



THE
WITCHER

C'est arrivé à Belleteyn

Une nuit de joie, d'ébats, d'oublis et de magie





EQUIPE

Auteur : Jakub Zapala

Correction : -

Illustration de couverture : The Art of Witcher Wild Hunt

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : BenJall

Correction : Gabriel Höri

Relecture : Alexis.D

Maquette : BenJall, 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 destinée 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.

Cet ouvrage est dédié à BenJall qui m'a bien épaulé dans mes traductions.

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.

TABLE DES MATIERES

1 : L'anniversaire de la sorcière	page 5
2 : Baptême du feu	page 5
3 : Parade	page 5
4 : Nuit magique	page 5
5 : Flamme blanche	page 6
6 : Un ami de mon ami	page 6

La nuit du 30 avril au 1er mai revêt une importance particulière dans le monde de The Witcher. C'est la fête de l'épanouissement et de la floraison, Belleteyn en Langue Ancienne. Une nuit de joie, d'ébats, d'oublis et de magie. Partout sur le Continent, on y fait de grands feux et les gens profitent de la première nuit de l'été. Dans ces paragraphes, vous trouverez quelques idées, un peu plus légères que d'habitude, pour de courtes aventures pendant Belleteyn, que vous pouvez intégrer dans une campagne en cours ou étendre à une aventure complète. Lancez 1d6 et voyez ce que la fête vous apportera !

1 : L'anniversaire de la sorcière

La ville visitée par les personnages est envahie d'une étrange fièvre au crépuscule. Les habitants traînent dans les rues, commencent à danser, chanter et ôter leurs vêtements. Dans un premier temps, il s'agit de gens simples, généralement des opprimés et des marginaux : on peut voir des serveurs timides, un écrivain raté, de pauvres ouvriers, un veuf qui était maltraité par sa défunte épouse et un jeune clerc. Après plusieurs minutes, d'autres personnes descendent dans les rues et se joignent à la foule, de plus en plus joyeuse. Les minutes suivantes passent, les personnages doivent alors effectuer un jet de **Résistance à la magie** avec un SD de 8, car ils ressentent eux-mêmes le désir croissant de se joindre à la fête. Chaque fois que l'horloge de la ville sonne un nouveau quart d'heure, les personnages doivent effectuer un jet de **Résistance à la magie** dont le SD augmente de 2. La fête devient de plus en plus libertine lorsque les vêtements tombent et que les couples commencent à faire preuve de frivolités dans tous les coins. Sur la tour de l'horloge, les jambes en saillie sur la balustrade, est assise une sorcière qui sirote du vin dans une coupe décorée. C'est son anniversaire après tout, donc tout le monde devrait s'amuser - que cela lui plaise ou non.

2 : Baptême du feu

Le chef du village, dans lequel les personnages se trouvaient quelques jours avant Belleteyn, demande aux visiteurs d'être témoins du baptême et les invite à la fête. Il demande, exhorte et fait référence à une ancienne coutume. Il est difficile de lui refuser. La veille de la cérémonie, cependant, on peut voir des choses troublantes. Il semble que trois adolescents vont être baptisés : deux filles et un garçon. L'un des jeunes est confiant, mais les deux autres semblent effrayés. Le bûcher préparé par les habitants ressemble à un tas inquiétant : il comporte des escaliers des deux côtés et une plate-forme au milieu. Peut-être qu'un pêcheur qui vit à l'extérieur du village et dont le visage et les mains portent des traces de brûlures pourra raconter au groupe à quel point les habitants sont des adeptes fanatiques du Feu Éternel et pourquoi ils accordent tant d'importance à la vertu de chasteté...

3 : Parade

Au crépuscule, un groupe de danseurs s'approche de l'endroit où les personnages ont rejoint la fête de Belleteyn. On entend de loin les chants, les rires et les sons de cornemuse. C'est une procession d'elfes, hommes et femmes, pour la plupart nus ou à moitié nus, dansants et joyeux. Ils portent des fleurs jaunes et celui qui les offre se joint lui-même à la danse. Cependant, un test d'**Éducation** (ou capacité similaire) avec un SD de 14 montrera que ces elfes sont plus minces et plus pâles que des Aen Seidhe ordinaires. Leurs chants sont également interprétés en Langue Ancienne. Les experts reconnaîtront des mots répétitifs inquiétants : "*Qui est allé de l'avant le premier, qui a fixé le premier objectif, qui nous a reconnu le premier, qui sont les ennemis, qui sont les amis...*". Pendant ce temps, d'autres personnes rejoignent la procession.

4 : Nuit magique

La pleine lune de Belleteyn s'est levée. Habituellement, la nuit de la floraison est pleine de magie, mais cette fois-ci, le pouvoir qui circule dans le monde est devenu encore plus intense. L'air vibre. Des étincelles et des papillons de nuit spectraux remplissent la nuit d'éblouissement. Cette nuit-là, tous les effets magiques, qu'ils s'agissent de sorts, d'invocations, de signes, de rituels ou de malédictions, voient leur puissance doublée, mais quel que soit le résultat, ils obligent également à effectuer un jet sur la table des échecs critiques magiques de la page 166 du livre de base. La magie est sauvage et imprévisible, mais même les plus grands miracles peuvent être réalisés. Si vous n'avez pas de telles idées ou un besoin urgent, on dit que lors de ces rares nuits sur l'île de Yaruga apparaît la tour du sorcier fou Albus Dent Grise. Il laisse généralement entrer deux groupes et les contraint à rivaliser pour obtenir sa grâce. Il a suffisamment de pouvoir pour réaliser tous les souhaits lors de cette nuit magique.



5 : Flamme blanche

À minuit, pendant Belleteyn, tout le monde s'amuse. Certains dansent autour du feu, d'autres boivent sur les bancs, et d'autres encore par deux (ou plus) frayent dans les buissons... quand soudain un vent puissant se lève. Il semble souffler vers le plus grand des feux. Soudain, toutes les flammes, naturelles ou magiques, et toute la chaleur de la zone se mettent à converger vers lui. Chaque personnage doit réussir un test de **Résistance à la magie** avec un SD de 12 ou recevoir un effet de gel. Le bûcher change lentement de couleur jusqu'à ce qu'il brûle d'une flamme complètement blanche. Soudain, 3 rounds à partir de l'apparition du vent surnaturel, un faisceau de feu s'élance dans le ciel et un halo de lumière illumine la zone. Quiconque dans cette situation ne réussit pas un test de **Résistance à la magie** ou de **Résilience** avec un SD de 12 reçoit un effet d'aveuglement. Pour les habitants, c'est trop et ils se dispersent de tous les côtés. Dans la faible lueur des braises incandescentes, on peut voir une silhouette redressée au centre du feu. C'est un jeune homme aux cheveux blancs légèrement brillants, comme la flamme la plus vive, et à la peau rougeâtre, brûlée par le soleil. Il s'exprime en langue ancienne et demande de l'aide. En fait, il ne fait que répéter "*Je dois la trouver*". Il ne ressemble pas à un elfe, et son accent est étrange. Il prétend qu'il ne se souvient pas de grand-chose, excepté qu'il doit trouver quelqu'un, apparemment une femme. Les personnages peuvent ne pas l'aider ou bien essayer de découvrir le secret qui se cache derrière son apparence. Une chose est sûre : en raison des événements qui viennent de se produire, s'attaquer à ce jeune homme nécessite de réussir au préalable un test de **Courage** avec un SD de 20.

6 : Un ami de mon ami

Un(e) ami(e) d'un des membres de l'équipe des personnages les invite à la fête de Belleteyn dans le village de sa famille. Le plaisir est grand. On peut parler, échanger des ragots, manger, boire et rire. Pendant cette fête, l'horreur de la guerre et les dangers du Continent ne semblent être que de lointains souvenirs. L'ami(e) en question fournira également aux personnages des informations importantes qui les aideront à faire face aux forces hostiles de leur mission principale. À cette occasion, il(elle) offre à tous un hydromel très fort mais très doux de sa propre production. Tout le monde fait la fête jusque tard dans la nuit, jusqu'à ce qu'ils tombent tous finalement dans une ignorance béate. Au réveil, l'un des personnages (de préférence celui qui a le score de **Résilience** le plus bas) se réveille dans un lit, nu, aux côtés d'un personnage ennemi ou d'un des adversaires du groupe (bien sûr, le sexe du personnage est assorti aux préférences du personnage). L'autre personne se réveille à peu près en même temps et se retrouve elle aussi totalement consterné. L'ennemi est aussi surpris(e) que le personnage ! Il ou elle a également été invité(e) par le même ami(e) avec lequel il ou elle est ami(e) depuis longtemps. Pire encore, son entourage est également présent. Le pire, c'est qu'il s'agit d'une maison totalement inconnue du personnage et de son ennemi, et que leurs vêtements, leurs équipements et leurs armes ont disparu quelque part (plus précisément, ils les ont abandonnés derrière la clôture, deux bâtiments plus loin). L'ennemi propose une trêve temporaire le temps d'échapper à cette situation embarrassante - ce qu'il faut faire avant que le reste de l'équipe ne rencontre le reste des ennemis et qu'il y ait un bain de sang inutile et totalement embarrassant. Si tout se passe bien, le cœur de l'ennemi peut s'adoucir...







La nuit du 30 avril au 1er mai revêt une importance particulière dans le monde de The Witcher. C'est la fête de l'épanouissement et de la floraison, Belleteyn en Langue Ancienne. Une nuit de joie, d'ébats, d'oubli et de magie. Partout sur le Continent, on y fait de grands feux et les gens profitent de la première nuit de l'été.