



THE
WITCHER

Un village paisible est un village mort

Un silence apaisant aux apparences trompeuses





EQUIPE

Auteur: Jakub Zapala

Correction: Gabriel Hori

Illustration de couverture: The Art of Witcher Wild Hunt

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : BenJall,

Correction : Gabriel Hori

Relecture : Alexis.D

Maquette : BenJall, Alexis. D & Jean-Yves. D

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux. Il est imprimé en tirage limité et 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 Gabriel Hori qui a cessé de compter ses heures de relecture et de correction afin de proposer des livrets qualitatifs !

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
Description	page 5
Qu'est ce qui s'est vraiment passé ?	page 6
Indices	page 6
Solutions	page 7
Suggestions supplémentaires	page 7

Introduction

Bonjour dévoreur d'histoires, parce que vous êtes dévoreur d'histoires et pas joueur, n'est-ce pas ? Ok, ok, arrêtez donc de lire le scénario proposé par votre Maître de jeu. Prêt ? On s'est débarrassé de cet obsessionnel ? Génial !

Ce que vous avez devant vous est une description d'une courte rencontre que les personnages peuvent avoir sur la route, et qui pourrait les détourner de leur objectif principal. Que faut-il ? Un groupe, des chemins (de préférence peu fréquentés) et les emplacements des villages qui s'y trouvent. Une campagne heureuse, un village mort ... Enfin, des habitants morts. Le groupe y rencontrera un prêtre du Feu éternel qui leur demandera de l'aide pour résoudre une affaire de meurtres. Simple et banal non ? Attendez.... Il y a un quelque chose de bizarre là-dessous.

Le scénario lui-même ne contient pas de fiches de personnages. De ce fait le scénario peut être facilement adapté à tout type de système, avec des mécaniques différentes du jeu de base, avec ou sans dé. Toutefois, il est conseillé de placer les événements de ce scénario juste avant, pendant ou après la deuxième guerre avec Nilfgaard. Donc après l'apparition des Scoia'taels.

Description

Le village peut être situé n'importe où, même si, par souci de cohérence, il ne doit pas être dans un lieu très fréquenté. Les personnages seront accueillis par une vision de chaumières paysannes, d'étables, de puits... Le seul bâtiment remarquable est la scierie située derrière les bâtiments résidentiels à l'est. Ce qui doit immédiatement frapper les joueurs, c'est le silence et la tranquillité. Pas d'aboiement de chiens, ni de meuglement de vaches, ni de signes de présence humaine. Les bâtiments eux-mêmes ne semblent pas être récents, mais ils semblent être entretenus. Ce qui s'est passé ici ne date pas d'hier.

Une exploration rapide montrera que les habitants ne se sont pas échappés, mais sont morts. Leurs corps gonflés, leurs yeux fixes et leur langue tirée suggèrent une maladie ou un empoisonnement. Seul un médecin ou un personnage ayant des connaissances dans les premiers soins sera capable de comprendre directement les causes de la mort. Sinon, les personnages devront se retrousser les manches et se salir les mains pour résoudre ce mystère. Ou fuir. S'ils s'appliquent vraiment à analyser les corps et les environs autour d'eux, ils pourront arriver à déterminer de quel poison il s'agit, le "Venin Noir". Il n'est pas bon marché ou facile à distiller, mais fiable, et le processus d'agonie est très douloureux.

Une inspection plus poussée permettra aussi de trouver les cadavres de quelques animaux de ferme, d'affirmer que la majorité des habitants étaient des bûcherons (ce que suggère également la zone déboisée) et de trouver d'autres paysans morts, des deux sexes et d'âges très divers. Une fouille de la zone entière permettra aussi de rencontrer le seul survivant qui s'était caché dans la scierie. A noter que si le groupe prend peur et décide de quitter le village, celui-ci peut apparaître sur leur chemin.

Le survivant est un homme maigre d'âge moyen, mais qui arbore toujours une forme physique d'antan. Son visage aux traits brutaux est affublé d'une barbe en fouillis, et il porte une vieille robe de prêtre du Feu éternel. Un bourrelet à la taille (dissimulant une arme) et sa gestuelle trahissent une personne qui sait se battre. Pas de chance pour les joueurs. Le village entier a

disparu, la nourriture est probablement empoisonnée, et les personnages tombent sur un guerrier du feu éternel.

Le prêtre Blagovest, le seul survivant, éclairera les personnages sur la situation. C'est un prédicateur itinérant qui est venu ici il y a quelques semaines. A cette époque, les habitants, des gens biens, ont recueilli une elfe épuisée. C'était une hors-la-loi qui avait lâchement abandonné son commando de Scoia'taels par crainte de se confronter aux guerriers des Royaumes du Nord. L'elfe, nommée Lavena, profita malheureusement de la naïveté des villageois. Lorsque les habitants célébrèrent le troisième anniversaire de la construction de la scierie, elle empoisonna le puits. Seul Blagovest survécut, protégé peut-être par le Feu éternel en personne. Il sera sans doute difficile pour les personnages de croire à un tel miracle. Lorsqu'ils feront remarquer à Blagovest qu'il possède une carrure hors norme pour un prêtre, il en donnera facilement la raison. Il est en fait un vétéran de guerre, plus résistant et plus aguerri que ses collègues prêcheurs, ou qu'un simple paysan. Il expliquera aussi être à la recherche de tranquillité et de repos pour son âme fatigué par le fardeau de sa mission sacrée...

Il sait de quel côté l'elfe s'est échappé, mais en raison de son état, il se peut qu'elle ne soit pas capable de survivre longtemps seule. Il demandera de l'aide au groupe. Si les joueurs insistent pour être payés, il acceptera de les accompagner pendant deux mois maximums, car il n'a pas beaucoup de biens à offrir en paiement. Cependant, il conserve des bons restes de son ancienne profession de soldat, et en tant qu'ecclésiastique, il a appris à soigner le corps et l'âme.

Si le groupe est d'accord, il peut essayer de suivre les traces de l'elfe (s'il y a un personnage doué dans l'art de la Survie, il peut venir en aide au prêtre) ou se diriger grossièrement vers le nord. Le groupe finira par tomber sur une vieille loge de forestier, et au milieu, se trouvera une elfe. Émaciée, dans un état déplorable, désarmée. Dans la loge, une odeur nauséabonde. Si les personnages ne tuent pas l'elfe par surprise, alors un dialogue s'établira entre l'elfe et le prêtre, plein d'accusations mutuelles concernant l'empoisonnement des villageois.



Qu'est ce qui s'est vraiment passé ?

- L'elfe a jadis appartenu à un commando de Scoia'taels et a ensuite servi dans la brigade de Vrihedd (pour autant que l'aventure se situe au bon moment dans l'histoire du jeu), mais elle essaie à présent de trouver la paix ;
- Les bûcherons l'ont accueillie prudemment mais chaleureusement, elle comptait s'installer et faire une pause, loin du danger ;
- Le prêtre a servi dans l'armée, mais pas n'importe laquelle - les forces spéciales combattant les Scoia'taels. Son père était herboriste, il s'est donc spécialisé dans la préparation de poisons pendant ses années de service ;
- En bref : Blagovest n'est pas mentalement sain, c'est un psychopathe qui cible essentiellement les Non-Humains, les Nilfgardiens et les Sorcisseurs (dans cet ordre) ;
- N'ayant pas réussi à soulever les villageois, il a déclaré que ces derniers étaient désormais des ennemis de la race humaine au même titre que les elfes. Il versa du poison dans le puits pendant la fête. Les bûcherons ne l'avaient pas chassé du village suite à ses déclarations, car c'est un ecclésiastique ;
- Lavena a survécu grâce à un métabolisme différent des humains. Quand le poison a commencé à agir, elle s'échappa. Si un médecin est présent dans l'équipe, il peut confirmer cette possibilité ;
- Blagovest est resté sur place pour observer pleinement "l'œuvre de Dieu" (voir la section appropriée sur la psychose). Il savait aussi que l'elfe n'irait pas loin. Il a utilisé le groupe comme un moyen plus sûr de lui régler son compte. S'il y a des Non-humains parmi les personnages ils pourront penser qu'il faut combattre le feu par le feu. Et décider de régler son compte à Blagovest.

Indices

- S'il y a un médecin dans le groupe, il peut réussir à déterminer que le poison est plutôt fiable pour empoisonner les humains. S'il ne croit pas aux miracles, l'histoire du prêtre devrait éveiller ses soupçons ;
- Blagovest est réticent à parler de son passé, notamment de ses années de service militaire ;
- Même si le groupe coopère temporairement avec les PNJ, ils peuvent ressentir un malaise, comme si on leur cachait quelque chose... ;

Solutions

Il y a quatre fins possibles pour ce scénario, les joueurs en trouveront probablement une cinquième :

- Le groupe décide de tout ignorer, déclarant que ce n'est pas leur affaire. Ils partiront froidement, en laissant cette vision de fous derrière eux ;
- Ils satisfont la demande de Blagovest, et il peut réellement rejoindre le groupe. C'est un guerrier, un empoisonneur et peut-être qu'il connaît les herbes médicinales. Cool, non ? Mais aussi un raciste, fanatique et meurtrier. Moins cool, non ?
- Ils se rangeront du côté de Lavena, le sens moral sera leur récompense.
- Ils tueront l'elfe et le prêtre, prouvant ainsi qu'ils sont les âmes les plus meurtrières de toute la région. Vu la concurrence, c'est plutôt un bel exploit. Et ils récupéreront l'équipement du prêtre, un empoisonneur amateur et un ancien soldat.

Suggestions supplémentaires

Il y a quatre fins possibles pour ce scénario, les joueurs en trouveront probablement une cinquième :

1. Si le groupe aime se battre, alors suivre la piste de l'elfe est un bon prétexte pour tomber sur des loups ou des bêtes.
2. Certains groupes préfèrent des récompenses sonnantes et trébuchantes. De ce fait, la séance doit procurer satisfaction et joie, d'où deux suggestions de "rémunération" de la part de Lavena :
 - a) Comme Blagovest, elle peut les aider en offrant ses services ;
 - b) Elle en a assez de la guerre et des tueries, et après avoir trouvé une communauté amicale, elle a enterré son épée à proximité. Elle dira au groupe où elle l'a caché. La lame est une relique elfique.





Les personnages seront accueillis par la vision de chaumières paysannes, d'étables, de puits... Le seul bâtiment qui se distingue est la scierie située derrière les bâtiments résidentiels de l'est. Ce qui doit immédiatement alarmer les esprits, c'est le silence et la tranquillité. Pas d'aboiement de chiens, ni de meuglement de vaches, ni de signes de présence humaine. Les bâtiments eux-mêmes ne semblent pas être récents, mais ils semblent en état de conservation. Ce qui s'est passé ici ne date pas d'hier.