



# THE WITCHER

**Aucune demande d'aide n'est refusée sur la  
route**

Résisterez-vous à un appel de détresse ?





## EQUIPE

---

**Auteur :** Michal Heronimczak

**Correction :** -

**Illustration de couverture :** Przedstawiamy Podróż  
(Gwent)

**VERSION FRANCAISE**

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



**Directeur de publication :** Alexis. D

**Traduction :** Alexis.D

**Correction :** Gabriel Höri

**Relecture :** MangCa

**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 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 Thibault Marquis qui a créé le logo de la communauté*

*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.*

THE WITCHER® est une marque déposée de CD PROJEKT S.A. Le jeu THE WITCHER est © CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés. Le jeu THE WITCHER est inspiré des écrits d'Andrzej Sapkowski. Version française © Arkhane Asylum Publishing. Sous licence R. Talsorian Games et CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés.

## TABLE DES MATIERES

Introduction	page 5
Acte 1 : Aucune demande d'aide n'est refusée sur la route.	page 5
Acte 2 : Rendez-là nous !	page 6
Acte 3 : Et au final ?	page 6
Et la vérité ?	page 7

## Introduction

*Cette rencontre n'a pas de dénouement juste. Sa transformation ou non en quelque chose de plus sérieux ne dépendra que des actions des personnages. Cet événement peut être utilisé comme une simple rencontre de voyage, ou comme une introduction à une plus grande aventure. Les détails complets sont laissés à l'appréciation du Meneur de Jeu, et le texte ci-dessous n'est qu'une description générale servant plus d'inspiration qu'un scénario prêt à jouer.*

Le groupe doit impérativement déambuler sur un sentier. Peu importe qu'il s'agisse d'un voyage à pied ou à cheval, et si seuls les personnages participent au voyage, ou s'ils font partie d'un groupe plus important (par exemple une caravane de marchands ou un groupe de réfugiés). Il est important que les personnages puissent décider par eux-mêmes (par exemple, ils ne doivent pas obéir aux ordres de quelqu'un d'autre).

Le cadre de l'action est important. Des zones peu habitées sont optimales. Il peut s'agir d'un col de montagne, d'une forêt profonde à la lisière de Brokilone ou à proximité de Sodden. N'importe quoi, à condition que l'endroit soit tristement célèbre et que la difficulté du voyage soit considérable. Le temps est dégradé jusqu'aux limites de la décence ; il pleut depuis plusieurs jours. Il y a une semaine, c'était l'équinoxe d'automne, au cours duquel de violents orages se sont abattus sur la région pendant la nuit.

### Acte 1 : Aucune demande d'aide n'est refusée sur la route.

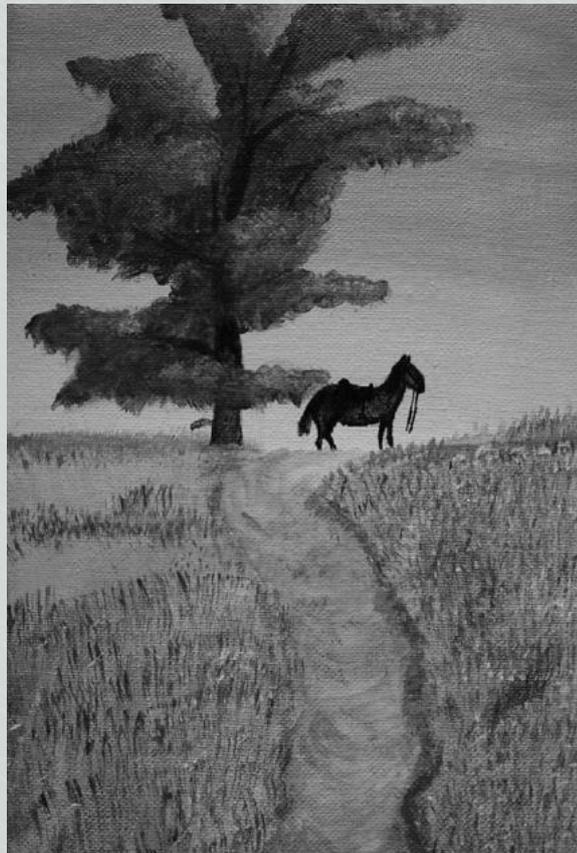
*Le groupe fatigué se retrouve à un moment ou à un autre à côté d'une monture sellée. Le cheval grignote calmement sur les bas-côtés et ne traite pas le groupe comme une menace ; en fait, lorsque le groupe s'approche de lui, l'animal montre une attitude amicale envers les personnages. Un examen attentif permettra au groupe de découvrir que la selle, le harnais et l'équipement qui lui est accroché appartiennent sans aucun doute à ... un Sorceleur. Les sacoches contiennent, entre autres, de mystérieuses potions, un médaillon en argent, ainsi qu'un peu d'argent et un ensemble de vêtements de rechange. Il manque les épées de Sorceleur (bien que le fourreau des épées en argent et en météorite soit présent sur la selle). La selle est souillée de sang humain. Les traces semblent fraîches.*

En outre, il n'y a rien d'inhabituel à trouver la monture et le choix du décor détaillé est laissé à la discrétion du Meneur de jeu. Il peut s'agir d'une sorte de clairière dans la forêt, d'herbes sèches dans les marais ou d'un ruisseau de montagne. N'importe quoi.

Si le groupe se montre disposée à enquêter sur l'affaire (après tout, un tel cheval et des traces de sang sur lui, ce n'est pas une chose normale), ils trouveront une jeune femme extrêmement belle à une courte distance de l'endroit où ils ont trouvé la monture. Inconsciente, avec une blessure à la tête. Tout indique que la jeune fille est tombée du cheval et s'est cogné la tête sur la pierre. La fille est vivante mais a besoin d'aide. Lorsqu'elle reçoit de l'aide, elle reprend conscience,

mais il s'avère qu'elle ne se souvient de rien. Et elle ne ressemble pas non plus à un Sorceleur, mais plutôt à un clochard ou à un fugitif.

La jeune fille est affolée car elle ne se souvient de rien. Elle ne connaît même pas son nom et ne sait pas comment elle s'est retrouvée dans cette région reculée. Elle ne sait rien. Elle sera désemparée et hystérique si le groupe ne souhaite pas l'aider davantage. Cependant, si les personnages lui proposent de l'aide, elle se réjouit un peu et est contente de les voir.



## Acte 2 : Rendez-là nous !

*Lorsque le groupe repartira au bout d'une heure ou deux, les personnages feront une nouvelle rencontre. Le groupe entendra d'abord des aboiements de chiens, puis les personnages tomberont sur un groupe de paysans armés de gourdins et de fourches, menés par un grand chasseur et un vieil homme qui ressemble à un prêtre errant (une observation attentive leur permettra d'apercevoir que le symbole du feu éternel accroché à son cou). Si le groupe a laissé la jeune fille derrière, alors après avoir échangé quelques commentaires sur le temps qu'il fait, les paysans s'en iront. Ils se contentent de demander s'ils ont vu quelqu'un d'autre sur la route et sont plutôt réticents à dire qu'ils recherchent quelqu'un ; bien que cela soit évident au premier coup d'œil. Les paysans - si la fille est avec le groupe - seront beaucoup plus agressifs et voudront que les personnages leur donnent immédiatement la fugitive. Le leader des paysans sera un prêtre qui veut presque immédiatement constituer un bucher.*

*- "Rendez-la nous. C'est une sorcière. Elle jette des sortilèges ! Il y a des grottes dans la Clairière de Ghouana ! Nous y étions ! Nous avons tout vu ! Rien que les crânes ! Et elle a tué deux enfants ! Elle n'a laissé que les bottines derrière elle" – s'exclameront les paysans.*

*- "Ses pratiques interdites sont une insulte aux yeux de Dieu. Qu'un feu purificateur s'abatte sur elle !" – enchéra le prêtre qui ne sera pas moins actif que les paysans. La seule personne qui semble se maîtriser dans cette compagnie sera un chasseur, qui ne fera que surveiller de près la jeune fille et la monture du Sorceleur (si le groupe décidé de l'emmener avec elle).*

Les paysans sont fanatiques et pourront même s'attaquer aux personnages s'il ne représentent pas une menace trop importante au combat (au moins un personnage de l'équipe ayant l'air d'un solide guerrier peut déjà refroidir l'enthousiasme des paysans). En cas d'affrontement armé, les paysans prendront les jambes à leurs coups lorsque les premiers cadavres tomberont dans leurs rangs.

Bien sûr, la violence est une solution, mais pas nécessairement la meilleure. Si le groupe décide de parler correctement aux paysans, les personnages apprendront qu'ils ont récemment capturé la sorcière et qu'ils attendaient juste l'arrivée du prêtre errant du feu éternel pour lui donner un jugement approprié. La fille, cependant, s'est échappée.

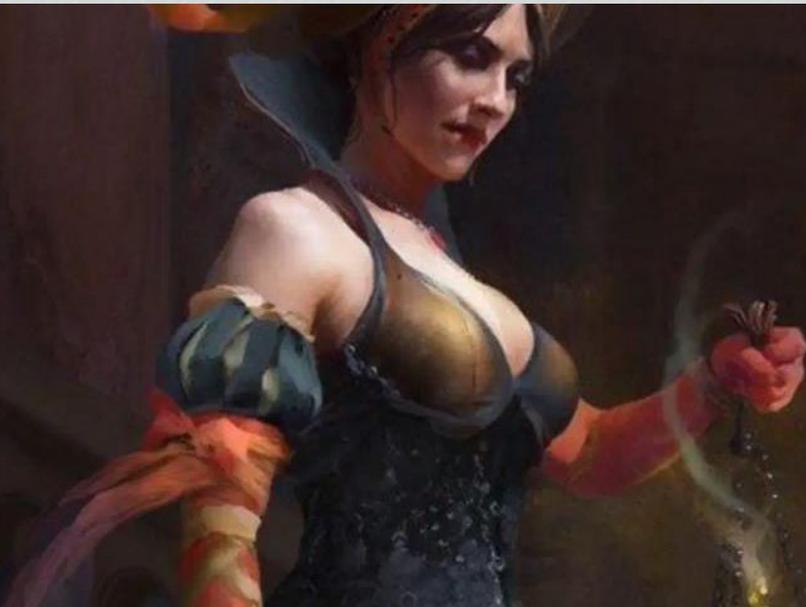
*"Elle s'est échappée la nuit. Et nous la gardions. Vous pouvez voir certains signes de son démon. Seigneur, cette fille est en colère. Elle prétend certainement qu'elle ne se souvient de rien pour vous tromper."*

Lorsqu'ils seront interrogés sur la monture du Sorceleur, les paysans n'auront rien à dire ; ils n'auront pas la moindre idée de la façon dont la jeune fille l'a obtenue, et personne ne l'avait au village. Ce n'est qu'à ce moment que le chasseur prendra la parole pour la première fois, qui mentionnera qu'il y a quelques jours, il a vu ce cheval avec son propriétaire légitime.

*"J'étais à la chasse. J'ai traqué le chevreuil dans la matinée et puis je l'ai vu. Je pense que c'était un Sorceleur. Je pense qu'il suivait quelque chose, je veux dire, un monstre. Je ne dirai pas que j'ai eu un peu peur, car s'il y avait aucune biche dans le coin, cela signifiait que le monstre pouvait être proche. Je suis vite retourné au village, mais je n'ai parlé à personne du Sorceleur, car il s'est avéré que cette même sorcière avait été attrapée".*

## Acte 3 : Et au final ?

Que doit faire le groupe ? Défendre la suspecte ou la confier aux paysans et les laisser porter leur jugement sur elle ? Convaincre le prêtre de renoncer temporairement à brûler la sorcière présumée peut nécessiter une bonne dose d'éloquence. Un voyage à Ghoulowa Polana et au quartier général de la sorcière peut fournir au groupe des indices supplémentaires pour résoudre l'affaire. Et qu'est-il arrivé au Sorceleur ? Est-il dans les parages ? Ou peut-être que cette fois, le monstre a vaincu le Sorceleur et que seul le cheval a pu s'échapper, et que la jeune fille l'a trouvé par chance en s'échappant ? Cela signifierait que cette dangereuse créature rôde toujours dans la région et peut attaquer à nouveau à tout moment. Et cette fille à l'air innocent était-elle la méchante sorcière responsable de la mort de ses deux enfants ? Ou bien les paysans sont-ils les méchants dans cette histoire ? Tant de questions...



## Et la vérité ?

Qui est était vraiment la jeune fille ? La jeune fille est une prêtresse de Melitele, et la grotte de Ghoulowa Polanka est l'un de ses nombreux sanctuaires éparpillés dans les environs. La prêtresse (en fait beaucoup plus âgée que son apparence ne le laisse supposer) erre dans la région depuis des années et s'occupe paisiblement des sanctuaires. Elle n'a jamais fait de mal aux paysans, et les a même parfois aidés à se libérer de leurs entraves, sans jamais révéler son existence. Elle est la première à détecté des traces de la présence du Monstre affamé dans la région et elle a appelé le Sorceleur (son ami de jeunesse). Elle n'est pas coupable de la mort des enfants qui ont été attaqués par ces Monstres inconnus.

Après la capture de la prêtresse, un Sorceleur est apparu dans la région, qui a rapidement découvert que sa commanditaire était en captivité ; les paysans avaient capturé la mauvaise personne. Il a donc aidé la prêtresse à s'échapper. Le Sorceleur a vu des traces de la présence du Monstre et a simplement su que les paysans avaient tort. L'évasion fut un succès, mais seulement partiel.

Dans la nuit, le monstre a attaqué la prêtresse et le Sorceleur. Le Sorceleur a mis la prêtresse sur son cheval et lui a dit de s'enfuir tandis qu'il était resté pour se battre. Un combat qu'il a perdu. Le monstre se contenta de dévorer le corps du Sorceleur, il ne poursuivit donc pas la prêtresse.

La prêtresse a perdu connaissance lorsqu'elle est tombée du cheval et s'est cogné la tête sur la pierre. Elle a ainsi perdu la mémoire et ne peut pas parler de la menace qui pèse sur eux tous. Si seulement elle pouvait dire qui les a attaqués la nuit où le Sorceleur a été tué. L'affaire serait beaucoup plus simple. Eh oui, nous devons espérer que les personnages découvriront que le monstre métamorphe, un Doppler (dont les caractéristiques sont disponibles p22 du Bestiaire non officiel\_V3 se cache dans le corps du prêtre du feu éternel.





Le temps est dégradé jusqu'aux limites de la décence ; il pleut depuis plusieurs jours. Il y a une semaine, c'était l'équinoxe d'automne, au cours duquel de violents orages se sont abattus sur la région pendant la nuit. Fatigué, les héros se retrouvent à un moment à côté d'une monture sellée. Le cheval grignote calmement sur les bas-côtés. Les sacoches contiennent, entre autres, de mystérieuses potions, un médaillon en argent, ainsi qu'un peu d'argent et un ensemble de vêtements de rechange. La selle est souillée de sang humain. Les traces semblent fraîches...