



THE WITCHER

La Bête d'Urialla

L'histoire d'une créature maudite qui perturbe un village sans histoire





EQUIPE

Auteur : Adrian Gojdz

Correction : Jakub Zapala, Gabriel Höri

Illustration de couverture : Adrian Gojdz

Notes supplémentaires : Avec une dédicace à Quorn, dont les aventures ont inspiré Adrian pour écrire ce scénario.

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : Alexis. D

Correction : Gabriel Höri

Relecture : MangCa

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.

Cet ouvrage est dédié à Romain M qui a créé toutes les cartes de ce scénario

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
Préparatifs pour la partie	page 5
Résumé de l'histoire	page 5
Les fugitifs du sud	page 6
Village d'Urialla	page 6
Villageois	page 8
Guerrier de Skellige	page 8
Artur Martias	page 9
Jarl Diarf Ottarsson	page 9
Sven Thordsson	page 10
Tobald le chasseur	page 10
Anja, prêtresse de Freya	page 11
Amundi Hallasson	page 11
Le vieil Oswald	page 12
Runolf Styrsson	page 12
Gorm l'Ancien	page 13
Chapitre 1 : Un accueil peu chaleureux	page 15
Chapitre 2 : La première attaque	page 18
Chapitre 3 : L'enquête	page 20
Scène de crime	page 20
Prêtresse de Freya	page 20
Tobald le chasseur	page 20
Stary Oswald	page 21
Artur Martias	page 21
Coucher de soleil	page 21
Chapitre 4 : Désespoir	page 23
Chapitre 5 : La bête d'Urialla	page 26
La Bête	page 28
Epilogue	page 29
Les héros découvrent le véritable criminel et tuent la bête	page 29
Les héros découvrent le véritable criminel, la bête reste en vie	page 29
Le véritable criminel n'est pas découvert, la bête est tuée	page 29
Et ensuite ?	page 29

Introduction

Le monde de The Witcher est rempli d'histoires touchantes, pleines d'héroïsme, et de happy end. Des histoires racontées par des bardes et des poètes de tous les pays du Continent. Cependant, l'histoire qui est proposée au Meneur de Jeu, ne le sera pas. En effet, ce scénario est empreint de gravité, l'atmosphère y est lourde et même les meilleures décisions prises par les joueurs peuvent ne pas leur donner entière satisfaction. Ce monde est ainsi...

Avertissement : Le scénario est réservé aux adultes. Les scènes et événements décrits contiennent des éléments particulièrement macabres empreint d'une atmosphère particulièrement rude. Il est fortement déconseillé aux joueurs inexpérimentés ou sensibles.

Préparatifs pour la partie

Le scénario est conçu pour plusieurs joueurs, il fonctionne en petites équipes (3-4 personnes) ou en grandes équipes (6-7 personnes). Le meneur n'a besoin de rien d'autre que de maîtriser les règles du livre de base, de quelques dés et des feuilles de personnage. Bien sûr, rien n'empêche le meneur de diversifier les séances avec quelques accessoires. Il lui est recommandé de préparer des musiques d'ambiance afin d'ajouter de l'émotion pendant les parties.

La Bête d'Urialla est un scénario destiné aussi bien aux nouveaux personnages qu'à ceux ayant déjà vécu plusieurs aventures. Comme indiqué précédemment, il est important que les joueurs soient expérimentés. Toutefois, il n'est pas impossible de commencer une campagne par ce scénario. Les personnages peuvent déjà se connaître ou être des inconnus, ne se connaissant que de vue depuis les derniers jours du voyage. Les deux situations initiales offrent de nombreuses possibilités pour développer le scénario.

Au début, nous décrirons le point de départ de l'aventure.

Puis, le Meneur de Jeu poursuivra avec sa propre suite de l'aventure. Les joueurs, en revanche, ne doivent pas lire les pages suivantes afin de ne pas gâcher leur plaisir.

Personnages originaires de Skellige

Ce type d'encadré permettra de présenter des éléments supplémentaires ou des modifications mineures du récit, s'il s'avère qu'un ou plusieurs des personnages des joueurs soient originaires de Skellige. Il se peut toutefois que des personnages originaires d'autres lieux, mais qui, pour une raison ou une autre, connaissent bien la culture des habitants de l'île aient accès à certaines informations.

Résumé de l'histoire

L'aventure commença dans une mer déchaînée, à bord d'un navire qui devait conduire les héros vers un nouveau foyer, et qui s'est avéré être un énième piège au milieu d'une violente tempête. Le navire se fracassa contre les rochers des îles Skellige. Les personnages, seuls survivants, se réveillèrent sur la plage de l'une des îles, An Skellig.

Tremvés et épuisés, ils se dirigèrent vers le seul endroit de la région qui semblait pouvoir les sauver d'une mort certaine due au froid et à la faim : le village d'Urialla. Cependant, les habitants ne les accueillirent pas chaleureusement. Bien qu'ils ne les laissèrent pas dehors comme des animaux et leur permirent de se réchauffer près du feu, tout le monde délibèrera sur ce qu'il fallait faire des nouveaux arrivants indésirables. En fonction de leurs arguments et de leur capacité de persuasion, les personnages pourront convaincre les habitants de les laisser rester dans le village. Il n'y a jamais trop de mains pour travailler malgré les conditions difficiles à Skellige. Dans le pire des cas, ils permettront aux héros de passer la nuit et de reprendre des forces afin qu'ils partent ensuite trouver leur bonheur ailleurs.

Cependant, avant que les personnages aient le temps de respirer, le destin leur aura réservé de nouvelles surprises. Lorsque les héros seront escortés vers l'une des cabanes, qui devait être leur lieu d'hébergement, ils découvriront, alertés par des cris, dans l'une des fermes voisines du village, une scène de meurtre assez macabre. Un monstre a brutalement assassiné une famille entière de l'île. Les habitants d'Urialla concluront immédiatement que les héros ont apporté le malheur sur la colonie. Ils ne pourront pas les raisonner et n'auront d'autres choix que de conjurer la malédiction, en traquant et en tuant le monstre.

Lorsque l'enquête commencera, les héros découvriront qu'ils n'ont pas du tout affaire à un monstre ordinaire. Les traces de pas seront très étranges, et elles ne donneront pas d'informations précises sur le comportement de la bête. Sur les murs de la hutte, ils trouveront d'étranges tableaux peints avec le sang des victimes. Des signes de combats intérieurs susciteront également l'intérêt des plus perspicaces. Mais une fois ses premiers indices trouvés, la piste se refroidira et l'affaire sera au point de mort.

Jusqu'à la deuxième nuit où la tuerie reprendra. Cette fois, elle sera encore plus horrible, et ciblera une famille entière. Toutefois, le père de la famille survivra, et sombrera dans le désespoir. Il se consacrera à l'étude des fantômes afin d'accomplir sa vengeance.

Cette fois, les traces seront plus nombreuses. Les indices pointeront vers une légende depuis longtemps oubliée, celle d'une créature des fjords. La légende qui effrayait les enfants s'avèrera être finalement vraie. Dans les grottes de la rive escarpée de l'île vit la créature qui a commis les meurtres. Les héros pourront faire face au monstre dans une bataille difficile ou ... découvrir la vérité et trouver celui qui a manipulé cette bête à moitié sauvage afin de l'aider à accomplir ses terribles motivations. Vont-ils libérer le village d'Urialla du véritable monstre ? Trouver le vrai coupable ? Quel choix feront-ils ?

Les fugitifs du sud

Ce scénario permet d'offrir au Meneur de Jeu et aux Joueurs une version alternative du début de cette histoire. Si le scénario précédent est celui de l'Or noir, les personnages sont des Nilfgardiens ou ont un lien quelconque avec l'Empire. Cette aventure peut être une suite à cette histoire, surtout dans le cas où les héros n'auraient pas réussi à remplir la mission qui leur avait été confiée par l'Empereur. Ils deviendraient alors des hors-la-loi et auraient eu une bonne raison de fuir en bateau jusqu'à Skellige.

La deuxième option est de faire jouer ce scénario entre deux aventures. Lorsque les personnages reviennent après des négociations réussies à Mahakam, quelque chose pourrait se produire en cours de route, ce qui les obligerait à fuir le plus loin possible de l'Empire. Les zones de guerre ou proches de celles-ci sont parfaites pour trouver cette raison.

Il existe également une troisième option. Peut-être que les personnages, après des négociations réussies avec les nains, ont tellement impressionné les Nilfgardiens par leur réussite, qu'on leur a confié la mission suivante, beaucoup plus importante que la précédente. Peut-être étaient-ils censés négocier avec les insulaires, ou peut-être tuer un chef important qui chassait spécialement les navires noirs ? Peut-être aussi devaient-ils espionner ou interrompre des renseignements en provenance du Nord ? Mais la tempête imprévue, et l'échouage sur la plage, ont remis en questions l'objectif des personnages.

VILLAGE D'URIALLA

Urialla, une colonie de l'île d'An Skellig, n'est ni un village de pêcheurs ordinaire ni le siège d'un des plus puissants jarls. Elle est réputée pour être l'une des meilleures colonies de constructeurs de bateaux de toute l'île, et ses excellents navires lui ont permis de prospérer. Ce n'est pas le principal village d'An Skellig, mais elle n'est pas loin derrière.

Ci-dessous, vous trouverez une description des lieux les plus importants du village et de ses principaux résidents.

Les lieux importants

1. Le port - Déjà visible de loin grâce aux mâts des bateaux qui y sont amarrés, on y voit des bateaux typiques des îles, idéales pour des excursions, des pillages. On y trouve aussi des bateaux de pêche plus petits. Quelques-uns d'entre eux sont en mer, car il n'y a pas assez de place dans la marina pour amarrer plusieurs navires.

2. La Maison longue - Un lieu de rencontre pour tout le village pour célébrer les fêtes ou réaliser des événements importants. C'est ici que le jarl convoque son peuple, que les habitants font la fête, règlent leurs conflits et prennent des décisions importantes. Il y a toujours un feu allumé à l'intérieur, surveillé par la prêtresse Freya ou l'un des habitants.

3. La Maison du jarl - Ce bâtiment est le plus luxueux de la colonie. Il est fait de pierre, se trouve sur une falaise surplombant la place principale et constitue un endroit idéal pour admirer la mer, les bateaux dans le port et le monument à la gloire de Freya en cours de construction.

4. La Maison de la famille Sven - Située juste à côté de la plage et du port de plaisance, on y trouve deux bateaux de pêche à terre et des filets tendus.

5. Le chalet du chasseur - Situé à la périphérie du village, à proximité de la forêt qui l'entoure. Le passage est gardé par un grand chien, particulièrement agressif en l'absence de son maître. À l'intérieur, on peut trouver une très grande collection de fourrures, de bois de cerf et de crânes d'animaux.

6. Maison de la prêtresse de Freya - Également située sur la falaise surplombant le village. Il y a un grand jardin avec des herbes et un grand potager sur le côté. Juste à côté un petit sanctuaire Freya.

7. Maison du constructeur de bateaux Amundi - La chaumière du meilleur constructeur de bateaux d'Urialla est immédiatement reliée à son atelier. Les gens du coin rigolent en disant que cet endroit est encore plus bruyant que la Maison longue pendant les fêtes. Même tard dans la soirée, le travail de cet artisan résonne dans tout le village. Les habitants s'y sont toutefois habitués.

8. La maison de la famille Runolf - Le chalet de la famille la plus respectée, qui est connue dans le village pour ses actes de piraterie et l'obtention de butin sur des navires étrangers.

9. Maison de la famille Gorma - La maison d'une autre famille connue pour ses actes de piraterie. Légèrement plus petite, car le chef de famille n'a pris en chasse que les navires de Nilfgaard, laissant les autres tranquilles.

10. La place principale - Lieu central du village, où les habitants se réunissent pendant la journée pour se détendre, s'organiser avant de partir en mer, ou présenter le butin qu'ils ont rapporté. En plein milieu se trouve le monument inachevé de Freya ainsi que les échafaudages qui l'entourent.

11. La maison du vieil Oswald - La maison du plus ancien habitant du village d'Urialla. Le propriétaire vit seul et n'est plus en pleine forme, c'est pourquoi le chalet n'a plus une bonne mine. Les planches des murs sont vieilles et à plusieurs endroits les trous sont bouchés par des chiffons. Le chemin d'accès n'est pas nettoyé et le jardin est envahi par les mauvaises herbes.

12. Route vers Ostry Brzeg - Principale route sortant du village. Un peu plus loin, elle croise la route qui mène de l'autre côté de l'île à la colonie principale d'An Skellig. Toutefois, elle possède un embranchement qui mène à de hautes falaises rocheuses (autres que celles de la plage, où l'aventure commence), sur lesquelles les habitants préfèrent ne pas s'aventurer.

Les personnages importants

Jarl Diarf Ottarsson - Un insulaire hors pair et le meilleur guerrier de tout le village. Il doit cependant sa position à de nombreuses expéditions réussies contre les navires nilfgardiens. Il n'est pas réfractaire aux visiteurs étrangers, mais il compte sur l'avis de son entourage qui ne partage plus un tel enthousiasme.

Artur Martias - Un grand et fin artiste du continent qui est arrivé sur les îles en provenance de Toussaint. Quand on lui demande comment il est arrivé si loin de chez lui, il répond qu'il parcourt le monde à la recherche d'inspiration et qu'il veut partager son art avec autant de personnes et de races anciennes que possible. D'une manière ou d'une autre, les habitants de l'île l'ont apprécié et le traitent comme l'un des leurs. Il crée pour eux la statue de Freya sur la place.

Sven Thordsson et sa femme Dalla - Les mariés s'adonnent quotidiennement à la pêche, à laquelle participent majoritairement avec leurs trois enfants. À part le vieil Oswald, ils sont les seuls à ne pas participer aux expéditions des guerriers du village. De tous, ce sont les habitants qui se montreront les plus amicaux envers les personnages.

Tobald le chasseur - Le chasseur et pisteur local. Un solitaire qui préfère la compagnie des animaux. Il passe la plupart de son temps dans les bois qui entourent la colonie. Bien sûr, c'est lui qui connaît le mieux la région.

Anja, prêtresse de Freya - Une jeune et belle femme au caractère bien trempé. Cela ne lui fait pas peur de

naviguer sur des bateaux et de prendre soin des insulaires qui ont eu moins de chance afin qu'ils puissent retourner auprès de leur famille sur l'île. Elle est aussi herboriste et sage-femme. Elle adore les chats.

Amundi Hallasson - Le meilleur constructeur de bateaux du village et peut-être le meilleur des îles. Un bourreau de travail. Jour et nuit, il travaille sur de nouveaux bateaux. Bien que cela le touche rarement, il est traité avec un respect presque égal à celui du jarl. Il possède la plus grande maison et le plus grand atelier du village, juste sur l'eau à côté du port.

Runolf Styrsson - L'homme le plus fort de la colonie et aussi le capitaine de l'équipage actuellement le plus performant. Il envahit tout le monde et pille autant que possible, considérant cela comme une tradition insulaire. Il n'aime pas les gens du continent, les considérant comme des mollusques qui ne seraient pas capables de survivre aux dures conditions de Skellige. Il est le meilleur ami du Jarl.

Gorm l'Ancien - Gorm, ses trois fils et ses deux filles ne cèdent pas aux excès des pillages de l'équipage de Runolf, mais ils vouent tout de même une haine profonde à Nilfgaard. Bien qu'ils soient connus comme d'habiles guerriers, ils ont beaucoup plus de sang-froid et n'agissent pas aussi hâtivement que la plupart des habitants du village.

Le vieil Oswald - Le plus ancien résident d'Urialla. Il connaît tout le monde depuis qu'il est enfant et en sait autant sur les habitants que leurs propres parents. Cependant, il est déjà très vieux et se repose principalement au coin du feu dans une longue maison, où il est veillé par les plus jeunes enfants qui ne naviguent pas encore sur des bateaux.

Bien entendu, le Meneur de Jeu peut ajouter encore plus d'habitants, y compris des personnages importants, ainsi que ceux qui seront liés aux histoires personnelles des personnages si cela a un sens dans l'histoire.

En outre, deux séries de statistiques de villageois sont fournies : les civils et les guerriers. Pour les personnages plus importants d'Urialla, il faudra les modifier légèrement (chaque personnage nommé ci-dessus à sa fiche présentée dans les pages suivantes).



Villageois

INT	3	CHA	0
REF	3	ETOU	4
DEX	3	COUR	12
COR	5	SAUT	2
VIT	4	PS	20
EMP	3	END	20
TECH	5	ENC	50
VOL	4	REC	4

Capacités
Aucune

Butins
Couronnes (5d10)
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Artisanat (+1)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+2)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Navigation (+6)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+4)
Vigilance (+6)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1

Guerrier de Skellige

INT	3	CHA	0
REF	3	ETOU	4
DEX	3	COUR	12
COR	5	SAUT	2
VIT	4	PS	20
EMP	3	END	20
TECH	5	ENC	50
VOL	4	REC	4

Capacités
Aucune

Butins
Couronnes (5d10)
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Casque de Skellige PA: 25
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 25
Torse : 25
Jambes : 25

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+5)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+4)
Vigilance (+3)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poing	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Artur Martias

INT	7	CHA	0
REF	3	ETOU	4
DEX	4	COUR	18
COR	3	SAUT	3
VIT	6	PS	20
EMP	8	END	20
TECH	5	ENC	30
VOL	6	REC	4

Capacités	
Aucune	

Butins	
NA	

Armure	
Tête : 0	
Torse : 0	
Jambes : 0	

Vulnérabilité	
Venin du pendu	

Compétences	
Alchimie (+6)	
Beaux-arts : Peinture (+7)	
Beaux-arts : Sculpture (+7)	
Duperie (+5)	
Esquive/évasion (+6)	
Etiquette (+5)	
Furtivité (+7)	
Psychologie (+6)	
Résistance à la contrainte (+9)	
Résistance à la magie (+4)	
Survie (+4)	
Vigilance (+4)	

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Jarl Diarf Ottarsson

INT	5	CHA	0
REF	7	ETOU	6
DEX	5	COUR	15
COR	6	SAUT	3
VIT	5	PS	30
EMP	6	END	30
TECH	2	ENC	60
VOL	6	REC	6

Capacités	
Aucunes	

Butins	
Couronnes (5d10)	
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25	
Casque de Skellige PA: 25	
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25	
Hache de Berserker	
Objets du quotidien (1d6/2)	

Armure	
Tête : 25	
Torse : 25	
Jambes : 25	

Vulnérabilité	
Venin du pendu	

Compétences	
Athlétisme (+4)	
Bagarre (+5)	
Courage (+3)	
Commandement (+4)	
Endurance (+4)	
Escrime (+3)	
Esquive/évasion (+4)	
Furtivité (+2)	
Mêlée (+5)	
Navigation (+6)	
Psychologie (+2)	
Résistance à la contrainte (+5)	
Survie (+4)	
Tactique (+4)	
Vigilance (+3)	

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Sven Thordsson

INT	3	CHA	0
REF	3	ETOU	4
DEX	3	COUR	12
COR	5	SAUT	2
VIT	4	PS	20
EMP	3	END	20
TECH	5	ENC	50
VOL	4	REC	4

Capacités
Aucune

Butins
Couronnes (5d10)
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Artisanat (+4)
Athlétisme (+4)
Bagarre (+2)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Navigation (+8)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+4)
Vigilance (+6)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Tobald le chasseur

INT	6	CHA	0
REF	7	ETOU	6
DEX	6	COUR	21
COR	6	SAUT	3
VIT	7	PS	30
EMP	4	END	30
TECH	6	ENC	60
VOL	6	REC	6

Capacités
Aucune

Butins
Brigandine PA : 12
Camail PA : 12
Couronnes (5d10)
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)
Pantalon renforcé PA : 12

Armure
Tête : 12
Torse : 12
Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Athlétisme (+6)
Bagarre (+5)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+6)
Vigilance (+3)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Anja, prêtresse de Freya

INT	7	CHA	0
REF	4	ETOU	4
DEX	3	COUR	12
COR	5	SAUT	2
VIT	4	PS	20
EMP	3	END	20
TECH	7	ENC	50
VOL	4	REC	4

Capacités
Aucune

Vigueur
10

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Objets étranges (1d6/2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Athlétisme (+5)
Bâton/Lance (+6)
Courage (+6)
Envoûtement (+8)
Esquive/évasion (+8)
Furtivité (+5)
Incantation (+8)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+7)
Résistance à la magie (+7)
Survie (+5)
Vigilance (+7)

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Poings	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Amundi Hallasson

INT	6	CHA	0
REF	7	ETOU	6
DEX	6	COUR	15
COR	6	SAUT	3
VIT	5	PS	30
EMP	4	END	30
TECH	8	ENC	60
VOL	6	REC	6

Capacités
Aucune

Butins
Brigandine PA : 12
Camail PA : 12
Couronnes (5d10)
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)
Pantalon renforcé PA : 12

Armure
Tête : 12
Torse : 12
Jambes : 12

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Artisanat (+6)
Athlétisme (+6)
Bagarre (+5)
Courage (+3)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+6)
Vigilance (+3)

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Le vieil Oswald

INT	4	CHA	0
REF	4	ETOU	4
DEX	3	COUR	3
COR	5	SAUT	1
VIT	1	PS	20
EMP	3	END	20
TECH	7	ENC	50
VOL	4	REC	4

Capacités
Aucune

Butins
Cinquième essence (1d6/2)
Objets communs (1d6)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Athlétisme (+5)
Courage (+2)
Esquive/évasion (+8)
Furtivité (+5)
Résilience (+5)
Résistance à la contrainte (+7)
Vigilance (+1)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6 - 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 2	N/A	1
Dague	1d6	N/A	1

Runolf Styrrson

INT	5	CHA	0
REF	8	ETOU	6
DEX	6	COUR	15
COR	6	SAUT	3
VIT	5	PS	30
EMP	4	END	30
TECH	8	ENC	60
VOL	6	REC	6

Capacités
Aucune

Butins
Couronnes (5d10)
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Casque de Skellige PA: 25
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 25
Torse : 25
Jambes : 25

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+7)
Courage (+5)
Endurance (+4)
Escrime (+3)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+5)
Vigilance (+3)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

Gorm l'Ancien

INT	7	CHA	0
REF	8	ETOU	6
DEX	6	COUR	15
COR	6	SAUT	3
VIT	5	PS	30
EMP	4	END	30
TECH	8	ENC	60
VOL	6	REC	6

Capacités
Aucune

Butins
Couronnes (5d10)
Armure Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Casque de Skellige PA: 25
Chausses Lourde de Hindarsfjall PA: 25
Hache de Berserker
Objets du quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 25
Torse : 25
Jambes : 25

Vulnérabilité
Venin du pendu

Compétences
Athlétisme (+4)
Bagarre (+7)
Courage (+5)
Endurance (+4)
Escrime (+5)
Esquive/évasion (+4)
Furtivité (+2)
Mêlée (+5)
Navigation (+6)
Psychologie (+2)
Résistance à la contrainte (+5)
Survie (+5)
Vigilance (+4)

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6	N/A	1
Pieds	1d6 + 4	N/A	1
Kord	5d6	N/A	1
Hache de Berserker	6d6	N/A	1

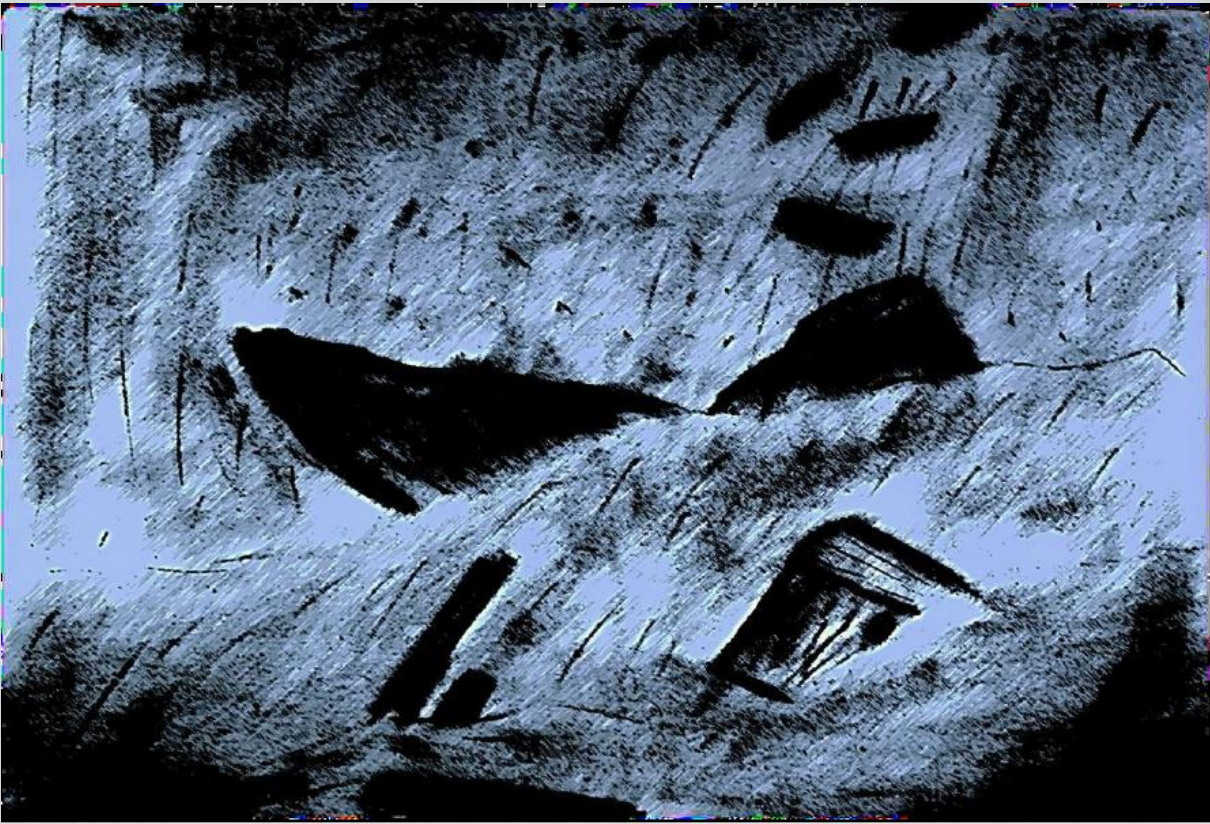


LEGENDE



- 1 – LE PORT
- 2 – LA MAISON LONGUE
- 3 – LA LONGERE DU JARL
- 4 – MAISON DES THORDSSON
- 5 – LOGE DE CHASSE
- 6 – MAISON DE LA PRETRESSE
- 7 – MAISON DE L'ARMATEUR
- 8 – MAISON DES RUNOLF
- 9 – MAISON DES GORMA
- 10 – PLACE DU VILLAGE
- 11 – MAISON DU VIEIL OSWALD
- 12 – ROUTE VERS OSTRY BRZEJ
- 13 – CIMETIERE D'URIALLA

Chapitre 1 : Un accueil peu chaleureux



Le scénario peut commencer sur la plage, mais il serait bon de présenter le contexte de voyage des personnages. Ainsi, ils peuvent démarrer l'aventure lorsqu'ils montent sur un bateau qui les emmène hors d'un continent déchiré par la guerre. Sur ce bateau, ils auront un moment pour apprendre à se connaître et établir des relations. Ce n'est qu'ensuite que viendra le temps de la scène de la tempête. Il est aussi possible de commencer par un moment très dur : lutter contre les éléments pour survivre en mer. En tout cas, la tempête nocturne est vraiment puissante et le navire, pourtant solide, n'a aucune chance face à elle. Il se fracassera contre les rochers dans les eaux de l'archipel de Skellige. Quelques membres d'équipage et passagers parviendront à s'agripper à quelque chose à la dérive en espérant que les courants les projettent plus près du continent. Pendant ce temps, le vent et les vagues pousseront tous les restes du navire vers An Skellig.

Le texte ci-dessous peut être cité au début de l'aventure. Il ne s'agit que d'une suggestion. Bien sûr, il est possible d'utiliser d'autres accroches.

Ce voyage devait être le début d'une nouvelle vie pour vous. Tout a mal tourné...

Lorsque vous êtes parti en mer, le temps était magnifique, et contraster avec les terribles nouvelles du front de guerre.

Cependant, tout a rapidement changé. Chaque jour, un vent différent soufflait sur le navire, les marins marchaient nerveusement, et le capitaine fixait le ciel toute la journée. Et enfin la tempête a été ressentie par tout le monde. C'était une terrible tempête... Votre navire était solide, mais chaque navire a ses limites. Un vent puissant a brisé ses mâts, des vagues furieuses ont endommagé la barre. Avec son dernier souffle, le navire vous a menés près des îles Skellige, mais là, il a cédé à la puissance de la nature. Les courants l'ont charrié vers les rochers, et les vagues l'ont retourné. Le navire a coulé et seuls quelques individus ont survécu. Avec vos dernières forces, et beaucoup de chance, vous avez réussi à attraper quelque chose à la surface : des planches, des barils ou un fragment de bateau. Cela vous a sauvé la vie, mais vous avez dû lutter contre la nature jusqu'au bout. Les courants vous ont emportés plus loin vers la plus proche des îles. Vous vous êtes échoués sur le rivage et êtes restés là. Vous êtes trempés, transis de froid et épuisés. En utilisant vos ultimes ressources, vous avez rampé hors de l'eau et vous avez perdu connaissance.

Le lendemain matin, les personnages se réveillent sur la plage. Trempés, endoloris et transis de froid, ils sont les seuls survivants du navire. La plage est faite de cailloux et située entre de hautes falaises rocheuses, qui sont constamment frappées par les vagues. Les amateurs de la navigation se rendront rapidement compte que les courants sont forts ici. Par conséquent, les autres occupants du navire ont accosté à cet endroit avant de se noyer ou de mourir d'hypothermie. Certains devraient remercier le destin pour leur chance dans leur malheur...

Lorsque les personnages se sont remis de leurs émotions (ils peuvent aussi se réveiller et s'entraider), il est temps de décrire plus précisément l'endroit où ils ont échoué. Comme indiqué plus haut, il s'agit d'une plage rocheuse entourée de falaises, avec une seule issue possible : un chemin assez raide, ou plutôt une gouttière creusée par l'eau de pluie dans une cassure rocheuse. En plus d'eux, la mer a également rejeté plusieurs fragments du navire et de nombreux objets. Ce sont principalement des déchets qui ne peuvent plus être utilisés, mais il y a une chance de trouver quelque chose d'utile dans les décombres. Il y a aussi plusieurs cadavres qui ont eu moins de chance que les personnages...

À ce stade, les joueurs ont le choix : ils peuvent récupérer sur la plage tous les objets de leur équipement, à l'exception des vêtements. Cependant, il est conseillé à chaque joueur de choisir un ou deux objets de son inventaire, qu'il a réussi à garder avec lui d'une manière ou d'une autre. Il peut s'agir d'une arme, d'or ou d'un autre objet important. Lorsque les personnages s'intéressent à ce que la mer a rejeté sur le rivage, ils peuvent réaliser des tests de **Vigilance** ou de **Survie**. En fonction du résultat, ils trouveront autre chose parmi les déchets gisant sur la plage et les fragments du navire :

- Avec un résultat de 10 et plus - le personnage parvient à trouver un de ses objets de son inventaire en bon état,
- Avec un résultat de 14 et plus - le personnage retrouve tout son équipement - à différents endroits et dans un état différent, selon la volonté du meneur, mais généralement fonctionnel et utilisable,
- Avec un résultat 18 et plus - le personnage parvient à trouver non seulement son équipement, mais aussi de l'argent, un ou deux objets appartenant à un autre membre de l'équipage et aux passagers du navire. Il peut s'agir d'une partie de l'inventaire du joueur ayant obtenu le résultat le plus faible ou d'un des autres personnages du navire.

Une fois que les personnages ont remis de l'ordre dans leurs affaires et qu'ils commencent à chercher un moyen de sortir de cet endroit, ils peuvent effectuer un test de **Vigilance**. Le personnage ayant obtenu le meilleur score entend d'abord les pas de plusieurs personnes qui s'approchent, quelque part par le haut de la rive. Ce sont les habitants du village d'Urialla, situé assez près de cet endroit, qui ont trouvé les restes d'un navire écrasé dans leur port. Ils connaissent les courants autour de l'île et savent que c'est là qu'ils peuvent s'attendre à trouver des survivants ou d'autres objets rejetés sur le rivage. La tempête nocturne a créé une opportunité pour eux de récupérer des objets, ils ont donc envoyé quelques hommes pour vérifier ce qui

pourrait être utile à récupérer sur les restes du navire écrasé. Ils ne seront pas surpris par la vue de personnes vivantes, ni dégoûtés par la vue de cadavres.

Le groupe s'arrêtera en haut de la falaise, à côté du chemin qui monte.

Il y aura trois villageois et un guerrier pour chaque personnage du groupe. Ils ne se montreront pas hostiles, mais ils ne seront pas trop amicaux non plus. Ils traitent les survivants comme les prochaines victimes du destin, d'autant plus lorsqu'ils savent qu'il s'agit de personnes du Continent. Les insulaires considèrent les autres nations comme des faibles qui ne survivraient pas aux conditions difficiles de Skellige. Quelle que soit la situation, ils emmèneront les naufragés au village, car c'est la règle de l'hospitalité qui prévaut. Là, ils décideront de ce qu'ils feront d'eux. Deux des habitants resteront sur la plage pour la fouiller minutieusement. Les autres aideront les personnages à gravir le chemin vers la falaise.

Les joueurs pourraient vouloir améliorer leurs relations avec les insulaires. Il est possible pour eux d'y arriver par bien des manières. Les tests dépendront des moyens choisis par les joueurs. Par exemple, s'ils veulent les influencer avec de la **Persuasion**, le SD sera de 14, tout comme s'ils utilisent de l'**Empathie**, de la **Séduction** ou du **Charisme**. Plus les personnages seront pacifiques, plus clément sera leur avenir. Un comportement agressif ne les aiderait pas. Toutes les démonstrations de force ou de forme physique (si l'un d'entre eux essaie d'en faire usage dans leur état actuel) auront un SD de 18, mais elles produiront une bien meilleure marque de respect auprès des insulaires.

Origines Familiales

Si l'un des personnages est originaire de Skellige ou connaît bien l'archipel pour une raison quelconque, il est conseillé de lui dévoiler tous les détails dès le début. Peut-être en connaît-il d'avantage sur l'île et l'endroit où ils se trouvent. Il peut aussi mieux évaluer la direction à prendre et la façon de se comporter avec les insulaires. Si le personnage est né sur les îles, lors de la première rencontre avec les habitants d'Urialla, il importera de savoir à quel clan skelligien il appartient. S'il s'agit d'un clan favorable à *Tuirseach*, les personnages auront beaucoup plus de facilité à convaincre les insulaires, et le personnage de l'île sera reçu presque comme étant l'un des leurs. Et s'il vient d'un clan qu'ils n'aiment pas, les joueurs auront une difficulté supplémentaire dès le début. En fonction de la situation, il est possible d'augmenter ou de diminuer la difficulté des jets respectifs de +2 ou -2.



Après plusieurs minutes de marche, les personnages arriveront au village d'Urialla. C'est une agglomération assez importante pour Skellige. A la limite de l'agglomération, les naufragés seront accueillis par les regards curieux des habitants et seront pointés du doigt par les enfants qui courent partout. La vie au village se déroule avec sérénité et calme au quotidien. Certains réparent les dégâts à la suite d'une tempête, d'autres préparent déjà les bateaux ou les filets avant de prendre la mer. Les personnages ont été amenés en passant le long d'une falaise. En regardant en bas, ils apercevront le port et la grande place avec le monument en cours de construction. Cependant, ils passeront à côté de ces emplacements et, sans descendre, seront dirigés vers le plus grand bâtiment de la colonie - la Maison longue. Là, ils seront accueillis par la chaleur d'un feu constamment allumé, et par le vieil Oswald, accompagné de la prêtresse Freya. Une jeune fille les aide en ramassant les bols après le petit-déjeuner des villageois. Les personnages se verront offrir une place près du feu et quelque chose de chaud à boire ou à manger. S'ils le souhaitent, ils auront également un moment pour interroger Oswald et Anje sur le village et ses habitants. Ils ne seront pas autorisés à sortir sauf s'ils arrivent à convaincre les insulaires (ils seront accompagnés d'un soldat qui montait la garde à la porte de la Maison longue). L'un des autres habitants ira prévenir le Jarl qui viendra personnellement saluer les personnages, les informant qu'ils peuvent rester au village jusqu'à demain afin de reprendre des forces, dans le respect de la règle de l'hospitalité. Dans la soirée, tout le village se réunira dans la maison longue et décidera de ce qu'il faut faire des survivants. A ce moment-là, ils peuvent aussi être à la recherche d'autres survivants. Le Jarl ne sera pas hostile envers des personnes venant du Continent, mais il devra tenir compte de l'opinion de son peuple, aussi ne promettra-t-il rien avant d'avoir consulté l'ensemble du village. Les joueurs peuvent vouloir quitter le village immédiatement afin de ne pas causer de problèmes aux habitants. Diarf Ottarsson ne les arrêtera pas par la force, mais il leur suggérera d'attendre. L'île n'est pas sûre pour les voyageurs qui ne la connaissent pas, et les autres villages ne sont pas forcément aussi hospitaliers. Il peut aussi s'avérer qu'ils ont intérêt à rester ici. Si l'un des joueurs révèle qu'il était à la recherche d'un nouveau foyer en fuyant la guerre, le Jarl le mettra particulièrement en évidence.

Si les personnages décident d'attendre et d'accepter l'hospitalité, il convient de leur laisser un moment pour discuter entre eux et avec Oswald et Anja. Après quoi il sera possible de passer à la soirée, lorsque les habitants commenceront à se rassembler dans la chaumière pour la réunion. Les naufragés (à l'exception des personnages, personne n'a survécu) seront assis au même endroit sur un banc. Le Jarl ira droit au but et présentera ses deux suggestions : si les habitants sont

d'accord, alors les survivants qui le souhaitent pourront rester au village et prouver qu'ils sont capables de survivre sur les îles. S'ils ne veulent pas ou si les habitants ne sont pas de cet avis, ils devront alors chercher leur bonheur ailleurs. Un guide pourra les mener vers un autre village, mais rien de plus. Cependant, s'ils restent à Urialla, le Jarl leur donnera un endroit où dormir jusqu'à ce que chacun d'entre eux construise sa propre chaumière ou trouve une autre solution.

Les habitants commenceront immédiatement à se chamailler à ce sujet, de la manière habituelle chez les insulaires : houleuse, avec beaucoup de menaces, d'alcool et éventuellement des bagarres. Une partie de la colonie voudra permettre aux personnages de s'y installer. Il s'agira principalement des résidents les plus calmes, comme le constructeur de bateaux Amundi et de Sven Thordsson et de son épouse. En revanche, ceux qui sont principalement engagés dans la piraterie (y compris les familles de Gorm Elder et Runolf Styrrsson) s'opposeront fermement à ce que les personnages s'installent dans la colonie. Le Jarl restera neutre, écoutant les arguments des deux parties. Cependant, les joueurs devront se trouver un allié s'ils veulent rester dans la colonie. Artur Martias - sculpteur, qui a créé le monument de Freya sur la place, leur donnera un coup de main. C'est un homme du continent, que tout le village apprécie. Sa recommandation sera importante aux yeux du Jarl. L'artiste sera également heureux de parler aux personnages.

Il est temps pour les joueurs de se joindre à la discussion. Ils peuvent intervenir en émettant divers arguments et actions en fonction des idées qu'ils peuvent avoir. Il appartient au meneur de déterminer dans quelle mesure les tests réussis ou non affecteront l'ensemble de la discussion et comment vous les conduirez. Il y a vraiment beaucoup de possibilités ici et il ne faut pas limiter l'ingéniosité des joueurs. Les tests précédents et le premier contact qu'ils ont eu sur la plage sur laquelle la mer a jeté les personnages seront également pertinents.

Toute la discussion se terminera probablement par l'une des deux options suivantes : soit les personnages seront acceptés par le village et seront logés jusqu'à ce qu'ils se remettent sur pied, soit ils pourront partir (ou seront forcés de le faire) le lendemain matin dans la direction de leur choix. Cette nuit-là, ils seront également hébergés dans un village chez l'un des habitants.



Chapitre 2 : La première attaque

Quelle que soit l'issue des délibérations des villageois, les personnages vont passer une nuit de repos chez l'un des insulaires - Sven Thordsson. Lui, sa femme et ses trois enfants sont des pêcheurs. Ils ne participent pas aux pillages et sont pacifiques. Très amicaux, ils proposeront toujours un hébergement aux joueurs, pour une nuit si les personnages veulent quitter le village, ou pour plus longtemps s'ils restent, mais en échange ils devront apporter leur aide pour les travaux de la ferme et la pêche. Si les joueurs sont autorisés à rester dans le village, ils pourront également assister au festin jusqu'au matin. Sinon, les habitants les laisseront s'asseoir avec eux jusqu'à ce que Sven et sa famille désirent repartir ensemble. Sven Thordsson devra alors assumer la responsabilité de leurs actes.

Lorsque le banquet se termine ou lorsque la famille du pêcheur veut rentrer, elle emmènera les héros chez elle pour y passer la nuit (C'est le point 4 sur la carte du village). Il y aura un profond silence tout autour de la maison, car les autres habitants dorment ou sont déjà en train de festoyer. En chemin, le groupe entier passera devant la maison de Runolf Styrsson. C'est l'homme de confiance du Jarl et aussi son ami, et tout le village tire des bénéfices de ses expéditions de pillage. Cependant, il montre aussi une grande réticence pour ne pas dire hostilité envers les personnages. Il n'aime pas les gens du Continent et seul l'artiste d'Urialla fait exception. C'est Runolf qui a crié et menacé de chasser les personnages hors de la colonie. C'est un homme fort, colérique et impulsif.

Lorsque les personnages et la famille de Thordsson sont près de la maison de Styrsson, lisez-leur ou paraphrasez le texte ci-dessous.

Vous errez toujours dans le village dans l'obscurité. La seule source de lumière est la lanterne portée par votre bôte. Celui-ci s'arrête brusquement sur le chemin à un pas de vous. Il regarde anxieusement la maison de Styrsson et lève la lampe au-dessus. Vous pouvez maintenant voir ce qui a attiré son attention. La porte d'entrée est ouverte et quelqu'un a jeté le tabouret dehors. Il n'y a pas de bruit ici non plus. Ni humains, ou même animaux, comme s'ils étaient terrifiés et terrés dans leurs nids.

Votre guide murmure : "Dalla, reste ici avec les enfants" avant de se diriger vers le chalet.

Cependant, dès qu'il atteint le seuil de l'entrée, il s'arrête brusquement. Même avec cette faible lumière, vous savez que cet insulaire est un homme endurci par une vie difficile et dangereuse à Skellige. Quand vous vous approchez pour voir ce qui s'est passé, vous comprenez pourquoi il s'est arrêté.

Le premier de vos sens qui réagit est l'odorat. L'odeur du sang et de la chair humaine est si intense ici que même pour une odeur humaine, c'est un choc. Elle se retourne dans votre estomac. Puis vos yeux s'habituent à la faible lumière. Runolf Styrsson, celui qui vous a maudit il y a quelques heures et a agité ses bras avec fureur, gît maintenant mort sur le plancher de sa maison. Un abondant flot de sang s'écoule de sous lui, qui commence déjà à sécher. Il a été éventré, ses intestins ont été enroulés autour de son

dos, qui a été lacéré de trois plaies. Un peu plus loin, à l'entrée de la deuxième chambre, gît sa femme. Sa tête est presque arrachée de son corps, elle ne tient plus que par quelques lambeaux de peau.

La pièce est entièrement démolie. Les traces du combat sont visibles à l'œil nu : une table brisée, de la vaisselle en terre cuite cassée et un coffre qui a été retourné avec une force considérable. Les murs sont rouges et il y a du sang partout.

Dès que Thordsson se sera remis du choc, il enverra son fils aîné prévenir le Jarl. Il lui dira de sonner l'alarme et d'amener des guerriers avec lui. Sa femme et ses autres enfants se réfugieront dans leur maison. Le pêcheur n'empêchera pas les personnages d'entrer dans la maison de Styrsson. S'ils le souhaitent, ils pourront mieux voir la scène du massacre.

La pièce principale est ravagée, couverte de sang. Les meubles sont endommagés, cassés, éparpillés, certains bols sont même brisés en petits morceaux. Les corps du maître des lieux et de sa femme gisent dans la pièce, chacun lardé de terribles blessures. Runolf a été éventré et griffé dans le dos. Sa femme a sa tête presque arrachée et elle semble avoir été jetée contre le mur. Leurs deux enfants sont dans l'autre pièce, également morts. Ils sont morts d'hémorragies dues à des blessures profondes au cou et à la poitrine.

Tout cela ressemble à l'attaque d'une bête sauvage ou d'un monstre, mais lorsque l'un des personnages regarde dans l'autre pièce, où reposent les corps des enfants, il trouve quelque chose qui ne colle pas avec la scène du massacre. Sur les murs de l'ensemble de la pièce, quelqu'un a peint avec le sang des victimes, un dessin représentant des rochers avec un rivage côtier et des vagues. Les corps des enfants gisent dans une position étrange - le garçon et la fille se tiennent la main.

Les joueurs peuvent avoir envie de fouiller la scène de crime plus en détail. Ils peuvent utiliser les compétences **Vigilance**, **Déduction** ou **Survie**. Ce qu'ils trouvent dépend du résultat de leur test.

- Avec un résultat de 10 et plus : - En plus de la description ci-dessus, le personnage trouve des traces de griffes qui ont endommagées les planches du plancher et les cadres de porte. Le monstre était grand et se déplaçait probablement sur deux jambes. Les corps des enfants ont été disposés dans cette position après leur mort. Après un test de **Connaissance des monstres** avec un SD de 18 ou de **Formation de Sorcisseurs** avec un SD de 14, le personnage peut déterminer que cela ne ressemble à aucune des bêtes courantes. Un test réussi montrera qu'il s'agit d'une espèce plutôt rare et plutôt intelligente de monstre.
- Avec un résultat de 14 et plus - Le personnage trouve des traces de grands pieds avec de longues griffes dans une flaque d'eau boueuse derrière la maison. Une autre trace se trouve un peu plus loin, vers la falaise qui entoure le village. Parmi tous les

cadavres, on constate l'absence d'armes, ils ont dû être surpris et n'ont pas eu le temps de se défendre. En regardant de plus près, cependant, le désordre et la destruction ne semblent pas être les signes d'une lutte. Quelqu'un a détruit la maison intentionnellement, ou le monstre était trop grand et avait du mal à se déplacer.

- Avec un résultat de 18 et plus - Le personnage sent une odeur très faible, qui a été étouffée par la puanteur du sang. Il ne s'agit pas d'une odeur naturelle et elle ne ressemble à rien de ce que peuvent connaître les personnages. Un test d'**Alchimie** réussi avec un SD de 14 montrera qu'elle provient d'un mélange d'herbes. Les animaux à proximité immédiate semblent étourdis et confus. Cet effet s'estompe au matin.
- Avec un résultat supérieur à 20 - En regardant le tableau macabre dans la deuxième pièce, le personnage remarque un poil assez épais laissé sur un mur. Un test de **Survie** approprié (avec un SD de 12) montrera qu'il s'agit d'un poil naturel, provenant de la fourrure d'un animal à poil long. Cela peut également être confirmé par un chasseur local.

Lorsque les personnages trouvent plus ou moins les traces ci-dessus, le Jarl arrivera avec plusieurs dizaines de personnes. Ils sont armés, chacun d'entre eux ayant saisi l'arme qu'il avait sous la main. Bien que tous les insulaires soient aussi choqué que la famille de pêcheurs, Ottarsson ordonnera à tous les témoins de se rassembler dans la Maison Longue sur le champ, et fera également appel à la prêtresse Freya. Il ne laissera pas les personnages parler pour l'instant. Il indiquera qu'il s'occupera d'eux plus tard. Il ordonnera à ses hommes d'escorter les personnages des joueurs et de s'occuper de la famille assassinée.

Outre le Jarl, l'artiste Artur Martias sera également présent. Les personnages pourront lui poser des questions sur l'étrange peinture qui se trouve dans l'une des pièces du chalet. L'artiste ira alors la voir. Il sortira de la maison aussi pâle qu'une toile, et confirmera d'une voix tremblotante que quelqu'un l'a peint délibérément et savait ce qu'il faisait, puis il vomira sur ses chaussures et s'écroulera contre le mur du bâtiment.

Les personnages (et la famille de Thordsson) seront ramenés à la Maison Longue. La plupart des villageois y seront rassemblés. Le Jarl rejoindra bientôt ceux qui étaient à l'extérieur de la maison de Styrsson. Le chef du village décrit brièvement tout ce qui s'est passé. Il est choqué, mais il garde son sang-froid. Cependant, les habitants sont différents. Ils sont effrayés, inquiets et commencent à accuser les personnages d'avoir apporté le malheur sur village. Avant leur arrivée, le village était calme depuis de nombreuses années. Les habitants ne prétendront pas que les personnages soient coupables de meurtre, mais exigeront qu'ils trouvent et tuent le monstre, car leur arrivée coïncide avec le début des meurtres.

Aucun argument rationnel ou même émotionnel ne les fera changer d'avis. Les habitants d'Urialla sont très superstitieux. Même la prêtresse de Freya sera de leur avis. De même, ceux qui avaient précédemment

accepté de laisser les personnages vivre dans la colonie (à l'exception de la famille du pêcheur) se joindront désormais aux accusations communes. Pour tous, l'affaire est claire : les personnages sont coupables du problème d'une manière ou d'une autre, et c'est à eux de le résoudre. Si les personnages ne sont pas d'accord avec cela, les habitants les menaceront de les chasser du village et de faire en sorte que personne sur l'île n'accepte les "maudits naufragés". Personne autour d'An Skellig ne voudra les aider, et certains insulaires d'autres colonies tenteront même de les tuer sur-le-champ. Le Jarl sera de l'avis des villageois, considérant cela comme une épreuve du destin. Les personnages doivent se charger de retrouver le monstre et de trouver un moyen de s'en débarrasser. Au cours de cette scène, vous pouvez permettre aux personnages de réaliser des interactions sociales lorsqu'ils tentent de se défendre ou de faire face au problème des habitants. Ils ne pourront pas prouver qu'ils n'ont pas apporté le malheur, mais ils peuvent apaiser les habitants de l'île pour obtenir toutes sortes d'aides dans cette affaire. Si l'équipe ne se concentre pas tout de suite sur le fait de combattre, cela sera même nécessaire qu'il le fasse. Dans ce cas, certains des habitants peuvent être alors être convaincus d'équiper partiellement les héros et de les accompagner pour tuer le monstre, lorsque celle-ci sera localisée.

Les Légendes du berceau

Si parmi les personnages se trouve une personne originaire de Skellig, elle pourrait avoir entendu dans son enfance l'histoire du monstre d'An Skellig. Apparemment, dans les temps anciens, un des habitants de l'île a été maudit et erre désormais parmi les fjords sous la forme d'une bête. Jusqu'à présent, on ne considérait cette histoire que comme un conte de fées destiné à effrayer les enfants...

Le fait d'être originaire de Skellig aidera certainement le personnage à se défendre contre les accusations, même s'il ne fera pas disparaître les stigmates de la malchance qui pèsent sur eux. Les insulaires peuvent cependant être plus favorables à aider dans l'enquête et dans la traque du monstre. Cela devrait faire baisser le SD des tests pertinents effectués sur les résidents d'Urialla.

Chapitre 3 : L'enquête

Les personnages seront désormais considérés comme maudits, et pour se débarrasser de cette prétendue malédiction, ils devront trouver et détruire le monstre qui a attaqué le village la nuit. Les habitants ne laisseront pas les personnages se déplacer dans le village à moins qu'ils ne soient escortés par des guerriers qui les surveilleront. Hors du village, ils les laisseront se déplacer librement, accompagnés uniquement de Sven Thordsson. La tâche des personnages sera maintenant de découvrir le plus de traces et d'indices possibles qui leur permettront de découvrir la vérité.

Scène de crime

Si les héros n'ont pas vu la maison de la famille assassinée la nuit précédente, ils ont désormais l'occasion de le faire. Toutes les descriptions peuvent être utilisées à partir du chapitre II, mis(es) à part celles des corps des Styrsson et de leurs enfants qui auront été pris et préparés pour l'enterrement. La prêtresse de Freya a participé à ce processus et elle peut également décrire aux héros où le cadavre gisait et à quoi il ressemblait sur place. En outre, les animaux de la région ne seront plus endormis à cause de l'odeur étrange présente dans la maison du deuxième massacre. Si les héros veulent suivre les traces de pas trouvées à proximité de la cabane, menant vers la falaise, ils atteindront la lisière de la forêt. Dans celle-ci, vous pouvez facilement trouver d'autres traces de la grande bête (Avec un SD de 12 en **Survie**). Cependant, elles mènent au bord de la falaise. Il semble que la bête ait sauté directement dans l'eau. C'est là que la piste s'interrompt.

Les personnages peuvent également vouloir fouiller les autres lieux et maisons du village. Les réactions des habitants seront différentes. Le plus souvent, ils ne les laisseront pas rôder et jetteront les personnages par la porte. Cependant, les plus sympathiques (ou avec une bonne persuasion de la part des personnages) coopéreront. L'inspection de l'ensemble de la colonie, cependant, ne servira à rien. Personne ne permettra de fouiller à fond sa maison, et un examen superficiel ne permettra aux personnages pas de découvrir quoi que ce soit de significatif. Demander aux habitants de l'île serait également inutile. Chacun s'est amusé lors du festin dans la Maison longue ou a dormi dans sa chaumière.

Prêtresse de Freya

À tout moment pendant leur séjour dans le village, les personnages peuvent parler à Anja, une prêtresse et herboriste locale. Elle s'inquiète de l'attaque nocturne et pense qu'Urialla a effectivement subi une malédiction, bien qu'elle ne sache pas encore si la faute en revient aux visiteurs du Continent. Pour cette raison, elle sera disposée à parler car elle veut se faire une opinion sur l'ensemble de la situation.

Les personnages peuvent la rencontrer dans la Maison longue, sur la scène du crime le matin ou dans sa maison, où les cadavres des morts ont été temporairement déplacés. Anja doit les préparer pour l'enterrement. Elle y consacre toute son attention et pendant la journée, il lui est impossible de se rendre dans un autre endroit, sauf s'il s'agit de quelque chose de vraiment important. Elle ne dira rien de nouveau aux héros sur l'attaque ou la scène de crime elle-même. Elle peut seulement mentionner que tout ce tableau lui semble terriblement étrange. Lorsqu'on l'interroge sur la bête, les histoires locales d'événements ou de récits étranges, elle mentionne la légende du monstre d'An Skellig. Cependant, elle lui fait immédiatement remarquer qu'elle la considère comme un conte de fées dans lequel le vieil Oswald effraie les vilains enfants.

Selon l'histoire d'un vieil insulaire, il y a plus de soixante ans, l'un des habitants d'une autre colonie d'An Skellig est tombé follement amoureux d'une femme d'Urialla. Ses sentiments n'étaient pas réciproques alors elle l'a rejeté. Il n'a cependant pas baissé les bras. Il se rapprocha de la jeune fille, lui offrit des cadeaux et continua à la courtiser. Entre-temps, la fille rencontra un autre garçon et commença à le fréquenter. L'homme envieux et jaloux du prétendant le tua. La fille désespérée, plongea dans une grande tristesse, et maudit le tueur pour qu'il devienne vraiment le monstre qu'il s'est avéré être. C'est ainsi qu'Oswald terminait généralement l'histoire, ajoutant une certaine morale dans ses meilleurs jours.

Cependant, lorsque les personnages l'interrogent sur l'odeur étrange (s'ils la sentent), Anja constate qu'elle a également ressenti quelque chose d'étrange. Elle reconnaît l'odeur d'une des herbes qui pousse dans la forêt derrière le village et qui est généralement inoffensive. En revanche, elle ne connaît pas les autres odeurs du mélange. Elle confirmera également que les animaux se sont comportés de manière étrange ces derniers jours.

Tobald le chasseur

Les joueurs peuvent immédiatement avoir envie de lui parler ou de se rendre chez lui lorsqu'ils découvrent où mènent les pistes trouvées dans la maison Styrsson.

S'ils lui parlent immédiatement pendant les délibérations ou devant la maison des victimes, le chasseur les accompagnera pour suivre les traces. Tobald connaît son métier et les environs. Il se déplace facilement dans les bois et sur les falaises côtières. Cependant, lorsqu'il découvrira que la piste s'arrête au bout d'une falaise surplombant l'eau, il dira immédiatement qu'il ne peut plus aider. La côte rocheuse cache de nombreuses grottes, passages et couloirs, au-dessus et au-dessous de la surface de l'eau, et le monstre peut se trouver n'importe où.

Cependant, si les personnages évoquent la légende locale ou demandent quelles sont les zones les plus reculées de la région, il leur parlera d'Ostry Brzeg. Ce sont des zones dangereuses où les monstres peuvent se cacher et même lui s'y aventure rarement. Cependant, il peut y conduire les héros. Il suggère de le faire tôt dans la matinée le lendemain, avec une équipe armée et un bon plan au cas où les suppositions des personnages se confirmeraient.

Cependant, lorsque les joueurs vont parler à Tobald uniquement pendant la journée, ils le rencontreront dans sa hutte. Il a temporairement renoncé à la chasse. D'une part, il ne veut pas se risquer à une rencontre en solitaire avec la bête, d'autre part, le Jarl lui a demandé d'être à portée de main s'il était nécessaire de guider les gens à travers la forêt. Lorsqu'on l'interroge sur les traces ou les zones environnantes, il donne les mêmes réponses et coopère également avec les personnages.

Stary Oswald

Le plus vieil habitant du village. En raison de son âge, il aura du mal à parler. Les héros auront peut-être leur première occasion juste après leur arrivée, lorsqu'ils seront enfermés dans la Maison longue avant la délibération des habitants. C'est dans cette dernière que le vieil homme passe la plupart de la journée, généralement sous la supervision de quelqu'un. Les enfants l'apprécient car il raconte de nombreuses histoires intéressantes. Il peut aussi en raconter une aux naufragés avant l'arrivée du Jarl.

Lorsque les personnages le rejoignent après l'attaque nocturne, Oswald leur demande ce qui s'est passé dans le village. Personne ne l'a informé spécifiquement, et il ne croit pas les enfants lorsqu'ils lui disent qu'une bête a tué quelqu'un dans le village. Cependant, lorsque quelqu'un lui raconte ce qui s'est passé dans la nuit, le vieil homme regarde devant lui et murmure dans sa barbe : *"Et pourtant, il est revenu..."* Les personnages curieux peuvent essayer d'obtenir quelque chose de plus de sa part. Après des tests réussis avec des compétences telles que **Persuasion**, **Charme** ou **Séduction** (**l'Intimidation** ne fonctionnera pas, le vieil homme est proche de la mort et n'a plus peur de rien) avec un SD de 14, Oswald racontera une histoire qu'il présente aux enfants comme un conte de fées (la même que les personnages peuvent entendre de la part de la prêtresse de Freya). Si le résultat est supérieur ou égal à 18, Oswald en dira un peu plus. Il connaissait cette histoire par son père. Tout est vrai. Le jeune homme maudit s'appelait Edgar. Transformé en monstre, il s'est échappé par la forêt. On dit qu'une bête terrible a été vue au-dessus des falaises près d'Ostry Brzeg. Cependant, cet endroit est dangereux, donc personne ne s'y rend. Le vieil homme était convaincu que depuis tant d'années, le maudit était mort dans l'une des grottes de la côte. C'est tout ce qu'il saura à ce sujet. Après la conversation, il demandera aux personnages de le laisser en paix. Cette affaire a suscité en lui beaucoup d'émotions fortes et il doit se reposer.

Artur Martias

Lorsque l'artiste se rétablira après s'être évanoui, les personnages pourront le rencontrer à la maison du Jarl ou près la statue de Freya en train d'être érigée par Artur sur la place principale d'Urialla. Le sculpteur, bien que moins pâle, semble encore choqué par ce qui s'est passé.

Interrogé à nouveau sur l'étrange peinture, il frissonnera comme s'il avait des angoisses. Il confirme que quelqu'un les a peints délibérément. Il pense qu'il y a un message, mais il ne comprend pas lequel. Il le voit comme l'œuvre de l'esprit d'un fou, qu'une personne saine d'esprit ne peut imaginer. L'image elle-même, ressemble à une vue d'un fragment de la côte. C'est trop simple pour dire où elle se trouve, mais Arthur trouve qu'elle peut avoir un message caché.

Cependant, il peut en dire plus sur ses débuts dans le village et sur le monument qu'il a créé. Il est arrivé à An Skellig il y a moins de quatre mois. Il n'a pas eu à traverser de telles tempêtes comme les personnages. Par chance, le navire insulaire sur lequel il naviguait s'est approché du village d'Urialla. Martias, ravi du charme unique de cet endroit, a demandé à ce qu'on le dépose à terre ici. Les habitants l'ont d'abord abordé de la même manière qu'avec les personnages des joueurs. Il a toutefois réussi à les conquérir. Arthur lui-même pense qu'il a simplement éveillé dans leurs âmes une passion pour l'art. Il y a un mois, Anja et le Jarl lui ont même demandé de mettre à profit son talent et de sculpter un monument en l'honneur de Freya. En bois, pour exprimer une plus grande relation avec la nature. Arthur a accepté et travaille dessus sur la place depuis lors. Il prévoit de terminer le travail dans deux ou trois semaines. Bien sûr, si l'affaire du monstre est résolue rapidement.

Coucher de soleil

En fonction des actions des personnages, cette journée peut se terminer de différentes manières. Les personnages ne découvriront pas toute la vérité ce jour-là, ou du moins ils ne pourront pas organiser de voyages à Ostry Brzeg. Cela vous permettra d'introduire une plus grande dose de drame, mais ne les en privez pas s'ils se montrent assez malins.

Avec le coucher du soleil, les habitants d'Urialla s'enterreront dans leurs maisons. Les personnages, après une journée d'enquête qui n'a pas donné grand chose, seront dirigés vers la Maison longue, où ils devront passer la nuit sous bonne garde. Cependant, une autre option s'offre aux personnages car s'ils s'entendent avec les habitants, ils recevront de l'aide de leur part. Ils auront alors la possibilité de les convaincre de patrouiller dans le village et ses environs, de se rassembler en un groupe plus important pour protéger et de proposer d'autres solutions.

Dans tous les cas, il est important que les personnages se trouvent à l'intérieur du village juste après le coucher du soleil, et non à l'extérieur. À la tombée de la nuit, que ce soit sûr dans le lieu de détention ou en patrouillant dans le village, au moins un des personnages doit remarquer le silence inquiétant qui règne autour de la maison de Sven Thordsson. Son chien n'est nulle part et les animaux autour de la colonie sont silencieux. L'absence de lumière aux fenêtres peut également être un signe inquiétant que quelque chose de grave s'est produit. Les personnages découvriront alors qu'une autre attaque du monstre a eu lieu.

Il est également possible que les joueurs tentent de s'en échapper et de quitter l'île par leurs propres moyens au lieu de s'occuper du village. S'ils le choisissent - il peut être intéressant de les laisser faire. Bien sûr, les habitants d'Urialla se lanceront à leur poursuite. Ils enverront une douzaine de personnes dirigées par le chasseur Tobald et voudront se débarrasser des personnages définitivement. S'ils s'enfuient, ils ont une chance de voler un bateau ou de trouver des alliés. Les autres habitants d'An Skellig seront peu amicaux ou même hostiles envers eux, mais il peut toujours y avoir une exception, qui offrira aux personnages une chance de quitter les îles Skellige.



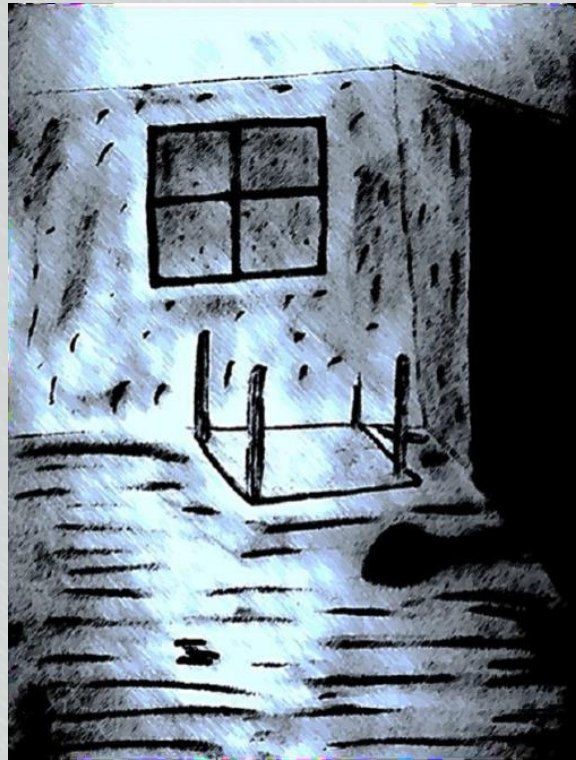
Chapitre 4 : Désespoir

La deuxième nuit, en fait juste après le coucher du soleil, une autre attaque a eu lieu. Le monstre a de nouveau assassiné une des familles de la colonie. Le village est assez grand pour qu'on ne puisse pas entendre les tueries, et assez grand pour contourner les gardes. Si d'une manière ou d'une autre la surveillance du village était renforcée, la bête s'infiltrera par le cours d'eau, juste derrière la maison, s'occupant du garde à cet endroit. Si personne ne pensait à défendre le village du monstre en organisant des tours de gardes, alors la bête avait un accès très facile vers sa cible. Dès que les personnages se montreront intéressés par les signes inquiétants de la maison de Thordsson et qu'ils voudront les examiner, lisez les lignes qui suivent.

En approchant de la maison, vous sentez immédiatement une forte odeur de sang. Du sang frais. Avec précaution, vous franchissez le seuil de la maison, vous retrouvant dans sa pièce principale. Le lieu du dernier massacre. Sur le seuil, vous avez failli trébucher sur un meuble renversé et écrasé par un coup violent, une commode ou quelque chose de similaire. C'est à côté d'elle que vous voyez un filet de sang qui s'écoule vers l'entrée comme un petit ruisseau rouge. Il est encore tout frais. Vos yeux suivent la ligne rouge, pour atteindre la main qui dépasse de sous le lit renversé. Le corps de la femme de Sven a été déchiqueté par un coup de griffe assez puissant. Dans le coin opposé de la pièce se trouvent d'autres lits, deux plus petits, appartenant probablement à des enfants. Avec eux repose maintenant, les yeux fermés, le corps du fils aîné des pêcheurs. Sur le seuil de la cuisine, une autre vision macabre vous attend. Juste à l'entrée se trouve une petite peluche poilue. Un ours en peluche, tout imprégné de sang. L'affectueuse peluche est maculée de sang. Des traces de sang partent de la peluche, comme si quelqu'un avait déplacé une personne blessée sur le sol. De ce côté, vous apercevez l'autre pièce. Vous y trouvez deux enfants, les plus jeunes. Les mains du garçon ont été clouées à des planches de bois de sorte que ses jambes pendent. Les vêtements du crucifié sont collés ensemble par le sang qui vient de couler de sa gorge tranchée. Divers symboles ont été peints autour de lui. Cette fois, à première vue, ils n'ont aucune signification. Aux pieds du garçon se trouve une fille. Elle avait joliment tressé ses cheveux avec des perles, maintenant collées ensemble par son propre sang. Elle est recroquevillée et une mare de sang la recouvre, confondue avec son frère. Elle tend un de ses bras vers la peluche. On peut voir ses yeux grands ouverts, figés de terreur et d'imploration. L'enfant a dû mourir lentement, saignant à mort sur le sol et attendant une aide qui n'est jamais venue.

Alors que vous vous tenez là, abasourdi par l'horreur qui vous entoure, vous êtes complètement surpris par l'homme qui rentre dans le chalet à toute vitesse. Vous entendez un hurlement dans la pièce principale, puis Sven Thordsson fait irruption dans la pièce où vous êtes à présent. Lorsqu'il voit les enfants morts, il tombe à genoux, crie à nouveau et se met à sangloter. Sven ne réagit plus à votre présence, il ne fait que regarder avec désespoir partout. Il était le mari et le père des victimes. À un moment, ses sanglots s'interrompent, bien que de grosses larmes coulent encore sur son visage. Il y a un moment de silence, après quoi l'insulaire

agenouillé commence à se parler à voix basse. Il sort un couteau et s'entaille rapidement la main. Des gouttes de son sang se mélangent à celui de ses enfants. Soudain, vous ressentez comme des frissons dans le dos, il fait terriblement froid autour de vous et pendant une seconde, un souffle est apparu, venu de nulle part.



Si l'un des personnages connaît la Langue Ancienne, il pourra traduire les mots de la malédiction de Sven.

En langue ancienne :

Marw, te minne ess back,
Cáerme has returned him aep taedh,
Marw, te servant hears,
Tuathe aen his ear.

Forced aep take revenge aep bloed,
Torn aep life aep anger,
Aé've already seen marw,
Aé have become marw.

Traduite en langue des Royaumes du Nord

Mort, ton mari est de retour,
Le destin te l'a rendu,
Mort, ton serviteur entend,
Chuchote à son oreille.

Forcé de se venger par le sang,
Arraché à la vie par la colère,
J'ai déjà vu la mort,
Je suis devenu la mort.

Après ces mots, l'insulaire désespéré se lèvera, saisira son arme par la ceinture et se précipitera dans la nuit en quête de vengeance. Lorsque Sven s'enfuira ou lorsque les joueurs parviendront à l'arrêter, ils pourront examiner le lieu du massacre. Cette fois, les traces sont beaucoup plus fraîches. Là encore, il est possible d'effectuer des tests de **Vigilance**, de **Déduction** ou de **Survie**.

- Avec un résultat de 10 et plus - Les personnages ressentent plus distinctement l'odeur de la substance étrange qu'ils ont récemment sentie. Son volume dans l'air permet ainsi d'essayer de l'identifier en utilisant l'Alchimie ou la Magie. Il s'agit d'un mélange d'herbes locales, qui ensemble ont créé un puissant sédatif (le mélange contient de grandes quantités de Quebrith et de Vermillon). Lorsque l'on suit la piste du monstre, derrière la hutte, on peut trouver des traces fraîches et claires provenant et retournant à la mer. Si des gardes et des patrouilles étaient organisées dans le village, juste à côté de la plage se trouve le corps d'un villageois mort qui était censé surveiller la zone.
- Avec un résultat de 14 et plus - Les meubles cassés et le sol de la maison portent des traces de griffes. Cependant, un examen approfondi des indices permettra de trouver un fragment d'empreinte humaine. Si l'un des personnages connaît la Langue Ancienne, il comprendra que les signes peints dans le sang des enfants dans la cuisine sont issus de cette langue. Ce sont des runes qui signifient la prospérité, le bonheur et le renversement de la malchance. Ensemble, elles peuvent présager une bonne prédiction.
- Avec un résultat de 18 et plus - Juste derrière le seuil de la cabane, le personnage trouve les restes d'une fiole en verre. En l'examinant de plus près, il est possible d'y identifier des gouttes de la substance déjà identifiée pour endormir les enfants. Une analyse approfondie des traces de pas par les enfants montrera que la jeune fille s'est réveillée au dernier moment. Elle a survécu un moment avant de se vider complètement de son sang. Elle a pu voir son agresseur.
- Si lors de l'exécution du test, le personnage obtient un critique, le personnage inhale trop de vapeur de l'étrange substance et s'évanouit. Un test de résilience avec un SD de 16 ou de guérison réussie avec un SD de 12 lui permet de se réveiller.

En plus des traces ci-dessus, si les joueurs veulent vérifier autour du village, ils découvriront qu'une grande bête est sortie de l'eau pour revenir sur la terre près du village et a commencé à se diriger vers Ostry Brzeg.

Il est maintenant temps de décider ce qu'il va advenir de la bête. Les joueurs peuvent vouloir suivre immédiatement les traces du monstre. Ils peuvent se douter de l'endroit où il se trouve en se basant sur les informations précédentes. Les habitants à qui les personnages ont demandé de l'aide formeront une équipe de cinq ou six guerriers qui assisteront les

personnages. Le chasseur Tobald leur conseillera d'arrêter la chasse et de la reprendre au matin. Les joueurs peuvent aussi vouloir suivre Sven, fou de désespoir. Ils peuvent le faire rebrousser chemin ou le laisser se lancer à la poursuite de sa vengeance. La puissance de la malédiction qu'il s'est lancée le conduit directement au monstre qui a tué sa famille. De cette façon, les héros se rendront également dans une grotte située dans les falaises d'Ostry Brzeg.

Cependant, il est également possible que les joueurs commencent à soupçonner que le monstre ne travaille pas seul ou que quelque chose cloche dans toute cette affaire. Les indices qui ne correspondent pas aux attaques sont notamment les étranges peintures créées avec le sang des victimes, la fiole contenant une substance somnifère ou les cheveux du mur. Il est également inquiétant de voir avec quelle facilité la bête a pu s'introduire dans la colonie. Ainsi, avant de se lancer dans la chasse au monstre ou même après l'avoir abandonnée, les joueurs voudront peut-être examiner le village à la recherche du véritable coupable.

La malédiction de l'insulaire

Si un personnage est originaire de Skellige, il connaît peut-être les mots de malédiction prononcés par Sven. Il s'agit d'une vieille magie populaire, dans laquelle le guerrier appelé par la mort donne son âme aux forces obscures en échange d'une aide et d'une faveur pour se venger. Selon la version que vous choisissez, le guerrier maudit peut mourir ou devenir un fantôme après sa vengeance. Si quelqu'un d'autre accomplit la vengeance d'un guerrier maudit, il le libère de la malédiction.

La deuxième possibilité est que les personnages soient fascinés par le fait que ce simple pêcheur connaisse une telle formule magique. Peut-être que dans sa jeunesse, Sven Thordsson faisait quelque chose de complètement différent ? Derrière sa transformation en un gentil père de famille et un bon voisin, il y a peut-être une autre histoire intéressante. Peut-être même que certains de ses ancêtres avaient une malédiction qui a touché le garçon de la légende de la Bête d'Ostry Brzeg.

Voici une liste non exhaustive que les joueurs peuvent avoir pour mener leur enquête. Ces derniers peuvent être :

- Lors d'une visite dans la maison de Jarl, les personnages peuvent remarquer des peintures de Martias sur le mur qui représentent divers fragments des rivages d'An Skellig,

- Le chasseur Tobald peut mentionner qu'il emmenait parfois l'artiste se promener à l'extérieur du village,
- Si l'équipe dispose d'un personnage possédant des aptitudes magiques, il arrive souvent que la magie puisse aider à découvrir le cours des événements, comme les dernières scènes vues par une jeune fille morte ou l'identification des propriétés d'une substance mystérieuse,
- Si nécessaire, vous pouvez ajouter quelques traces de pieds ou de chaussures supplémentaires sur les scènes de crime,
- Les personnages peuvent remarquer qu'Arthur peint quelque chose avec un pinceau similaire à celui trouvé sur la première scène de crime.

Le temps est venu de révéler le vrai monstre qui se cache derrière tous ces meurtres. C'est l'artiste du Jarl, Artur Martias. Le sculpteur est un fou qui a échappé à la justice de Toussaint. Déjà là-bas, il donnait libre cours à ses visions malades, et ses peintures ou sculptures étaient tout aussi sanglantes et macabres. Il a été accusé de trois meurtres. Il réussit à s'échapper, à monter à bord d'un navire et à rejoindre An Skellig. Grâce à son charisme, il a convaincu les habitants de l'île. Ils le laissent vivre à Urialla en échange de la construction d'un monument en l'honneur de Freya. Martias, cependant, se préparait secrètement à réaliser sa sombre vision de l'art. Dans les forêts environnantes, il trouva des herbes qui lui permirent de créer un mélange soporifique. Alors qu'il planifiait la première étape de son plan, il tomba inopinément sur la Bête du Rivage Tranchant. Le monstre maudit n'était pas du tout agressif, et très sensible à l'influence d'Arthur. Celui-ci le convainquit qu'il pouvait racheter sa culpabilité, en l'aidant à réaliser une œuvre qui changerait le destin des habitants d'Urialla. Les années de transformation ont eu un impact sur l'intelligence de la créature qui a gobé les paroles de l'artiste. De plus, il était animé par le désir de se libérer de la malédiction, qui lui était également promis en échange de son aide.

Le déroulé de leur plan était simple. La nuit précédente, Martias a jeté le somnifère dans la maison de la famille qu'il avait choisie. Puis il a amené la créature qui attendait à la périphérie du village. La bête assassinait ensuite les personnes endormies, les arrangeant selon les souhaits d'Arthur, qui créait à partir des corps et des meubles intentionnellement endommagés ses sombres peintures. Il se souvenait des scènes de meurtres et peignait alors dans son abri, chez le Jarl. La créature s'enfuyait. Martias voulait que les scènes fassent penser à un cauchemar.

Au départ, il avait prévu de massacrer les gens lui-même, mais au vu de sa faible force, il a vu la bête maudite comme un cadeau du destin et l'a volontairement utilisée dans son plan.

Chaque jour, Arthur se fait passer pour un innocent rêveur, un sensible qui se concentre sur ses œuvres. Un test de psychologie réussi avec un SD de 20 peut permettre de révéler ce jeu de dupes. Lorsque les personnages arrivent au village, tout était prêt pour la première attaque. Malgré les invités inattendus, Artur n'avait pas l'intention de renoncer à ses intentions.

Le Jarl, qui lui a offert l'hospitalité, ne connaît pas la vraie nature de son invité. Il lui fait confiance au même titre que les autres villageois. Dans sa maison, il a alloué une petite pièce et une cave dans laquelle l'artiste a installé son atelier. Martias ne laisse personne y entrer, expliquant que les œuvres inachevées ne doivent pas être montrées. C'est ici qu'il peint ses tableaux monstrueux. Toujours dans son atelier, il prépare un mélange soporifique à partir des herbes collectées. Si les joueurs commencent à accuser Martias sans preuves solides, et seulement sur la base de suppositions, le Jarl les chassera de leur maison, et les habitants les menaceront avec leurs armes pour avoir calomnié "leur" artiste. Les joueurs doivent être préparés à un débat difficile s'ils veulent montrer aux résidents à quel point ils ont tort.

Si Martias soupçonne les héros d'avoir suivi sa piste et de tenter de découvrir la vérité, il tentera d'abord de susciter l'ire des habitants de la colonie à l'encontre des personnages des joueurs. Si cela échoue ou s'il n'a aucune chance, il tentera de s'échapper comme la dernière fois à Toussaint.

Chapitre 5 : La bête d'Urialla



Si les joueurs ne sont pas intéressés par les indices qui mènent à l'artiste-criminel ou veulent simplement s'occuper du monstre en premier, ils se retrouveront à proximité des falaises d'Ostry Brzeg. Un chemin forestier pas trop large y mène. Il témoigne d'un usage plutôt rare, il a été piétiné principalement par des animaux. La zone autour est assez ouverte, à l'exception d'herbes et de buissons nains, rien ne pousse ici et la visibilité est très bonne. On peut voir de loin où mène le chemin. Juste sur le rivage, le chemin descend en contrebas, pour finalement disparaître dans une grotte aux sombres allures creusée dans une paroi rocheuse juste au-dessus de l'eau. C'est ici que vit la bête maudite.

Si les personnages décident de se cacher et d'observer la zone pendant un moment, et s'ils se mettent en route vers Ostry Brzeg au plus tard au lever du soleil le lendemain, ils pourront voir Sven Thordsson se diriger vers la grotte. À ce moment-là, ils pourront faire leur choix : ils peuvent arrêter l'insulaire, l'aider à attaquer la bête ou le laisser se battre seul. Dans le dernier cas, Sven mourra, mais il blessera sérieusement la créature avant sa mort, ce qui l'affaiblira lors du prochain combat avec les personnages.

La Bête d'Urialla est un homme maudit par la méchanceté. Le jeune amoureux du village d'Urialla s'est transformé en un monstre hideux d'environ deux mètres et demi de haut et deux mètres de large. Son

corps est déformé, les muscles et les tendons sont hypertrophiés et se déplacent de manière non naturelle pour permettre un mouvement fluide. Cependant, il marche courbé, incapable de maintenir une posture totalement droite. Sa peau est dépourvue de poils en dehors de la tête, qui ont poussé sous forme de cheveux longs et de barbe. Ses mains et ses pieds sont munis de longues griffes acérées. Le pouvoir de la malédiction a également arrêté le processus de vieillissement afin que le transformé souffre à jamais de ses crimes. La bête elle-même n'est pas entièrement un monstre corrompu et fou. Il y a une chance d'entrer en contact avec elle et d'établir une conversation assez simple. Cependant, des années de transformation ont affaibli l'esprit humain, le réduisant à des pensées et des émotions basiques. La bête peut parler, mais elle communique avec des mots simples, destinés à dépendre ce qu'elle veut dire. Elle est influençable, surtout lorsqu'on lui promet de la libérer de la malédiction. C'est ce qu'Arthur Martias lui a promis et c'est pourquoi elle a commis ces crimes horribles pour lui. Maintenant, elle se sent perdue. Elle ne veut pas faire de mal aux gens. Pendant des années, le monstre est resté loin d'eux et a souffert de la culpabilité de son crime de jeunesse. Maintenant, il lutte contre le désir d'inverser la malédiction tout en doutant d'avoir fait le bon choix. Il est très possible qu'il ne comprenne pas entièrement ce qu'il a fait et qui il a réellement aidé.

Si la bête d'Urialla n'est pas attaquée, elle voudra parler. Elle a tué sur l'ordre de Martias. Si elle ne se sent pas menacée, elle ne se battra pas. Il en sera de même, même si les personnages rencontrent le monstre blessé après le combat avec Sven. Les personnages peuvent le convaincre de révéler la vérité et de dire qui il a aidé. Ils doivent poser des questions simples, et ils recevront des réponses d'un ou deux mots. Sur cette base, ils doivent deviner la vérité. S'ils proposent leur aide pour lever la malédiction, ils pourront le convaincre de retourner au village avec eux et de dire la vérité aux habitants (convaincre les habitants de l'île d'écouter le monstre est une tout autre affaire). Tous les tests sociaux effectués contre la Bête d'Urialla ont un SD de 12.

La malédiction de la Bête peut, bien sûr, être annulée. Ce ne sera pas un conte épique comme celui de la Belle et la Bête, mais seulement une demande de pardon assez ordinaire. Le monstre doit se rendre sur la tombe de la fille qui l'a maudit. Elle est située juste derrière le village, où tous ses habitants sont enterrés. Debout au-dessus de la tombe, le jeune homme maudit doit s'excuser de tout son cœur et demander pardon. À la fin de sa vie, sa bien-aimée a regretté les mots qui ont transformé un homme en monstre. Après les terribles événements qui lui sont arrivés, elle s'est engagée dans la foi, la ferveur et le silence au temple Freya. Là, elle a appris à pardonner. Sa dernière volonté était que tous ceux qui ont subi un préjudice trouvent la paix dans sa vie. Anja, une prêtresse d'Urialla, connaît peut-être l'histoire de la jeune fille. Elle sait aussi où elle est enterrée. Elle pourra donner aux personnages des conseils pour lever la malédiction. Ils peuvent également être obtenus après avoir réussi le test d'**Education** ou de **Connaissance des Monstres** avec un SD de 16 voir encore de Formation de Sorcelleur ou d'exercice de la magie avec un SD de 14. Ce n'est pas la seule malédiction ayant pour origine une histoire d'amour malheureuse.

Si les personnages convainquent la Bête d'Urialla de leur révéler l'identité du véritable criminel, elle acceptera également de se rendre au village avec les personnages. Convaincre les habitants ne sera pas facile, mais voir un monstre calme donnera à certains d'entre eux matière à réflexion. Avec de simples mots et des hochements de tête, la créature montrera que Martias lui a dit de tuer. La suite du destin de la bête dans le village nécessitera d'autres discussions avec les habitants. Les convaincre d'annuler la malédiction est possible. Un bon argument serait que la bête ait été utilisée comme un animal et qu'elle ne comprenait pas ses actions. Elle n'est devenue qu'un outil dans les mains de l'artiste.

C'est une opportunité unique de discuter avec la Bête que les personnages auront lors de leur confrontation. Cependant, s'ils l'attaquent sans hésiter, s'ils se joignent au combat de Sven ou s'ils décident de la tuer pour ses crimes, ils devront alors l'affronter.

Ce ne sera pas facile. En effet, bien que la Bête soit seule et les personnages soient plusieurs (plus les éventuels alliés du village), chacun des coups du monstre peut être mortel, ou du moins infliger de graves blessures. Pour réussir à la combattre, il faudra réfléchir à une bonne stratégie et à avoir une bonne dose de chance.

Si la bête sort de sa grotte, la tâche sera plus aisée, car les joueurs auront beaucoup plus d'espace pour encercler l'adversaire. S'ils tentent de l'attaquer dans la grotte, en aidant Sven ou en s'y rendant seuls, le terrain rendra leur combat beaucoup plus difficile. Le couloir est exigü, et l'ancre du monstre est encombré de débris et n'est pas très vaste par rapport à sa taille. Les personnages ne pourront faire front qu'à 3 maximum, tandis que les autres resteront coincés derrière ceux qui sont en première ligne.

Deux fois béni, deux fois maudit

Si l'un des personnages vient de Skellige, il subira la réussite et l'échec de tout le groupe. En cas de fin heureuse, les habitants de l'île se souviendront de ses exploits, peut-être qu'un des bardes écrira une histoire sur ses exploits, quelqu'un l'invitera à la cour du Roi ou chez l'un des Jarls, ou lui proposera de se marier avec sa descendance. Chaque acte de courage sera hautement apprécié par les Skelligiens. Cependant, si les personnages ne pouvaient pas aider le village d'Urialla, le nom du maudit serait encore plus prononcé par les personnages de Skellige. Les insulaires attachent de l'importance à ce genre de choses, et la conséquence de l'exil de leur île natale peut être un fort traumatisme pour le personnage.

La Bête

INT	2
REF	12
DEX	10
COR	15
VIT	7
EMP	4
TECH	2
VOL	4

CHA	0
ETOU	9
COUR	21
SAUT	4
PS	90
END	45
ENC	30
REC	4

Butins
NA

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Huile contre les créatures maudites

Compétences
Athlétisme (+5)
Bagarre (+8)
Courage (+6)
Endurance (+6)
Esquive/Evasion (+6)
Force (+9)
Furtivité (+8)
Mêlée (+9)
Résistance à la magie (+8)
Survie (+6)
Vigilance (+8)

Armes			
Nom	Dommages	Effets	ROF
Griffes	7d6	N/A	2

Capacités
Massive Les points de vie de la créature sont doublés
Charge Si la cible se trouve à plus de 10 m de la bête, cette dernière peut effectuer une action de charge, une attaque à -4 infligeant 10d6 dégâts et projetant la cible de 8 m. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval.
Sauvage Pour tout ce qui a trait à la Vigilance et à la Survie , l'instinct de la bête leur octroie une valeur de 7 en INT.



Epilogue

Il ne reste plus qu'à jouer la fin de cette aventure. En apprenant tous les détails de cette histoire, les joueurs auront une décision difficile à prendre : faut-il tuer la Bête d'Urialla ? Doivent-ils laisser la malédiction sur l'homme qui se repent de son crime de jeunesse et qui a été trompé alors qu'il était privé de sa raison ? Ou encore, que faire d'un artiste qui force ses spectateurs à admirer de terribles crimes ?

Les héros découvrent le véritable criminel et tuent la bête.

Cette fin va certainement apporter la paix aux habitants d'Urialla. Les deux monstres - le vrai et celui qui se cachait sous une peau humaine - sont punis, probablement tués. Les habitants remercient les personnages et leur apportent toute l'aide nécessaire pour s'installer ou pour les aider dans leur voyage vers une autre île, s'ils le souhaitent.

Les héros découvrent le véritable criminel, la bête reste en vie.

Capter Martias et prouver sa culpabilité se soldera très probablement par la mort de l'artiste. Si les personnages laissent la Bête dans la grotte de Sharp Bank, elle continuera à y vivre, sans plus faire de mal à personne. S'ils lèvent la malédiction de la Bête, le jeune garçon aura une longue convalescence. Certains des habitants seront très reconnaissants envers les personnages d'avoir sauvé une autre âme.

Le véritable criminel n'est pas découvert, la bête est tuée.

Tuer le monstre n'empêchera pas d'autres crimes. L'artiste fou voudra terminer son œuvre en tuant d'autres personnes et en créant des œuvres d'art fantomatiques à partir de celles-ci.

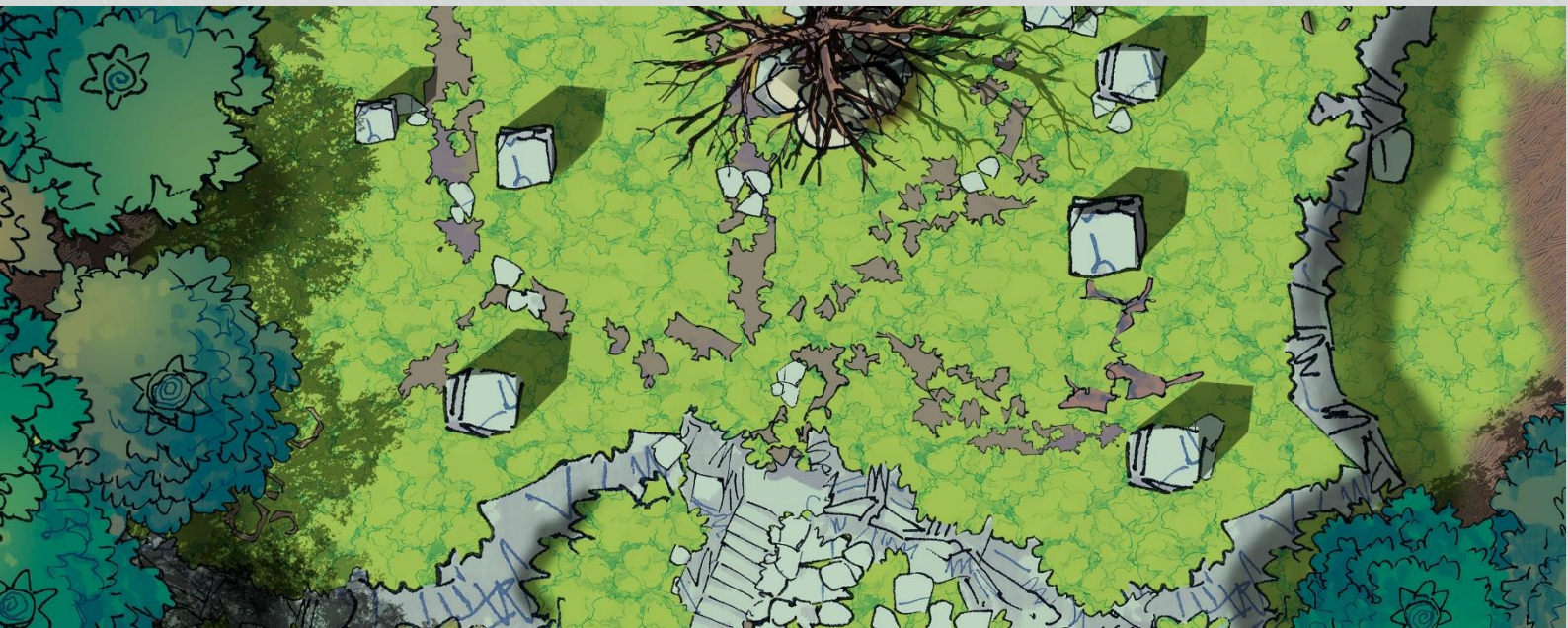
Et ensuite ?

Si les personnages ont découvert les crimes de Martias, les habitants leur proposeront de rester dans le village. Qu'ils aient massacré la Bête d'Ostry Brzeg, qu'ils aient levé la malédiction qui pèse sur elle ou qu'ils l'aient laissée tranquille, c'est d'une importance secondaire. Le fait d'arrêter l'artiste mettra fin aux crimes, ce dont les habitants seront reconnaissants. Cependant, la possibilité pour les personnages de lever la malédiction qui pèse sur l'homme leur apportera en plus des alliés parmi les habitants de l'île. Ils proposeront aux personnages de les aider à construire des maisons et à s'installer sur l'île.

Si les héros tuent la bête mais ne découvrent pas le véritable méchant, leur séjour au village sera de courte durée. Soit, ils parviendront à partir eux-mêmes, soit ils seront chassés d'Urialla après un autre meurtre. Les habitants de l'île annonceront que les héros sont maudits et qu'il faut les tenir éloignés d'eux.

Il ne reste plus qu'à jouer la fin de cette aventure. En apprenant tous les détails de cette histoire, les joueurs auront une décision difficile à prendre : faut-il tuer la Bête d'Urialla ? Doivent-ils laisser la malédiction sur l'homme qui se repent de son crime de jeunesse et qui a été abusé alors qu'il était privé de raison ? Ou encore que faire d'un artiste qui force ses spectateurs à voir de terribles crimes ?

Si cette aventure comme une suite de l'Or noir, l'affaire avec Urialla peut apporter aux Nilfgardiens des alliés ou des ennemis. Si les personnages sont des fugitifs, ils trouveront refuge ici après avoir découvert le crime de Martias. S'ils devaient accomplir une mission quelconque pour l'Empereur sur Skellige, ils obtiendraient la confiance des insulaires, ce qui les aidera certainement. Cependant, s'ils sont maudits, ils ne pourront que retourner sur le Continent et ce sera le début de leurs ennuis. L'Empire ne récompense pas les perdants.





Retrouvez les cartes du scénario faites par
Sarpédon sur le site :
The Witcher JDR FR





Le monde de *The Witcher* est rempli d'histoires touchantes, pleines d'héroïsme, et de happy end. Des histoires racontées par des bardes et des poètes de tous les pays du Continent. Cependant, l'histoire qui est proposée au Meneur de Jeu, ne le sera pas. En effet, ce scénario est empreint de gravité, l'atmosphère y est lourde et même les meilleures décisions prises par les joueurs peuvent ne pas leur donner entière satisfaction. Ce monde est ainsi...

L'aventure commence alors que la mer est agitée, à bord d'un navire qui devait conduire les héros vers un nouveau foyer, et qui s'est avéré être un énième piège au milieu d'une tempête déchaînée. Le navire se fracassa contre les rochers des îles Skellige. Les personnages, seuls survivants, se réveillent sur la plage de l'une des îles, An Skellig.