charme avec elle, et sa Détermination baissera à 15.

Déduction - il s'agit d'informations sur le déroulement des accidents liés au crime. Plus le score est élevé, plus le nombre de détails est important, à partir du scénario (de l'extérieur est venu un invité qui a attaqué deux personnes vivant dans une cabane lors d'un repas), jusqu'à une reconstitution assez précise des événements, y compris des informations telles que le fait que l'attaquant était un chevalier et que la plus jeune des habitantes de la cabane s'est enfuie, terrifiée par son agressivité et des avances très probablement indésirables.

Survie - permettra de déterminer qui est venu dans la cabane et quand. Elle révélera que de nombreuses herbes comestibles et curatives poussent dans la région. Il indiquera que le chevalier responsable de la mort de la femme s'est rendu dans la grotte. Il révélera également que de grands prédateurs doivent rôder dans la région. Il y a également un nombre surprenant de corbeaux ici. Un succès élevé révélera qu'en plus des indices humains, vous pouvez également trouver des traces de deux trolls.

Exercice de la magie – il révélera que les deux femmes vivant dans la cabane utilisaient la magie et qu'au moins l'une d'entre elles était très douée dans ce domaine. Il révélera également que la plupart des plantes de la région ont des propriétés protectrices. Il deviendra également clair que la plus jeune femme s'est échappée de la cabane en utilisant la magie. Il s'avérera également que le long du ruisseau, quelqu'un avait posé des pierres il y a des années avec des runes gravées pour faire reculer les ogroïdes. Le meilleur score vous permettra de trouver un vieux livre dans la cachette sous le lit avec des notes qui vous permettront d'apprendre le Rituel de l'effet miroir (plus d'informations à ce sujet dans l'acte III). Si le groupe a plus d'un personnage magique et que l'un des personnages est maudit, vous pouvez également révéler ces notes avec des scores plus faibles ou dans le cadre d'un test de **Vigilance**.

Les personnages peuvent décider d'escalader (comme décrit ci-dessus) ou s'intéresser à la grotte. Dans ce dernier cas, beaucoup de choses dépendent du fait qu'ils aient réalisé qu'un danger pouvait s'y cacher. S'ils décident de s'approcher prudemment de la caverne, laissez tout le monde effectuer un test de **Furtivité** avec un SD de 12 (en utilisant les principes de Malchance et de Chance). Si cela échoue ou si le personnage s'en moque, lisez ou paraphrasez le texte de la page suivante :

TEST DE VIGILANCE

Un personnage qui obtient un résultat donné lors d'un test de Vigilance reçoit les informations qui lui ont été attribuées ainsi que toutes les informations précédentes.

SD	Ce que voit le personnage
10	"Vous voyez, qu'un peu plus loin, le plateau s'élargit suffisamment pour que de l'herbe et probablement même des arbres commencent à y pousser."
12	"Une légère pente montre qu'il y a suffisamment d'espace pour une petite cabane."
14	"Le bâtiment semble bien entretenu. Il n'a certainement pas été abandonné depuis longtemps, et peut-être même que quelqu'un y vit maintenant."
16	"La cabane est entourée d'un jardin et à côté se trouve un chemin qui disparaît plus loin derrière un tournant"
18	"Vous entendez également le bruit de l'eau : probablement un ruisseau et une petite cascade."
20	"Vos narines sont irritées par l'odeur des herbes caractéristiques à une pharmacie ou à un temple Melitele."
22	"Entre les rochers, le vent déplace la corde. Il n'y a pas si longtemps, quelqu'un a escaladé la falaise afin de rejoindre la cabane. Vous pouvez même voir des traces sur l'herbe."

LE PARADIS DES HERBES

Si les personnages décident de passer un peu de temps à récolter des herbes, il est nécessaire de leur faire comprendre que cela peut donner un avantage aux Nilfgaardiens dans la course au château). Si les joueurs font des tests pour récolter toutes les plantes pouvant être utiles en alchimie ou en phytothérapie, le SD normal est ici réduit de 4.

TESTS EN OPPOSITION: RÉSUMÉ

Vous utilisez les tests d'opposition lorsque deux personnages s'affrontent ou tentent d'atteindre des objectifs opposés.

Capacité + compétence + bonus + 1d10 pour le personnage actif

Contre

Capacité + compétence + bonus + 1d10 pour le personnage adverse

En cas d'égalité, le personnage actif perd et se retrouve surpassé. Très souvent, les personnages utiliseront d'autres caractéristiques. Les tests de défenses souvent utilisés sont les suivants :

Défense :

- Esquive (REF + Esquive)
- Repositionnement (DEX + Athlétisme)
- Blocage (REF + Mêlée)
- Parade (REF + Mêlée ou Escrime ou Lames courtes ou Bâton/Lance)

Tentatives de convaincre / séduire : EMP + Séduction

Peur : VOL + Intimidation

La grotte est sombre et semble silencieuse. Vous vous en approchez, marchant sur de petites pierres, formant un chemin menant à son entrée. L'odeur ressemble davantage à celle d'une écurie qu'à celle d'une grotte humide.

Soudain, l'un des blocs rocheux situé dans l'ombre bouge, se tourne vers vous et se soulève. La bête fait la moitié de la taille d'un homme, a des pattes puissantes, un visage ressemblant à une bouche de chauve-souris et de petits yeux bridés. Son dos est couvert de pierres et de mousses. La créature a l'air en colère.

-Ils sont encore venus ici ? Pourquoi sont-ils venus ici ? Ont-ils apporté de la nourriture ? Sont-ils venus avec Prim ? Ils ne sont pas venus. Ce qu'ils veulent...

La créature, bien que dangereuse et en colère, ne semble pas agressive. Il est évident qu'elle attend votre réponse.

Il attend dans la grotte en vain le retour de son frère Prima et du chevalier Torwald. Il perd lentement patience. Il a faim et est un peu perdu. Cependant, il est ouvert à la discussion avec les personnages.

Pour calmer le troll, vous aurez besoin d'un test de **Persuasion** ou de **Charme** avec un SD de 14. Si les joueurs ont bien mené la conversation avec lui, vous pouvez réduire le SD de 2. Si un personnage partage sa nourriture avec le troll, soustrayez encore 2. Si un personnage donne de l'alcool au troll, soustrayez 4 au SD. A partir du SD, Le troll peut être calmé et brièvement dire ce qui s'est passé

"Un gens est venu ici, en armure." Il venait de la maison de la Bonne Dame. Il a dit un ami. Il voulait entrer dans le château. Ici, vous pouvez entrer dans le château. Il a dit: "Il y aura de la nourriture pour toujours." Par l'aimait pas. Il puait. Mais Prim l'aimait. Prim est allé avec lui. ils ne sont pas là...

Le troll peut être convaincu de donner des réponses plus détaillées par un test d'opposition avec la **Résistance à la contrainte**. Les bonnes capacités vous permettront d'obtenir des effets différents.

Empathie (rappelez-vous la pénalité applicable à chaque race) : rendra le troll ouvert. Il racontera dans une articulation cassée sa vie ici et les femmes qui vivent dans une hutte (il connaît leurs noms, mais est plus enclin à les décrire comme Bonne Dame et Dame Corbeau). Il ne sait pas grand-chose de cette dernière, cependant. Utilisez les informations fournies ci-dessus et fournissez autant d'informations que possible en usant de la patience des Joueurs.

Persuasion : convaincre le troll de parler aux personnages du château et de l'entrée secrète ("Les gens avaient l'habitude d'y aller, mais maintenant ils n'y vont plus"). Il leur montrera comment s'y rendre, mais il admettra qu'il peut à peine tenir seul dans le couloir et ne voudra pas y entrer.

Charme : Gagner les faveurs du troll permettra aux personnages d'avoir un troll disposé à fournir des informations, mais pouvant également accompagner les personnages le long du couloir, il sera même près à gravir la montagne et de les soutenir dans le château.

Intimidation : Forcer le troll à aider les personnages afin de le forcer à faire ce que les personnages veulent, entrainera son courroux, qui conduira à une attaque immédiate sur le groupe.

Bien sûr, les personnages peuvent également combattre le troll. Utilisez ensuite les conseils de combat fournis ci-dessous. Cependant, ce sera un combat difficile et les joueurs doivent en être conscient, en particulier les Sorceleurs. Si les personnages ont réussi à se faufiler dans la grotte, donnez-leur la description ci-dessous.

En vous approchant prudemment de la grotte, vous avez remarqué le mouvement d'une grande créature à l'intérieur. Elle doit être beaucoup plus grande qu'un homme, tant en hauteur qu'en largeur. Vous pouvez entendre le cliquetis des pierres, le craquement du gravier et le bruit du bois glissant sur la roche. Les odeurs de la caverne sont assez désagréables, correspondant plus à l'écurie qu'à la clairière de la montagne. La création marmonne, vous en êtes sûr. Vous pouvez redescendre en toute sécurité, mais aussi vous faufiler plus près et écouter.

Si quelqu'un choisit d'écouter ou de se faufiler (le personnage devra faire un test de **Vigilance** ou de **Furtivité** avec un SD de 16), il entendra l'avertissement suivant :

- Être en colère. Il puait le mal. Il a menti. Il a dit : il y aura à manger et à boire. Il n'y a pas. Par maintenant seul. Peut-être que Prim a à manger et à boire. On a faim. Où est Prim ? Être en colère. Il puait le mal. Il a menti.

Dans cette situation, les personnages peuvent décider d'engager la discussion avec le troll (comme ci-dessus) ou de se retirer discrètement (ils peuvent le faire sans test s'ils n'ont pas encore été remarqués). S'ils se retirent, ils n'ont plus qu'à continuer à grimper ou à retourner aux chariots.

TUNNEL

Si les personnages tentent d'accéder au château en passant par la grotte, lisez ou paraphrasez la description suivante.

Le couloir qui mène à l'entrée secrète est raide et sombre. Parfois, seule une petite lumière vient d'en haut. Les murs de pierre portent des traces de transformation, mais le passage a été élargi juste assez pour que vous n'ayez pas à vous y faufiler. Il reste étroit et pas très confortable. Le gravier craque sous vos pieds.

Il n'a pas fallu longtemps avant que vous arriviez au bout du couloir. Il se prolonge par une caverne plus vaste. Elle a clairement été élargie par une main humaine, et son plafond est fait de pierres soigneusement assorties. Au centre de la pièce se trouve un troll dont la tête est coincée dans un trou de la voûte. La créature ne bouge pas et n'a pas réagi à votre présence. En vous approchant un peu, vous comprenez pourquoi. Le cou du troll est coincé dans l'allée, mais il est recouvert de sang séché. Le troll est mort, quelque chose l'a frappé à la tête, et une tête brisée est coincée dans l'entrée d'un niveau supérieur.

Pour retirer le corps du troll qui bloque le chemin suivant, il faut qu'au moins deux personnages réussissent le test de **Physique** avec un SD de 16. Les joueurs peuvent également trouver une approche plus créative pour résoudre le problème. Dans tous les cas, il s'agira d'un défi compliqué. Si les joueurs le réussissent, la route vers le château est ouverte.

Si Para accompagnait les personnages dans le couloir, il deviendra furieux à la vue de la mort de son frère. Pour le calmer, il faudra réussir un test d'**Empathie** avec un SD de 16 (toutefois, l'utilisation de bonnes idées permettront d'abaisser le SD de la créature, comme décrit ci-dessus). Si le troll a été forcé par les joueurs via un test d'**Intimidation** à se faufiler ici avec eux, il sera (à moins d'un test réussi avec un SD extrêmement élevé) impossible à calmer.

Dans tous les cas, cette partie du scénario se terminera probablement par l'arrivée des personnages au château.



ACTE II : LE CHATEAU

LUMIERE ET PENOMBRE

À l'entrée de la grotte, les conditions d'éclairage sont faibles (entraînant un modificateur de +2 pour tous les SD à tous les tests), et sa profondeur et son couloir sont sombres (entraînant un modificateur de +5 pour tous les SD à tous les tests). Si les personnages prévoient d'errer dans ces tunnels, il vaudra mieux qu'ils emportent au moins une torche avec eux. Le couloir menant au château est un espace élargi par les hommes, jadis érodé par l'eau. Actuellement, il fait un peu plus de 2 mètres de haut et de large. Une créature de la taille d'un troll s'y faufilerait avec difficulté, donc si Para est obligé de se battre dans le passage, il aura une pénalité de -2 à tous ses jets de combats. Le troll, quant à lui, est habitué à la pénombre.

Si le Meneur le juge adéquat, il peut lui donner une capacité spéciale qui lui permettra de traiter le niveau d'éclairage comme s'il était supérieur d'une unité. Cependant, cela signifie que le troll peut être facilement ébloui en utilisant une lumière concentrée (par exemple une lanterne ou de la magie). Si le troll possède cette capacité, la pénalité pour la lumière intense passe à 5 (n'oubliez pas qu'elle augmente également le nombre de coups subis par un adversaire qui n'a pas décidé de se défendre).

Cette section se focalisera sur les combats verbaux et la lutte pour le contrôle du château. Lorsque les personnages atteignent enfin le château, lisez ou paraphrasez la description suivante :

Ce n'est que maintenant, lorsque vous avez enfin atteint le sommet, que vous comprenez la magnificence du château de Gwydberg. C'est une immense forteresse de pierre grise avec des murs épais, trois hautes tours et d'innombrables couloirs. Bien qu'il ait été abandonné pendant des années et que certaines des fortifications se soient effondrées, il fait toujours forte impression. Depuis l'entrée secrète, vous avez pénétré dans le couloir situé à l'extrémité nord-est du château. Vous savez comment rejoindre la cour d'ici, mais aussi comment commencer à ratisser la forteresse. Cependant, vous êtes conscient qu'il ne vous reste plus beaucoup de temps. Les Nilfgaardiens doivent déjà s'approcher de la porte principale.

Les joueurs ont un temps limité jusqu'à ce que les Nilfgaardiens atteignent les portes du château. S'ils ne faisaient que grimper, ils auraient une heure d'avance. Les personnages pourraient toutefois perdre du temps, un peu moins d'un quart d'heure si :

- (-) S'ils ont fouillé très soigneusement la cabane sur la crête et ses environs ;
- (-) S'ils ramassent des herbes ;
- (-) S'ils ont combattu le troll Para ;
- (-) Si d'autres retards imprévus se sont produits.

Les personnages pourraient gagner du temps, un peu moins d'un quart d'heure si :

- (+) S'ils ont choisi d'emprunter le passage secret à travers les grottes ;
- (+) S'ils ont trouvé un moyen inventif d'accéder à la serrure, indescriptible ici.

Faites savoir aux joueurs combien de temps il leur reste. Faites-leur réfléchir aux tâches auxquelles assigner leurs personnages. Ils peuvent se séparer à ce moment-là pour atteindre des objectifs spécifiques, mais chacun d'entre eux prend un certain temps. Le plus souvent, les personnages essaieront de fouiller le château, d'explorer la cour ou de préparer la défense. Vos joueurs peuvent proposer d'autres actions. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser les informations données dans l'introduction ou plus loin dans ce scénario.

Si les personnages sont arrivés au château en même temps que les Nilfgaardiens, ils ne peuvent essayer de les rencontrer que dans la cour. Les Noirs sont en surnombre et bien préparés, donc s'ils occupent le château, les personnages auront le choix entre s'échapper ou se battre jusqu'à la mort (afin de rendre le combat plus épique, il est conseillé de laisser les personnages utiliser les informations présentées au paragraphe suivant)

EXPLORATION DU CHATEAU

Il est impossible de passer tout le château au peigne fin en quelques minutes. Les personnages ont cependant une chance de localiser les salles les plus importantes. Après avoir erré dans les couloirs pendant quinze minutes, ils peuvent effectuer un test de **Déduction** avec un SD de 16. Tous ceux qui le réussissent trouveront l'une des pièces listées ci-dessous. Localisez-les dans l'ordre suivant



L'armurerie : Il s'agit d'une grande pièce carrée située près de l'endroit où les personnages pénètrent dans le château. La lumière y entre par de petites fenêtres donnant sur le niveau de la cour. On y trouve encore une réserve d'armes, car la forteresse a été abandonnée en temps de paix. Les personnages peuvent y trouver n'importe quelle arme ou armure commune ou trouvable partout (cependant, ces réserves ne sont pas inépuisables et peuvent être limitée par le Meneur).

L'infirmier : Le rez-de-chaussée de l'aile nord du château est occupé par une grande chambre rectangulaire remplie de literie. A son extrémité se trouve un cellier fermé par un cadenas ordinaire (**Crochetage** sur SD de 15). La porte qui y donne accès peut également être ouverte à l'aide du test de **Physique** sur SD de 18. Quiconque possède la capacité **Alchimie** ou **Mains thérapeutique** peut y trouver deux doses supplémentaires d'agents cicatrisants (poudre de coagulation, sels de pamoison, herbes engourdisantes).

Sous-sol : Un large escalier mène au garde-manger souterrain. Bien sûr, la nourriture a déjà pourri ou a été mangée par des parasites. Cependant, la cave des seigneurs de ce château est intacte, dans laquelle il y a une centaine de bouteilles de différents alcools forts et faibles.

Chapelle : A l'extrémité sud-est du château se trouve une chapelle dédiée à Morrigan. Il s'agit d'une petite pièce ronde avec une lucarne ovale dans la voûte. Il y a un autel et une figure de la déesse. Il y a aussi quelques corbeaux. Il semble que la chapelle ait été utilisée récemment car une bougie y brûle encore. Un test de **Vigilance** avec un SD de 16 vous permettra de voir des couvertures roulées dans un coin sombre. La nuit dernière Raven a dormi ici, mais elle a désormais quitté la pièce.

Trésor : Dans les souterrains de la tour principale du château, partiellement effondrée, se trouve une voie d'accès vers la salle du trésor. De solides portes y mènent, et doivent être ouvertes par deux personnes. Le château est complexe et enchanté (un *médaillon de Sorcier* ou un **exercice de la magie** le révéleront facilement), donc même un cambrioleur habile devra passer beaucoup de temps à tenter de crocheter la porte. Un premier examen indique que cela nécessite au moins trois heures de travail avec un test de **crochetage** avec un SD de 24 (mais avec un SD de 18 si la magie est dissipée). Le contenu du trésor est décrit plus en détail dans la section Trésors de Gwydberg.

Après un quart d'heure de recherche, lorsqu'un personnage quittera la pièce, Raven tentera de les surprendre. Elle connaît parfaitement le château, donc la remarquer nécessite de réussir un test de **Vigilance** opposé à sa **Furtivité**, pour lequel elle obtient un bonus de +4. Son but est d'effrayer le personnage. La description peut ressembler à celle écrite dans la marge.

Tous les personnages qui en sont témoins doivent effectuer un test de **Courage** avec un SD de 14. S'ils échouent, ils perdent 1d10 de *Détermination*. Ceux qui sont sensibles à la magie ressentent une forte émanation magique provenant de Raven. Il est peu probable que Raven répète une telle attaque à moins d'être provoqué. Si elle se sent très menacée, elle décidera de se battre (se référer à sa tactique plus bas).

EXAMEN DE LA COUR :

La cour est un vaste espace carré presque rectangulaire (elle se rétrécit légèrement à partir de la porte d'entrée). Elle mesure 10 m de large et 20 m de long. Cependant, elle n'est pas vide. Outre les ruines d'une étable en bois, les débris d'une tour partiellement effondrée et les figures de corbeaux observateurs, on y trouve plusieurs objets particulièrement intéressants. Les analyser, bien sûr, prendra un moment, voire même près d'un quart d'heure.

Forge : est dans un grand bâtiment situé contre le mur sud de la cour. Le bâtiment occupe presque la moitié de sa longueur et un quart de sa largeur. À l'intérieur, on trouve plusieurs foyers et de nombreuses pièces d'équipement diverses qui ont été abandonnées par les forgerons en fuite. Tous ceux qui font des recherches dans ce bâtiment peuvent effectuer un test d'**Artisanat** ouvert, grâce auquel ils trouveront des matériaux pour fabriquer des Renforts d'armure (une pièce par personnage). Un score de 12 permettra aux personnages d'en trouver une avec la disponibilité *partout*, 14 pour une disponibilité *commune*, 18 pour une disponibilité *rare*, et 24 pour *inhabituels*.

Puits : au centre de la cour, à côté du sycamore, se trouve un grand puits couvert. L'ensemble est entier, la chaîne, bien qu'un peu rouillée, est utilisable. L'eau qui s'y trouve est limpide, rafraîchissante et fraîche, comme si elle venait directement de la source (la boire agira comme une action de *Reprendre son souffle*). Derrière le puits, on peut se cacher et l'utiliser en combat comme une couverture similaire à un mur de briques.

COMBAT VERBAL : RÉSUMÉ

Le combat verbal (p 176-177) est basé sur des tests opposés de compétences adéquates. La réussite réduit la détermination de la cible. Vous pouvez effectuer deux types d'attaques lors d'un tel affrontement :

Accords - ils réduisent généralement la *Détermination* plus lentement, mais ces attaques s'harmonisent bien entre elles et permettent à l'interlocuteur d'être orienté positivement à la fin du conflit.

Extorsions - elles réduisent la *Détermination* un peu plus rapidement et peuvent être renforcées par la violence physique et laissent la cible affaiblie une fois le conflit gagné.

Une défense réussie contre une attaque dans un conflit social signifie que l'attaquant perd de la *Détermination*.

Détermination :
[(VOL + INT)/2]x5

ATTAQUE DE RAVEN

Une jeune fille mince et pâle se tient dans le couloir, à quelques mètres de vous. Ses cheveux noirs sont longs et raides et ses yeux brillent étrangement. Elle est seulement vêtue d'une simple chemise de nuit blanche. Soudain, elle pousse un cri terrifiant et menaçant. Des corbeaux arrivent de tous les côtés. Les oiseaux volent dans un couloir vers vous. Ils poussent des cris stridents. Vous devez couvrir vos yeux et votre visage de leurs ailes, griffes et becs. Quand les corbeaux se sont envolés, il n'y a aucun signe de la fille nulle part. Les frémissements qui vous ont traversés parcourent encore votre corps.



COMBAT : RÉSUMÉ

Initiative : elle est déterminée par un test de REF ouvert.

À chaque tour, un personnage peut : effectuer un mouvement et une action.

Au tour de votre adversaire, vous pouvez réaliser une action défensive si vous êtes attaqués.

Une action et une défense par round sont gratuites. Chaque action suivante coûte 2 PV.

Toutefois, la deuxième action du tour d'attaque souffre d'une pénalité de -3 lors d'un test.

Il n'y a pas de limite au nombre d'action défensive que vous pouvez faire mis à part le nombre d'END disponible

Cadavre de chevalier : Dans ses deux mains, le chevalier s'agrippe à une hache géante, qui semble avoir été préservée des flammes. Une forte aura magique se dégage du cadavre du chevalier, immédiatement ressentie par tous ceux qui ont des capacités surnaturelles (sorcelleur, druides, prêtres, mages, et même les personnes autrement affectées par la magie). Toute tentative de dépouillement du cadavre prendra beaucoup de temps (vous devrez retirer l'équipement du corps desséché) - n'oubliez pas d'en informer les joueurs. Si quelqu'un l'entreprend, après quelques instants, Torwald se lèvera sous la forme d'un fantôme décrit ci-dessous. Si le personnage échoue au test de **Vigilance** avec un SD de 20, il sera complètement surpris. Il serait cependant plus judicieux de le laisser pour plus tard.

Sycomore enchanté : Un énorme sycomore pousse en plein milieu du château de Gwydberg. L'arbre est grand et bien développé, mais il n'a presque plus de feuilles. Des corbeaux sont posés sur ses branches. Le sycomore semble avoir deux troncs enchevêtrés qui tournent l'un autour de l'autre. Il en émane un incroyable aura de pouvoir, qui est évidente pour tous les magiciens et elfes, et qui reste tout aussi difficile à ignorer même pour les gens ordinaires et les nains. Les *médailles de Sorceleurs* vibreront fortement près de l'arbre. Il semble regarder constamment les personnages. Un test de **Vigilance** ou de **Survie** avec un SD de 14 indiquera que le tronc a été frappé par une hache une fois à un endroit précis, assez récemment. Un test de **Formation de Sorcelleur**, de **Connaissance des monstres** ou de **Éducation** avec un SD de 20, ou de **d'exercice de la magie** avec un SD de 16, ils comprendront qu'un esprit puissant est piégé à l'intérieur de l'arbre, peut-être même un génie ou un être similaire. Interagir avec lui, cependant, n'est pas si simple, cela demande certainement du temps et diverses préparations (établir le contact demandera environ une heure de méditation, mais le temps manque à l'heure actuelle). Si les personnages ont la très mauvaise idée de libérer l'esprit de l'arbre, il leur faudra réussir un test de **Formation de Sorcelleur**, ou de **Incantation** avec un SD de 24 ou de **d'exercice de la magie** avec un SD de 20, et y consacrer au moins quelques minutes (En combat, cela prendrait 30 rounds, il n'y a donc aucune possibilité pour cela, bien que le MJ puisse réduire ce temps si les préparatifs sont déjà en cours). Les troncs enchevêtrés se déconnecteront alors, libérant une étrange

apparition verdâtre, décrite plus loin. L'être peut également être libéré par des méthodes plus brutales, en détruisant simplement l'arbre. Cependant, cela ne fera qu'enrager l'esprit déjà mécontent.

PRÉPARER LA DÉFENSE

Les joueurs n'ont pas beaucoup de temps avant l'arrivée des Nilfgaardiens. À moins qu'ils n'aient perdu trop de temps en chemin ou à explorer le château, ils parviendront au moins à faire des préparatifs sommaires. Pour l'instant, le château n'est pas réellement défendable. La porte est toujours grande ouverte tel qu'elle a été laissée lors de l'évacuation. Elle fait six mètres de large, ce qui permet à trois personnes ou deux chevaux de la franchir en même temps. Les portes sont sorties de leurs gonds, et la grille abaissée a rouillé et s'est fissurée en deux. Les créneaux se sont légèrement effrités lorsqu'un coup de vent a projeté des herbes en bois. Les restes de ces dernières, pourries et garnies de clous saillants, sont également dispersés dans l'escalier menant aux fortifications.

Bien entendu, les joueurs peuvent imaginer de nombreux moyens de rétablir la défense provisoire de la forteresse, mais voici quelques exemples.

Mise en place de la herse (*une quinzaine de minutes de travail pour deux personnes*) : la grille métallique peut être cassée et renversée, mais elle est bloquée par la porte. Les restes extrêmement lourds de la porte ne peuvent pas être repositionnés - il faudrait une demi-journée pour qu'une douzaine de personnes essaient de les remettre en service. *La mise en place de la herse exigera des attaquants qu'ils passent trois tests de **physique** d'affilée avec un SD de 15 (cela devrait donc retarder considérablement).*

Nettoyage des escaliers (quinze minutes de travail pour une personne) : un nettoyage minutieux de l'entrée des escaliers afin de débarrasser les planches, la pourriture, les échardes et les clous vous permettra de vous déplacer sans problème et de tirer sur l'adversaire depuis le haut des remparts.

Construire une barricade (une demi-heure de travail pour trois personnes) : soulever les décombres et construire une barricade assez haute pour se cacher derrière prendra un certain temps. Cependant, c'est beaucoup plus efficace que de mettre une herse (cela peut aussi être un bon complément pour elle). Il s'agit d'une défense ayant un pouvoir d'arrêt de 20. *Pour pouvoir défaire le mur, l'attaquant doit faire*



un test d'**Athlétisme** sur avec un SD de 15. Si l'attaquant échoue, il dévale les pierres et atterrit sur le sol. Si l'attaquant subit une maladresse, il doit en plus réussir un test de **Résilience** avec une pénalité de -2.

Préparez un engin de siège simple (une heure de travail nécessite un test d'artisanat avec un SD de 18) : si les personnages ont trop de temps libre, ils peuvent créer un équipement stationnaire propulsant des flèches ou des javelots apportés de l'armurerie. Il tire avec des tests d'**arbalète** et les coups portés infligent 5d6 blessures avec l'effet "**Perce-armure**".

Préparation d'armes, d'armures et de produits alchimique (selon le temps de fabrication décrit dans le manuel) : Il n'y a jamais trop d'armes, d'armures, de potions et de Fureur de Brendan. C'est le bon moment pour utiliser des recettes et des schémas.

RAVEN

Si les joueurs se concentrent dessus, ils peuvent retrouver la cachette de la fille maudite et essayer de communiquer avec elle. Plus ils en sauront sur elle, mieux cette conversation se déroulera. Trouver le refuge de Raven nécessite un test de **survie** réussi avec un SD de 14. Le chemin qui y mène est celui des corbeaux. Il est situé dans une tour à moitié détruite, dans l'ancienne chambre du maître de Gwydberg. Cette chambre est désormais ouverte aux éléments, ses fenêtres sont dépourvues de cadres et de volets, et la moitié du sol a tout simplement disparu. La pièce avait autrefois la forme d'un cercle de 4 m de rayon, mais c'est maintenant un demi-cercle déchiqueté sans plafond et sans une partie des murs. Pour une fille qui peut prendre la forme d'un oiseau, ce n'est pas un problème. De cet endroit, elle a une excellente vue sur la cour, la porte et une grande partie du château en contrebas. Pour pénétrer discrètement dans la cachette, il faut réussir un test d'**Athlétisme** (escalade) ou de **Furtivité** (entrée par des escaliers partiellement démolis) contre la Vigilance de Raven. Un échec signifie que Raven détectera l'intrusion. La *malchance* entraînera une chute de 6 mètres (entraînant 3d6 blessures). Si Raven remarque que les intrus pénètrent dans sa planque, elle s'enfuira immédiatement et ne reviendra pas dans cet abri, se cachant à l'intérieur du château.

Si vous parvenez à approcher Raven, vous pouvez bien sûr l'attaquer ou déclencher un combat verbal.

Dans sa cachette, Raven ne sera jamais surprise - les corbeaux l'avertiront en croassant au dernier moment. Elle ne pourra pas s'échapper, elle sera donc obligée de se défendre.

A ce stade, elle dispose cependant d'un avantage significatif: si l'un des attaquants se retrouve au bord du sol ou derrière lui à cause d'un mouvement forcé (sous l'influence du pouvoir de Raven, d'une *malchance* ou d'une Défense mal mesurée), il doit effectuer un test d'**Athlétisme** avec un SD de 16. S'il ne réussit pas, le personnage fait une chute de 10 mètres et doit réussir le test de **Résilience**. Si le test est réussi, le personnage s'agrippe au bord ou à l'une des poutres dépassant du mur et doit consacrer son *Mouvement* ou une *Action* pour se relever. Les statistiques de Raven se trouvent à la fin de cette aventure.

Si la fille est tuée, cela mettra en colère l'Esprit de Jawor, qui sortira de l'arbre pour punir les tueurs. Si les personnages sont trop assoiffés de sang, ils doivent s'attendre à un combat difficile, ou bien prendre la fuite. Rien de tel ne se produira si Raven tombe inconsciente ou est en incapacité d'agir.

Si les personnages s'approchent prudemment de Raven, ils peuvent initier un combat verbal en entamant une conversation avec elle. Ils doivent la convaincre de leurs bonnes intentions, sinon elle s'enfuira. La jeune fille les prend pour des voleurs et des tueurs à la "Torwald" et les accuse. Raven se défend donc avec acharnement et si la détermination d'un seul des personnages des joueurs vient à manquer, elle profitera de la confusion pour s'échapper. Le meneur peut donner aux joueurs des bonus de +1 à +4 en cas de bonne argumentation et pour connaître des éléments sur la fille et sa vie antérieure (comme le pendentif de l'Acte précédent). Si la fille perd toute sa détermination, elle fondra en larmes. Elle admettra que cet endroit est sa maison et qu'elle est maudite. Elle ignore ce qu'elle a fait pour être maudite. Les personnages peuvent la convaincre de les aider à défendre la forteresse contre les Nilfgaardiens. Cependant, ils doivent avoir de bons arguments, comme à chaque fois.

LES BLESSURES : RÉSUMÉ

1) Toucher la cible : Il faut d'abord toucher la cible pour espérer la blesser.

2) Jet de dégâts : Additionnez le jet de dégâts de l'arme et ajoutez les bonus du personnage. Multipliez le résultat par 2 si c'est une attaque puissante.

3) Localisation de la frappe. Le résultat du dé d'attaque indique la localisation du coup, comme indiqué dans le tableau de la feuille de personnage. Dans le cas de *réussite critique* ou de *malchance*, c'est le dernier résultat obtenu qui compte. Si le personnage prend le temps de viser, l'emplacement sélectionné sera touché.

4) Appliquez la réduction d'armure de la localisation touchée au jet de dégâts.

5) Multipliez les dégâts restants par le modificateur de localisation (corps x1, tête x3, bras et jambe x0,5) et d'autres applicables. Ce n'est qu'ensuite qu'il est possible d'ajouter les dommages bonus de la blessure critique.



COMBATTRE LES MONSTRES : LES BASES

Les affrontements avec les monstres sont beaucoup plus dangereux que ceux avec les humains. Les bêtes ont un certain nombre de capacités qui leur permettent de changer les règles du jeu. Certaines volent, d'autres deviennent immatérielles ou peuvent attaquer par surprise. Avant chaque combat, un personnage peut essayer d'apprendre quelque chose sur le monstre en utilisant les tests de Formation de Sorceleur ou de connaissance des monstres. Ils ont généralement un SD de 16 ou de 18. Une réussite vous permet de connaître les points faibles du monstre et ses capacités les plus importantes. La partie la plus importante de la description du monstre concerne ses résistances et ses points faibles. Si les personnages sont incapables d'infliger des dégâts à la bête, ils seront mis en lambeaux par elle. Tous les monstres surnaturels bénéficient d'une résistance à l'acier, ce qui signifie que les armes ordinaires n'infligent que la moitié de leurs dégâts, et presque tous les monstres surnaturels sont sensibles à l'argent, ce qui signifie qu'ils infligent des dégâts doubles. Les monstres sont une source d'organes précieux et d'ingrédients alchimiques très demandés sur le continent. Les chasser peut apporter de gros bénéfices, tant matériels que par l'ouverture de nouvelles opportunités, par exemple la création de décoctions et de mutagènes. Il ne faut jamais sous-estimer le monstre le plus faible. Le Meneur doit utiliser ses pouvoirs et ses capacités au maximum. Dans le monde du Sorceleur, la pitié n'existe pas.

LES NOIRS ARRIVENT

Lorsque le temps sera écoulé, un commando "Noir" arrivera à la porte. Comme écrit plus haut, il y a deux fois plus de soldats que de personnages, et ils ont un commandant efficace : "Boike". Ils sont également soutenus par une femme d'origine noble bien armée : "Kala". Espérons donc que les joueurs soient prêts.

La tactique des Nilfgardiens est simple. Ils vont essayer de passer la porte. Les soldats se précipitent à l'attaque, et Boike et Kala restent en arrière, couvrant l'attaque avec des tirs d'arbalète. Si les premières lignes perdent 1/3 de leur escouade (que les soldats soient tués, tombent inconscients ou éliminés suite à des blessures critiques), l'escouade bat en retraite. Par la suite, les commandants commenceront les négociations.

Les Nilfgardiens n'attaqueront pas s'ils remarquent que le château est bien préparé pour la défense. Ils veulent éviter des pertes inutiles et débent immédiatement des pourparlers. Kala les mènera. Quelle que soit la façon dont la conversation se déroule, elle commencera comme ceci :

- Qui que vous soyez, je vous appelle à cesser le combat. Je m'appelle Kala de Gnydberg et je suis héritière de ce château. Il m'a été donné par la reine Cyrilla de Cintra, et des soldats impériaux sont venus ici pour m'aider à explorer et nettoyer la forteresse. Vous ne voulez pas faire la guerre à l'Empire tout seul. Parlons-en et nous trouverons certainement une solution bénéfique pour tous.

Le reste de la conversation dépend strictement de la façon dont les joueurs ont joué l'aventure jusqu'à présent. Peut-être qu'ils ont Raven ou Para le troll à leur côté. Ils pourraient être très bien protégés. Peut-être que parmi les personnages se trouve un autre héritier des Gwydberg, un cousin ou une cousine de Kala, et qu'il leur faudra trouver une sorte

d'arrangement (peut-être par le biais d'un mariage). D'autre part, les personnages peuvent être blessés, épuisés et encerclés par des ennemis en surnombre. Une simple conversation peut permettre de trouver une solution satisfaisante. Kala est raisonnable et acceptera de mettre en œuvre les demandes les plus sensées, mais ne vous laissera pas mettre la main sur le trésor. Si un personnage propose son aide pour lever la malédiction qui pèse sur le château, Kala sera très intéressée et prête à récompenser le groupe. Menez ces négociations avec conviction, et apportez de temps à autre des paroles assurées du commandant Boike face aux déclarations calmes de Kala. Il sera plus enclin à "faire disparaître les chiens du nord d'ici", ce que la noble ne lui permettra pas. Il est possible, cependant, que les personnages décident d'engager un Combat Verbal afin de chasser les Nilfgardiens (Intimidation contre leur Inflexibilité). Enfin, il se peut également que cela dégénère en une sanglante bataille. Il n'est pas exclu que l'aventure se termine ici. Les héros tomberont dans la lutte contre l'Empire, défendant jusqu'au bout les ruines de l'ancien château des souverains du Nord. Il est à espérer que ce ne sera pas le cas, car il y a encore un brin d'histoires à raconter et des récompenses à décerner pour toutes ces épreuves. Il est même possible de transformer les ennemis des personnages en alliés.

Si dans cette partie de l'aventure les joueurs se retrouvent dans une impasse et que personne ne sait comment s'en sortir, Bruno Messmer peut apparaître avec ses charrettes. Les chariots restent en réserve pour que le Meneur ait toujours un joker. Après tout, s'ils ont suivi les Nilfgardiens, ils devraient être ici en ce moment. Peut-être viendront-ils avec une aide armée, ou peut-être aideront ils les personnages à conclure un accord commercial profitable - les options sont nombreuses.



ACTE III : LA BÊTE

"CE N'EST PAS UN DÉFI"

Cette section sera focalisée sur l'affrontement avec le surnaturel.

Le troisième acte de cette aventure dépend entièrement de la façon dont elle s'est déroulée jusqu'à présent. En cours de route, une multitude de variables peuvent apparaître. Par conséquent, deux versions de base de ces événements seront présentées, selon que Raven ait survécu ou non à ce moment de l'aventure. Les événements sont adaptés à la façon dont les choses se sont déroulées pour les personnages. Bien sûr, si les personnages ont déjà vaincu Torwald et l'Esprit de Jawor, ces événements ne seront pas justifiés. Il faudra donc utiliser les fils qui sont apparus dans les scènes précédentes afin de les combiner pour créer le finale. Celui-ci ne tourne pas nécessairement autour d'un défi.

RAVEN EST EN VIE

A ce stade, bien sûr, les personnages ont pu communiquer avec Raven et même s'en faire une alliée. Si c'est le cas, il faut passer directement à la scène de la cour. Cependant, si ce n'est pas le cas, c'est le moment pour les personnages de discuter. Selon les circonstances, la jeune fille peut apparaître dans la cour ou dans un autre endroit où les personnages se sont rassemblés. Elle est entourée d'une foultitude de corbeaux et est en colère. Elle est agacée par ce qu'elle a entendu et ce qui se passe ici. Ni les étrangers qui tentent de s'approprier ce château, ni les effusions de sang ne lui conviennent. Elle veut être seule ici. Elle en a assez des meurtriers, des criminels et des voleurs. Il est préférable de jouer cette rencontre comme une conversation dans laquelle Raven explique ses réserves et demande à tout le monde de quitter son château. Bien sûr, il est également possible d'utiliser les astuces décrites précédemment si un combat s'engage (ici, la fille n'aura pas l'avantage comme dans sa cachette) ou si un combat verbal éclate. Si la conversation se termine par un accord, tout le monde se retrouvera dans la cour (c'est le moyen de quitter le château et de faire un serment sur Saint Jawor). Lisez ou paraphrasez ensuite la scène suivante.

Soudain, l'obscurité s'est installée en un instant. Des nuages d'acier couvraient le ciel et un vent froid soufflait. Les corbeaux se sont rassemblés en un groupe serré autour de Raven. Le tonnerre éclate ! Vous entendez le métal racler contre la pierre, puis un gémissement de métal plié. Vous regardez dans la direction d'où vous parviennent ces sons. Le cadavre du chevalier, qui gisait jusqu'alors contre le mur, s'est levé. Une lueur rouge brille dans ses yeux.

Le guerrier a l'air horrible. Sa peau est brûlée et couverte de cloques. Des touffes de cheveux carbonisés et une armure noircie complètent l'image du mort. Il se déplace avec raideur pour l'instant, mais il gagne en force et en agilité à chaque pas. Les restes de ses lèvres révèlent des dents blanches. Il se tourne vers vous et parle :

- Je suis Torwald de Babenburg, Vainqueur des sorcières et des trolls, chevalier émérite, et bientôt seigneur de ce château. J'étais de l'autre côté de la mort et je suis revenu ici pour mon épouse.

En disant cela, il pointe sa hache sur Raven.

-La Dame Corbeau sera mienne. Nous deviendrons l'incarnation de la mort. Nous danserons sur les champs de bataille, moi avec ma hache, elle entourée d'oiseaux. Je suis saturé de sang, elle de charogne - il se tourne vers la fille pâle. - Viens avec moi, ma belle, et nous serons ensemble pour toujours. Les gens trembleront devant nous et imploreront une pitié qu'ils n'auront jamais. Nous sommes maudits, alors soyons maudits. Profitez de ces dons car ils nous rendent égaux aux dieux. Allez, ne me laissez pas te le redemander !

Il lui tend la main et, dans une parodie de sourire, soulève les restes de ses lèvres brûlées, montrant des dents douloureusement blanches. Raven frissonne. Les bras croisés sur sa poitrine, elle tombe à genoux. Elle commence par sangloter, puis tourne son visage vers le ciel et crie :

-Je ne veux pas de ces cadeaux ! Je ne les ai jamais voulus ! Tout ce que je veux, c'est que la malédiction me quitte. Je veux être... normale. Je ne veux pas être Raven ! Je veux être Iola à nouveau !

Le tonnerre retentit à nouveau. Les corbeaux se mettent à voler. Les branches des sycamores se couvrent soudainement de feuilles. Le visage du chevalier fantôme devint sérieux.

-Si tu ne veux pas être à moi, tu ne seras à personne.

Désormais, les joueurs n'ont qu'un instant pour prendre une décision. Torwald, comme décrit plus loin, ne parlera à personne qui ne soit pas un représentant de la noblesse. Raven est incapable de négocier maintenant. Si les personnages sont bien nés ou que le groupe a reçu l'aide de Kala, ils peuvent essayer d'arrêter le chevalier avec des mots, et peut-être même entrer dans un Combat Verbal. S'ils n'en ont pas l'occasion, ils peuvent regarder le chevalier tuer Raven.

Si Raven meurt, l'esprit de Jawor attaquera ceux qui ne l'ont pas défendue.

Si l'équipe est grande et constituée de durs à cuire, alors les adversaires présentés ici peuvent s'avérer être un défi trop léger pour eux. Il est possible de commencer un affrontement avec les fantômes des habitants du château.

De nombreuses personnes sont mortes à cause de la malédiction de Vela, et le niveau élevé de puissance magique à Gwydberg facilite la survie de leurs spectres furieux. Au moment opportun, faites entrer autant de fantômes qu'il y a de joueurs. Ils seront dirigés par un fantôme de Torwald.

EFFET ANTIQUE (RITUEL DE NOVICE)

Rituel de l'effet miroir

Coût END : 5

Niveau de difficulté :
résultat du test pour créer de
la magie

Temps de préparation : 7
tours

Durée : immédiate

Effet :

Ce rituel dissipe tout effet magique soutenu ou permanent, comme les sorts, les rituels et les malédictions qui se trouvent dans le champ de vision du sorcier. Il détruit aussi automatiquement toute construction magique, comme les golems ou les arbres vivants. Cependant, elle nécessite une préparation longue et ardue, car elle consiste à inverser exactement le principe sur lequel un effet magique donné était basé. En prenant soigneusement des notes sur un pouvoir donné (ce qui nécessite de le connaître), et en retrouvant de préférence les notes qu'a prises le sorcier qui l'a déclenché, on facilite grandement l'utilisation de l'effet miroir. Il est à noter ici que l'utilisation de ce rituel sur une construction basée sur un être vivant peut avoir des effets vraiment macabres.

Composants (coût - 130 couronnes) : poussière de lune (x1), poussière de spectre (x1).

Équipement : miroir

En option: notes de rituel / sort (-5 au SD).

Cependant, si Raven survit à cette épreuve, la malédiction sera levée. Jawor entendra ses souhaits. Ses cheveux s'éclairciront, sa peau deviendra plus saine. La jeune fille, qui utilisera désormais son ancien nom, Iola, sera une source de puissance moyenne ayant le don de parler aux corbeaux, mais ses transformations et ses explosions de puissance incontrôlées prendront fin.

RAVEN EST MORTE

Cela peut se produire à différents moments de l'aventure. Cependant, l'effet sera toujours le même. Si Raven meurt, la puissante créature vivant dans l'arbre au milieu de la cour sera terriblement en colère et sortira de sa prison dans laquelle il était retenue depuis des siècles. De même, si quelqu'un décide de libérer l'Esprit de Jawor et y parvient, il ne pourra en aucun cas réemprisonner cet être. Il est possible d'utiliser la description fournie ici.

Le tonnerre retentit. Le bois gémit et craque sous l'énorme pression. Le sycomore tremble, se déplace, et finalement deux troncs entrelacés commencent à se redresser. En un clignement d'œil, une fissure apparaît entre eux et un nuage de brume verdâtre s'élève dans l'air. Il grince, bourdonne, et un éclair jaillit de l'intérieur. La brume a l'air furieuse, vous en êtes certain. Vous pouvez facilement deviner ce qui a mis cet esprit en rage...

Les personnages peuvent communiquer avec l'essence. Cela nécessite une bonne maîtrise de la Langue des Anciens (la somme de compréhension et de cette langue doit être d'au moins de 12). Cependant, le spectre est furieux. Pendant des siècles, il a été emprisonné dans ce sycomore et a dû servir les différentes générations des Gwydberg. Lorsqu'il a finalement aidé à libérer le château et à garantir la paix, il a été troublé par les actions de Torwald et des personnages.

Si Raven est vivante et que les personnages n'ont pas endommagé le sycomore (*attention à la malchance lors des combats !*), il est tout à fait possible de sympathiser avec l'esprit. Cependant, il n'est pas favorable de le faire. Il a été emprisonné si longtemps qu'il ne sait pas comment s'échapper efficacement de ce monde. Il a même réussi à s'habituer à son sycomore. En échange d'une aide pour fuir le Continent, il est prêt à coopérer. Cependant, il interprétera tout très littéralement et au pied de la lettre.

Si Raven est morte, l'esprit est furieux, mais sa colère peut être dirigée vers une personne ou un groupe spécifique. L'apparition n'est pas vindicative et sera sensible aux arguments décrits ci-dessus.

Le pire serait que le personnage joueur ait endommagé le sycomore d'une manière ou d'une autre. Le fantôme ne voudra pas parler tant qu'il n'aura pas puni celui qui a levé la

main sur "son" arbre. Cependant, il est possible d'essayer de le calmer en lui disant que le coup n'était pas dirigé contre lui, mais contre sa prison. Si un tel argument est utilisé, utilisez alors le Combat Verbal

Les joueurs peuvent trouver des façons différentes d'utiliser l'Esprit de Jawor. Il convient d'apprécier les bonnes idées, mais il ne faut pas les laissez-vous entraîner dans des jeux de souhaits. Cette créature n'est pas un génie et n'a pas besoin de suivre les ordres des mortels.

Si les négociations échouent, l'Esprit de Jawor peut s'avérer être un terrible adversaire. Il survole le champ de bataille, projette ses adversaires à l'aide de soudaines rafales de vent et frappe les plus proches avec des éclairs. Il est très difficile de lui causer des dommages. Même un Sorceleur ne pourrait pas le maîtriser ici.

ENCHANTEMENT

S'il y a plusieurs personnages magiques dans l'équipe, les joueurs pourront simplement décider de conjurer l'enchantement de Raven. Sans l'aide de l'Esprit de Jawor, ce sera très difficile, mais pas impossible. Il existe des sorts et des rituels appropriés (comme le Rituel de l'effet miroir que vous trouverez dans les marges) qui vous permettent d'inverser ou de défaire une telle magie.

Pour désenchanter Raven, les personnages doivent connaître au mieux son histoire. S'ils n'ont pas mené d'enquête, ou de manière superficielle, les personnages ne seront pas comment s'y prendre. Cependant, lorsque les personnages réalisent qu'ils doivent se rendre à la chapelle avec Raven (convaincue ou forcée de le faire), ils doivent prier Morigan et utiliser le pouvoir approprié. Le SD pour inverser la malédiction est de 30.

EPILOGUE

Lorsque le glas de fin sonne, nous espérons que vous pourrez lire ou paraphraser ce texte.

Depuis les murs du château sur le mont Gwydberg, la vue est incroyable. Au nord, on peut voir le ruban bleu du Yaruga, un fleuve imposant qui était autrefois un symbole de prospérité, et qui n'est aujourd'hui associé qu'à des effusions de sang. Au sud, brillent les sommets des Montagnes Amell, la frontière entre le Nord et le Sud. À l'ouest se trouve Cintra, et quelque part au loin à l'horizon, une brume verdâtre suggère la forme des rivages d'une mer lointaine.

Cependant, c'est l'Est qui vous intéresse le plus. Gwydberg domine ici la vallée de la Roen, cachée entre les collines. Vous ne savez pas grand-chose d'elle. Ces dernières années, elle est restée à l'écart de l'histoire. Loïn en dessous, une rivière étroite coule, vous pouvez voir la fumée des cheminées de certaines colonies, une route de terre claire serpente entre les forêts et les prairies. Le vent apporte une odeur de résine, de fleurs sauvages et de gruau. Il a quelque chose de familier, mais aussi d'inquiétant. Du sommet, on peut voir la nature sauvage, les grottes, probablement également la mine au loin. Là vivent des gens, des elfes, des nains, des bêtes et des monstres.

Si Gwydberg est votre nouvelle maison, elle sera dorénavant votre nouvelle patrie.

PENSE-BETE

Pensez à résumer tous les thèmes qui sont apparus au cours de cette partie. Sans oublier le marchand Messmer qui attend en bas ou Para troll de Pierre. "Résumé les thèmes" ne signifie pas la fin de la menace. Si le personnage trompe le marchand ou poursuit les Nilfgaardiens, ils reviendront certainement plus tard dans la campagne.

Vous pouvez bien sûr modifier ces directives, mais elles ont bien fonctionné pour le groupe de test. Pensez à vérifier les motivations des personnes concernées et récompensez-les en conséquence. Ils méritent peut-être des couronnes supplémentaires. Si les ambitions de Bruno Messmer sont satisfaites, le groupe recevra certainement une prime de sa part.

Cette aventure est une excellente ouverture pour la campagne dans la vallée de Roen, dans tout Angren ou même des deux côtés de la Yaruga. Nous essaierons de vous fournir autant de matériel de jeu que possible dans cette région. Si les joueurs ont fait main basse sur Gwydberg, ils disposeront d'un quartier général, d'où ils pourront partir en voyage dans différentes directions. S'ils échouent, ils devront chercher ailleurs, et voyageront certainement dans la région.

Récompenses PP

Selon les intrigues que vous utilisez et la façon dont les personnages ont été joués par les joueurs au cours de l'aventure, cela peut prendre jusqu'à trois sessions. C'est pourquoi il n'y a aucun nombre spécifique de PP à attribuer. Cependant, il conviendrait que la récompense soit d'au moins 6 points par la séance. A titre d'exemple; les joueurs des séances de test ont gagné de 10 à 20 PP au cours de cette histoire.

LES TRÉSORS DE GWYDBERG

Si les personnages sont devenus les propriétaires du château du Mont Gwyd ou du moins l'ont pillé, ils sont sûrement curieux de savoir ce qu'ils pourraient y trouver. Bien que la forteresse ait été abandonnée à la hâte, ils ont pu y trouver des couronnes à l'intérieur (facile à emporter). La plupart des richesses de Gwydberg sont des objets utiles qui y ont été conservés. Par conséquent, au lieu de créer une liste de tous les objets disponibles, nous suggérons d'allouer des fonds spécifiques à des types particuliers. Collectez les fiches des personnages à la fin de la session et voyez ce que les personnages sont capables de faire. Donnez-leur les montants appropriés pour les catégories indiquées ci-dessous. S'il reste de l'argent au groupe après l'avoir dépensé, le budget restant sera converti en couronnes à donner au groupe. Pour chaque personnage de l'équipe avec la capacité indiquée, le groupe obtient le budget approprié.

Compétences	Budget	Valeur
Alchimie	Recettes alchimiques	100 couronnes
Artisanat	Schémas d'armes et d'armures	200 couronnes
Art ou style	Articles de luxe (bijoux, sculptures, pierres précieuses, etc.)	500 couronnes
Capacité de combat	Arme pour cette capacité de combat	200 couronnes
Pour chaque personnage	Plastron ou autre armure	200 couronnes

La bibliothèque dispose également de livres dont la lecture donnera aux personnages une fois 4 P.P pour développer toute compétence de TECH et d'INT.

Le Sycomore est une intersection de niveau 4 tant que son esprit "Jawor" y vit. A chaque pleine lune, il se lie tour à tour à la magie de l'air ou de la terre. Si la créature s'échappe, est exilée ou dispersée, le lieu de pouvoir tombe au niveau 3 et se lie définitivement à l'un de ces éléments (au choix des joueurs).

AMIS ET ENNEMIS

KALA DE GWYDBERG

Une jeune femme noble aux cheveux clairs et aux yeux verts. Belle, bien faite, vive d'esprit et éloquente. Elle est habillée de façon masculine dans un uniforme noir de Nilfgaard avec une petite collerette autour du cou. La précaution étant enseignée dans la maison familiale, elle a toujours une arme sur elle et sait s'en servir.

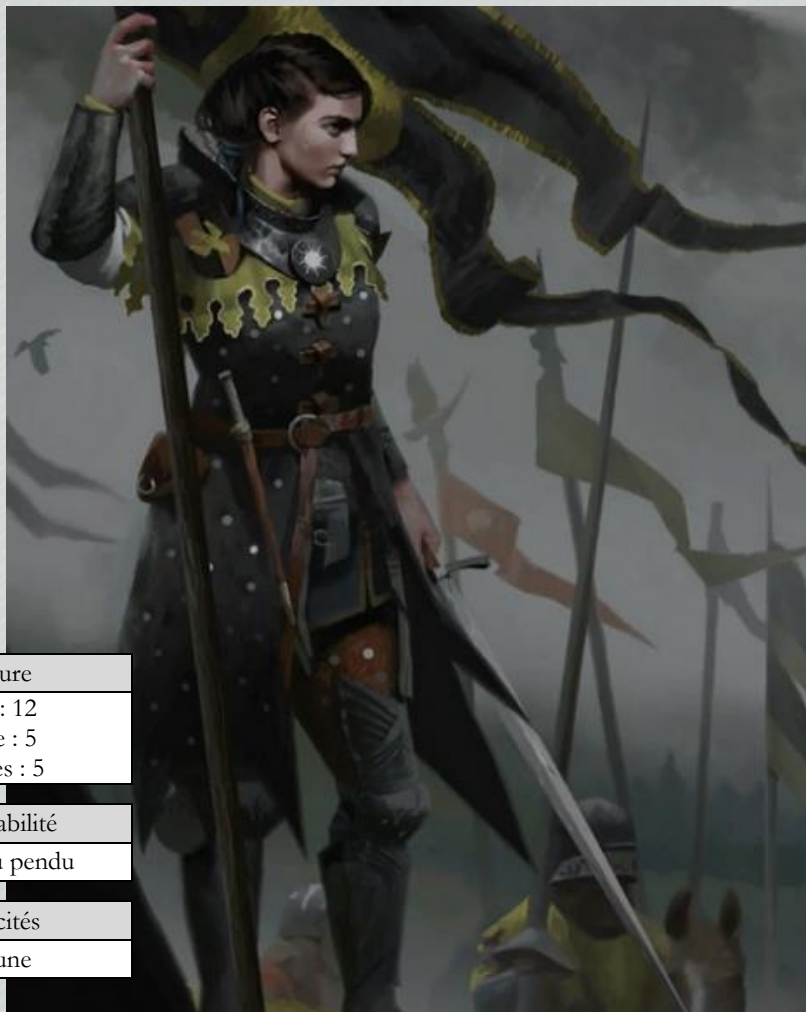
INT	7
REF	5
DEX	5
COR	5
VIT	5
EMP	6
TECH	5
VOL	7

CHA	3
ETOU	6
COUR	15
SAUT	3
PS	30
END	30
ENC	50
REC	35

Armure
Tête : 12
Torse : 5
Jambes : 5

Vulnérabilité
Venin du pendu

Capacités
Aucune



Compétences
Athlétisme (+4)
Courage (+6)
Duperie (+6)
Education (+6)
Endurance (+5)
Escrime (+5)
Furtivité (+4)
Lames courtes (+5)
Persuasion (+4)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Séduction (+4)
Stylisme (+4)
Survie (+4)
Vigilance (+5)

Butins
Camail PA : 12
Corde (10m)
Couronnes (3d10)
Florins (3d10)
Fureur de Brendan (2)
Gambison aedirnien PA : 5
Objets communs (1d6)
Pantalon Matelassé PA : 5

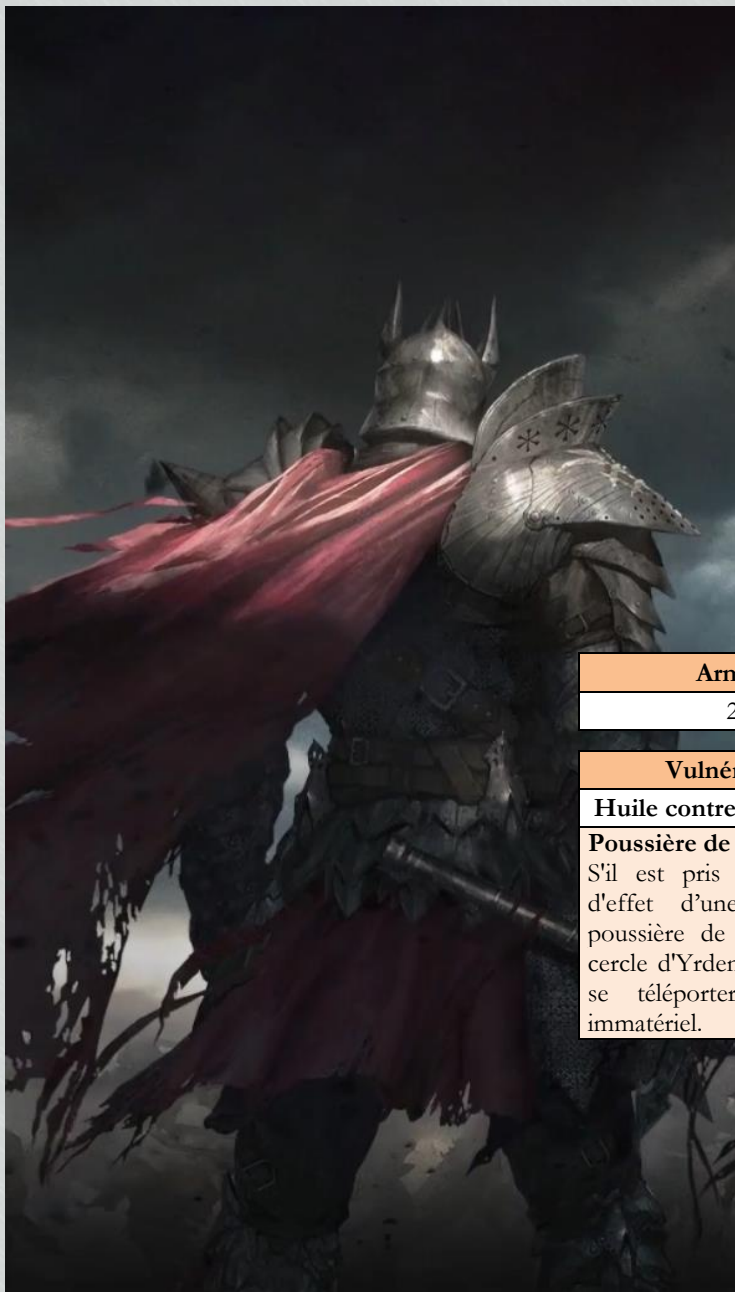
Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Epée courte	2d6 + 4	N/A	2
Dague	1d6	N/A	2
Arbalète de poing	2d6 + 2	Portée 50m, rechargement lent	1

TORWALD DE BABENBURG, ESPRIT

Un terrifiant chevalier mort-vivant. Tué pour ses crimes par l'Esprit de Jawor, il a été ramené à la vie par sa soif de désir envers Raven sous la forme d'un monstre macabre, à la peau brûlée et l'armure noircie par la cendre. Autrefois un beau jeune homme, c'est maintenant une créature implacable, parlant dans une voix gutturale et à la force surhumaine.

Compétences
Athlétisme (+5)
Commandement (+6)
Duperie (+4)
Equitation (+6)
Escrime (+6)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+4)
Incantation (+2)
Lames courtes (+6)
Mêlée (+8)
Physique (+4)
Résilience (+4)
Résistance à la magie (+6)

Butins
Armure de plate Nilfgaardienne PA: 25
Bouclier Témérien (SP 8)
Dague
Epée Courte
Essence de fantôme (1d6)
Hache de Berserk
Poussière de fantôme (1d6/2)
Poussière imprégnée(1d6/2)



INT	4
REF	8
DEX	6
COR	8
VIT	4
EMP	2
TECH	4
VOL	6

INT	4
REF	8
DEX	6
COR	8
VIT	4
EMP	2
TECH	4
VOL	6

Armure
25

Vulnérabilité
Huile contre les monstres

Poussière de lune et Yrden
S'il est pris dans la zone d'effet d'une bombe de poussière de lune ou d'un cercle d'Yrden, il ne peut ni se téléporter ni devenir immatériel.

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Hache de Berserker	6d6	N/A	2
Eclairs	4d6	Feu (50%), portée 10 m	1
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2

Capacités
Alimenté par la colère - Les esprits sont en théorie aussi intelligents que de leurs vivants, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.
Déplacement - Un spectre peut lancer un envoiement comme action défensive pour devenir immatériel. S'il réussit, il annule l'attaque et rien de physique ne peut l'endommager ou l'affecter jusqu'à son prochain tour.
Téléportation - Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.
Vision nocturne - Ce monstre ne subit pas de pénalité en cas de mauvais éclairage.

RAVEN (IOLA DE GWYDBERG)

Une frêle jeune fille habillée d'une simple robe blanche. Très pâle, la blancheur de son teint est accentuée par ses cheveux noirs comme les ailes d'un corbeau. Ses sombres yeux vert foncé semblent emplis d'une profonde tristesse. Autour d'elle, il y a toujours quelques corbeaux, et sur ses bras et sa tête, on peut parfois voir quelques plumes d'oiseaux.

INT	5
REF	8
DEX	8
COR	6/2
VIT	8
EMP	3
TECH	6/2
VOL	6

CHA	5
ETOU	6
COUR	24
SAUT	4
PS	30
END	30
ENC	60/20
REC	6

Vigueur
5

Armure
9



Capacités
Contrôle sur les corbeaux (voir ci-dessous)
Magie maudite (voir ci-dessous)

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Poing	1d6	Étourdissement	2
Pied	1d6 + 4	Étourdissement	2
Bec et griffes (corbeaux)	1d6/2	-	2

Compétences
Alchimie (+4)
Athlétisme (+6)
Bagarre (+6)
Courage (+6)
Endurance (+4)
Furtivité (+6)
Premier soin (+4)
Psychologie (+6)
Résistance à la contrainte (+6)
Résistance à la magie (+4)
Survie (+6)
Vigilance (+6)

Butins
Capuche d'archer verdenien PA : 3
Corde (10m)
Couronnes (3d10)
Florins (3d10)
Fureur de Brendan (2)
Gambison PA : 3
Objets communs (1d6)
Pantalon de cavalier PA : 3

Magie maudite

Raven a accès à deux sorts. Les règles normales de magie s'appliquent à elle.

Polymorphisme restreint (terre)

Coût en END : 5

Effet : Raven peut prendre la forme d'un corbeau (et redevenir humaine). Les capacités qu'elle obtient lors de la transformation tombent alors à la valeur après "/". Sous cette forme, Raven perd la capacité d'utiliser la parole et toutes les capacités basées sur celle-ci. Raven peut désormais voler sous sa forme animale. La transformation lui impose de réaliser un test d'envoutement (dans son cas avec un test de volonté) avec un SD de 10.

Portée : sur le lanceur

Défense : aucune

Durée : jusqu'au nouveau lancement du sort.

Zéphyr (air)

Coût en END : 5

Effet : Zéphyr permet de faire apparaître une rafale de vent qui repousse quiconque se trouve dans un rayon de 2 mètres autour de Raven, d'autant de mètres que le nombre de points supérieurs à sa défense sur votre jet. Cette attaque n'inflige que 1d6 points de dégâts, mais si votre adversaire percute quelque chose, il subit des dégâts d'éperonnage, comme décrit page 171 du livre de base.

Portée : rayon de 2 m

Défense : aucune

Durée : instantanée

CONTRÔLE DES CORBEAUX

Il y a toujours quelques corbeaux autour de Raven (deux fois plus que le nombre de personnages). La jeune fille communique librement avec eux. Elle peut leur ordonner de partir en éclaireur ou même d'attaquer. Lorsque Raven change de forme, les corbeaux se rassemblent dans le nuage qui l'entoure. Toutes les attaques contre le groupe n'ont que 10% de chances de toucher la jeune fille maudite (les autres coups touchent les oiseaux). Les corbeaux ont des capacités d'oiseaux cités dans le livre de base page 311(cité à coté).

VOL

Un oiseau peut voler en guise de mouvement. Pour le faire tomber, il faut l'assommer ou le toucher avec une attaque. Dès qu'il tombe, il doit réaliser un test d'Athlétisme avec un SD de 16. S'il échoue, il subit des dégâts d'éperonnage en fonction du nombre de mètres dont il chute, comme décrit page 171 du livre de base.

INT	1	CHA	0
REF	3	ETOU	2
DEX	4	COUR	10
COR	1	SAUT	2
VIT	2	PS	10
EMP	3	END	10
TECH	1	ENC	10
VOL	4	REC	2



ESPRIT DE JAWOR

Un étrange nuage de brouillard luisant devert, mais adoptant parfois la couleur de l'écorce. Il peut être aussi grand qu'un chariot ou aussi petit qu'un halfeling. Il est toujours en mouvement. On dirait le bruit d'une forêt pendant une tempête.

INT	6
REF	8
DEX	10
COR	8
VIT	10
EMP	2
TECH	6
VOL	10

CHA	0
ETOU	9
COUR	30
SAUT	6
PS	45
END	45
ENC	100
REC	9

Armure

0

Vulnérabilité

Huile contre les élémentaires

Bombe au Dimeritium

Après avoir été touché par une explosion de ce type, le fantôme s'affaiblit et se dissipe légèrement. Sous son influence, il perd son intégrabilité et subit une pénalité de -2 à toutes les caractéristiques.

Caractéristiques

Taille	4 mètres
Poids	N/A
Intelligence	Comme un humain
Langage	Langue Ancienne

Armes

Nom	Damage	Effets	ROF
Griffes magiques	3d6 + 4	N/A	2
Eclairs	4d6	Feu (50%), portée 10 m	1

Compétences

Bagarre (+6)
Envoutement (+10)
Esquive/Evasion (+6)
Furtivité (+10)
Incantation (+10)
Langue ancienne (+4)
Persuasion (+5)
Physique (+6)
Psychologie (+4)
Résilience (+6)
Résistance à la magie (+10)
Rituel (+10)
Vigilance (+4)

Butins

Glyphe (1)
Poussière imprégnée (2d6)
Runes (2)

Capacités

L'essence de la magie pure - L'esprit est résistant aux saignements, au feu et aux poisons. L'esprit ne peut pas être contrôlé par des sorts de contrôle de l'esprit.

Résistance - A l'écrasement, aux coupures et à la perforation.

Vol magique - L'esprit peut voler selon les règles de mouvement normaux. Cependant, il ne craint pas de tomber.

Déplacement - Un spectre peut lancer un envoutement comme action défensive pour devenir immatériel. S'il réussit, il annule l'attaque et rien de physique ne peut l'endommager ou l'affecter jusqu'à son prochain tour.
Puissant souffle - Pour 10 STA, un fantôme peut produire un effet semblable à ce sort Zéphyr, mais il affecte tout le monde dans un rayon de 10 mètres.

Puissant souffle - Pour 10 STA, un fantôme peut produire un effet semblable à ce sort Zéphyr, mais il affecte tout le monde dans un rayon de 10 mètres.

Vision nocturne - Ce monstre ne subit pas de pénalité en cas de mauvais éclairage.

Téléportation - Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter immédiatement à 10m. Il attaquera généralement directement après cela.

Souhait - Cet esprit possède un puissant pouvoir magique, mais est limité dans son utilisation. S'il est correctement imploré, il est capable de produire l'effet de n'importe quel sort, rituel ou malédiction et d'appliquer et de retirer des malédictions. Cependant, il ne pourra le faire qu'une seule fois pour une personne. Il n'écouterà pas non plus ceux qui haïssent son sycamore. Dans des circonstances normales, quémander un souhait nécessite que vous gagniez son accord lors d'un Combat Verbal contre lui (si vous perdez, vous ne pourrez plus jamais demander de l'aide à l'esprit).

A detailed top-down illustration of a medieval village. The scene is divided into several areas. In the upper left, there's a large wooden building with a kitchen and a dining area. To its right is a courtyard with a stone wall and a small structure. The center features a large, irregularly shaped stone structure, possibly a well or a small shrine, surrounded by a stone path. Below this, a river flows through a rocky gorge, crossed by a wooden bridge. The lower right shows a large, circular stone structure, possibly a tower or a well. The overall style is colorful and detailed, typical of a role-playing game map.

**Retrouvez les maps du scénario faites par
Armand.P, Pierre-Henri & Thomas.E sur le
site : [The Witcher JDR FR](http://TheWitcherJDRFR.com)**





Les personnages participent à une expédition au château de Gwydberg, une vieille forteresse abandonnée depuis plus de deux décennies. Une quête motivée certes par la promesse d'une récompense, mais aussi par la découverte d'un trésor enfoui, le frisson, et des raisons plus personnelles. Une fois sur place, ils découvriront qu'ils sont en compétition avec un autre groupe. Le château lui-même cache plus d'un secret. Tout d'abord, ils devront décider du sort des deux héritiers du château, affronter la malédiction qui y règne et peut-être exploiter le pouvoir du Sycomore maudit. Si les personnages réussissent, ils gagneront bien plus que l'argent promis. Ils seront capables de bâtir une nouvelle maison. Si tout tourne mal, ils seront dorénavant la cible d'un puissant ennemi surnaturel. Enfin... s'ils survivent....