



THE
WITCHER

La Vierge de Var Attre

La plume peut-elle être plus forte que l'épée ?





EQUIPE

Auteur : Krzysztof Brzeziński

Correction : Wojciech Reszkowski, Jakub Zapala, Gabriel Höri

Illustration de couverture : Vadim Terentev

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 destinée à la poignée de personnes ayant participé à la traduction des scénarios ou ayant soutenu moralement l'équipe de traduction. Il est interdit à la vente et à la revente.

Cet ouvrage est dédié à Pierre, mon premier meneur sur The Witcher qui m'a fait découvrir l'art du Roleplay

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.

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 © Arkbane Asylum Publishing. Sous licence R. Talsorian Games et CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés.

TABLE DES MATIERES

Introduction	page 5
L'intrigue en quelques mots	page 6
Le casting	page 7
Au commencement...	page 7
La trame principale	page 8
Retrouver Sergio	page 8
La conversation entendue	page 9
Suivre Sergio	page 9
Discutons-en	page 9
A qui avons-nous affaire ?	page 10
Les trois rossignols	page 10
Attraper le rossignol	page 11
Déguisements	page 11
En route pour les jardins	page 11
Le final, ou le rendez-vous galant	page 12
Rosa	page 12
Succès	page 12
Scandale	page 12
Défaite	page 13
Impasse	page 13
Edna	page 14
Scandale	page 14
Succès	page 14
Impasse	page 14
Défaite	page 14
Epilogue	page 15
Caractéristiques des PNJ	page 16
Sergio de Turmeille	page 16
Evans	page 16
Alexandro de Turmeille	page 17
Rosa	page 18
Edna	page 18

Introduction

Cette aventure a une durée estimée à environ quatre heures. L'univers de The Witcher s'inspire de nombreux mythes culturels, comme les contes de fées, mais le conte est souvent le reflet d'un miroir déformant. Aussi, cette aventure sera une proposition permettant de s'écarter des schémas habituels de la fantasy.



Inspiration

Dans cette aventure, un hommage a été rendu au personnage de la campagne nationale "La Fin du Monde", le célèbre diplomate Alexandro de Turmeille. Les informations sur ce personnage sont disponibles dans les rapports de campagne, mais aujourd'hui, les personnages le rencontreront en tant qu'aristocrate et diplomate au service d'Anna Henrietta. A ce stade, je voudrais remercier Aleksander Ramaniuk et Jakub Zapala, qui ont créé les personnages qui inspireront cette aventure avec drame et humour.

Bien sûr, je remercie également l'équipe de CD Projekt RED, à qui nous devons la famille var Attre.



L'intrigue en quelques mots

Sergio de Turmeille, un jeune officier formé dans les écoles d'officiers nilfgardiennes, fils d'un diplomate de Toussaint, tombe amoureux d'une des sœurs Var Attre (que nous connaissons bien grâce à *The Witcher 3 : Wild Hunt*). Le problème, c'est qu'il ne sait pas du tout qu'il y a deux sœurs. Il part demander conseil à "maître Dandelion", qui n'arrive pas à décider s'il vaut mieux aider le garçon, ou assister à un chagrin d'amour de jeunesse, dont il pourra se souvenir longtemps. Son père, qui se rend compte que son fils est tombé amoureux mais ne sait pas de qui il s'agit, demande à ses amis ou à des mercenaires (personnages des joueurs) de l'aider.



Bravade, bravade et encore bravade !

Ce n'est pas une histoire banale car elle se caractérise par un style d'aventure particulier. Les règles du Jeu de Rôle de *The Witcher* sont brutales et douloureuses, elles reflètent parfaitement le monde qui l'entoure. Mais au sein de cette histoire, il est possible d'utiliser une modification qui permet aux joueurs de dépenser des points de chance lors d'un lancer de dés au bénéfice d'un point supplémentaire.

Motivations

Les propositions ci-dessous sont des options pour permettre ou encourager la rencontre entre les personnages et de Turmeilla. Bien sûr, il est préférable d'écouter les histoires des personnages et de s'y référer - que ce soit en inventant quelque chose de nouveau, en retravaillant l'une des suggestions ci-dessous, ou en combinant plusieurs. Si cette aventure est jouée comme un "one shot", il est possible d'apporter beaucoup d'informations. Si cette histoire est incorporée à une campagne, il ne faut pas offrir trop de choses,

récompense commune à tout le groupe. Elle peut être traitée comme une suite de l'Or noir si les personnages n'ont pas réussi à accomplir la mission impériale et se cache de la colère du souverain, ou bien les personnages se reposent simplement à Novigrad. Après ces événements, Alexandro s'y intéressera certainement.

Il faut tenir compte du fait que les joueurs peuvent aussi considérer cette mission comme une occasion d'obtenir un mécène et voudront continuer à fréquenter la famille de Turmeille ou de Var Attre selon l'issue de l'aventure. Il est nécessaire d'être préparé à cette éventualité.

Familier - Les alliés et les amis des personnages peuvent également connaître Alexandro et simplement lui recommander les personnages pour l'aider. Le diplomate sera heureux de profiter de cette recommandation.

Rémunération - la tâche, bien qu'inhabituelle, est associée à un salaire élevé. Bien qu'Alexandro ne veuille pas parler de sommes précises au début (il préfère opter pour des faveurs), il est en mesure de proposer de l'or. Environ 400 couronnes + (test de charisme / 10) * 200 couronnes

Ennemi - Alexandro peut aider les personnages à résoudre un problème avec un de leur ennemi peu important, surtout s'ils doivent compter sur la médiation. Il dispose également de ressources suffisantes pour cacher quelqu'un à un ennemi plus puissant.

Évacuation - si une personne doit s'échapper de la ville, elle peut la quitter en tant que membre de la mission diplomatique de Turmeille. C'est une idée particulièrement pratique pour les mages si l'action se déroule à Novigrad pendant la Troisième Guerre (c'est-à-dire à quelques mois des dates préconisées par la livre de base).

Le Casting

La description des Personnages Non Joueurs (PNJ) qui auront des rôles importants dans cette aventure a été préparée pour fournir suffisamment d'informations, mais aussi beaucoup de liberté dans leur déroulement. Ils sont utilisables pour alimenter une histoire pleine de tension dramatique. Leurs fiches de personnages se trouvent à la fin de l'aventure.

Sergio de Turmeille : Adolescent, mais déjà tout d'un homme. L'école nilfgaardienne lui a appris à se concentrer et à agir avec sang-froid. Son éducation commence dans le duché de Toussaint, duché qui a imprégné son âme de romance mais aussi d'un sens de l'honneur exacerbé. Il déteste son père, mais obéit à ses ordres. Après plusieurs brèves rencontres, il est tombé amoureux de Rosie Var Attre. Il ne sait pas encore qu'elle a une sœur jumelle, ni que Rosa est assez forte pour lui faire face lors d'un combat à l'épée. Juste, il ne se soucie pas des distinctions sociales et des conséquences néfastes qu'une telle relation pourrait avoir pour un duc nilfgaardien.

Alexandro de Turmeille, comte : Diplomate expérimenté dans la force de l'âge et célèbre parmi les lettrés, il est connu pour sa passion des différentes cultures. Il porte sur lui diverses objets (pendentifs, ornements, articles vestimentaires caractéristiques) liées à différents pays. C'est un homme au caractère déterminé qui poursuit ses objectifs avec obstination. Il est conscient qu'il n'a pas beaucoup d'influence sur Sergio, mais il essaie d'être un aussi bon père que politicien.

Rosa var Attre : Adolescente forte, confiante, et débordante de joie, elle est toujours prête à plaisanter et à divertir les autres, tant qu'ils appartiennent au même rang social qu'elle. Elle reste froide et distante envers les personnes en dessous de sa condition sociale. Elle est la fille d'un ambassadeur nilfgaardien.

Edna var Attre : Une fille à l'âme poétique aimant les cours de rhétorique et de poésie. Intelligente et subtile, elle n'aime pas plaisanter aux dépens des autres comme sa sœur. Il lui arrive cependant de se laisser prendre à de tels jeux.

Julian Alfred Pankratz, dit "Jaskier", vicomte de Lettenhove : Peu de personnes ne connaissent pas le bel homme blond, d'âge moyen, habillé le plus à la mode possible, mais toujours affublé d'un chapeau à plume. Il est souvent prêt à aider son prochain, mais en premier lieu, il voudra toujours connaître la situation. Il est réticent à partager des informations importantes car il est d'avis que c'est à lui (en tant que personne ayant le meilleur sens du drame) de prendre les décisions importantes. Cependant, si la santé ou la vie d'une personne est en jeu, en particulier les femmes, il fera tout pour les sauver. (La fiche du personnage de Jaskier se trouve dans le livre de base à la page 16)

Evans : Un espion nilfgaardien envoyé pour surveiller Jaskier par le Duc var Attre. Il ne fait qu'observer, il n'intervient pas. Il s'assure que le poète ne travaille pas pour des services de renseignements hostiles. Il peut donc prêter attention aux personnages et ensuite essayer de les observer ou de capturer et interroger un personnage.

Au commencement...

Pour commencer, il est nécessaire de rassembler les personnages dans la taverne se nommant le Tonneau d'Argent, dans une alcôve tranquille, autour d'une table richement dressée. À l'une des extrémités est assis l'homme qui les a tous rassemblés ici : Alexandro de Turmeille. C'est un petit homme d'âge moyen au regard très concentré, mais qui n'en demeure pas joyeux et amical. Il les salue à tour de rôle, puis échange avec les personnages sur les motivations qui ont entraînés ces derniers à parler au conte (dont quelques idées sont présentées dans l'encadrement précédent). Le diplomate parle doucement mais avec aisance et fermeté. Au début de leur échange, il demandera aux personnages de la discrétion. Il sera particulièrement attentif aux savoir-faire de chaque personnage et racontera son problème. Celui-ci, à priori, c'est son fils, dont il ne fait aucun doute qu'il est amoureux. Cependant, en raison de la défiance typique des adolescents, Alexandro n'a pas pu découvrir de qui Sergio est tombé amoureux. Malheureusement, le père doit maintenant quitter la ville pour trois jours et demande aux personnages de s'occuper de son fils. Pour être simple, Sergio ne doit pas avoir d'ennuis, ni provoquer un quelconque scandale. Pour mener à bien leur mission, de Turmeille leur donne un budget de fonctionnement de 900 couronnes (réparti équitablement en autant de besaces qu'il y a d'interlocuteurs). Une alcôve est mise à leur disposition pendant l'absence d'Alexandro, et la facture de l'auberge est ouverte à son nom.

Trame principale

Cette aventure a une structure assez libre, basée sur des scènes importantes. Il est possible de les combiner de diverses manières, et toutes n'apparaîtront pas. Le point le plus important dans le déroulement de l'aventure basée sur les relations sociales est la flexibilité et la volonté d'improviser. Voici quelques suggestions d'événements et de défis que peuvent rencontrer les personnages. Il ne faut pas avoir peur de les modifier ou d'en imaginer de nouveaux sur le moment. Il est même nécessaire de combler l'espace entre eux en encourageant les personnages à interagir avec les PNJ. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de s'attacher à l'ordre de ces scènes - il suffit de commencer par Trouver Sergio et de progresser vers le final, ou le rendez-vous galant.

Structure du drame

Certains meneurs de jeu ont besoin ou préfèrent avoir un jeu plus structuré pour des raisons de commodité. Ici, il est facile d'y entrer. L'acte I comprend une conversation au *Tonneau d'Argent* et les événements qui suivent immédiatement. L'acte II commence à partir de l'étape "Avec qui nous traitons ?", et l'acte III à partir de la phase "Habillage". Cela permet au Meneur de ne pas se préoccuper de toutes les possibilités en même temps, surtout s'il aime beaucoup jouer et que l'aventure s'étire sur plusieurs séances. Toutefois, il est intéressant de lire d'abord l'ensemble de l'aventure, après tout, sans une vue d'ensemble de la question, il est difficile d'insérer ses propres éléments.

Retrouver Sergio

C'est une tâche que les personnages vont certainement entreprendre. Cela ne devrait pas être difficile, son emplacement peut être trouvé avec un test de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 14, ou un barde bien connu peut les conduire jusqu'à lui, ou encore Alexandro lui-même peut leur indiquer une auberge où Sergio a de grandes chances de se trouver. Si, selon nos hypothèses, l'aventure se déroule à Novigrad, il se trouvera au *Thym et Romarin*. Un test de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 14 permettra aux personnages de savoir qu'il s'agit de l'auberge de maître Jaskier, et un jet très réussi leur permettra de savoir aussi qu'il s'agit d'un bordel. Lorsque les personnages sont à l'intérieur, s'ils n'ont pas de guide, ils peuvent repérer Sergio avec un test de **Vigilance** (avec un SD de 14, bien que la difficulté puisse augmenter s'ils ne se sont pas renseignés sur l'apparence du jeune homme). Un succès permettra également d'entendre la conversation qu'il tient, tandis qu'un échec entrainera une longue recherche avant de trouver Sergio, lorsqu'il sortira par la porte de devant.

Le Thym et Romarin

Cette auberge connue dans *The Witcher 3 : Wild Hunt* appartient depuis peu à Jaskier. La salle spacieuse est remplie d'une foule de convives de toutes provenances. Les femmes de Novigrad sont les plus nombreuses, une compagnie de Nains occupe plusieurs tables, tandis que les nobles choisissent des coins plus calmes et des places tout près de la scène, où un jeune barde en compagnie de séduisantes danseuses rend le temps plus plaisant pour les clients. Les personnages peuvent voir plusieurs tables à différents endroits de la taverne. Si quelqu'un est friand de commérages, il peut s'asseoir sur une table et entamer une conversation avec l'aubergiste.

Avant de se rendre à l'auberge, les personnages peuvent demander ce que leurs personnages savent de cet endroit. Cela nécessite un test d'**étiquette** ou de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 12. Si le jet est réussie, Les personnages peuvent se souvenir que l'auberge était un bordel bien connu (sauf que l'information remonte à une année), auquel Jaskier n'a même pas changé le nom après son rachat. Si le meneur n'est pas pressé et qu'il aime les scènes comiques, il peut laisser tout le monde faire un jet et révéler l'information que sur un succès important.

Une partie des personnages peut être particulièrement bruyante et attirer l'attention de Jaskier. C'est une raison suffisante pour mettre Evans en fuite. C'est un homme d'affaires secret mais franc. En le suivant ou en l'intimidant, les personnages pourront découvrir qui est Evans et pour qui il travaille. S'ils lui disent la vérité, alors, contre rémunération, il pourra les aider afin de déposer une lettre à quelqu'un de la famille Var Attre. Cependant, Evans peut considérer les personnages comme une menace pour sa famille. Il réapparaîtra alors avec 3 bandits (dont les caractéristiques sont disponible page 272 du livre de base), et dans le cas où il juge que le groupe est particulièrement dangereux, il sera accompagné en plus d'un mage (dont les caractéristiques sont disponibles dans le Livre de Base page 274)).

La conversation entendue

Si les personnages arrivent à l'auberge à temps et découvrent rapidement la situation, ils trouveront Sergio en pleine conversation. Ils pourront l'écouter par hasard sans attirer l'attention du jeune homme. En ce qui concerne les règles, il s'agira d'un test de **Duperie** contre la **Vigilance** du jeune noble. Le personnage effectuant un test de **Duperie** recevra un modificateur de +3 à son score, en raison du fait que la taverne est animée, il lui est donc facile de se fondre dans la foule.

De la conversation surprise entre Sergio et Jaskier (il peut être reconnu par le test de **Connaissance de la Rue** ou d'**Éducation** avec un SD de 16), plusieurs choses peuvent être déduites. Sergio veut gagner le cœur d'une dame dont le nom ne manquera pas d'apparaître dans la conversation. Jaskier lui enseigne la rhétorique, afin qu'il puisse l'emmener en balade le lendemain à midi. Au début, il est réticent, mais il se laisse convaincre au nom de l'amour. Dans une exaltation poétique, il dit à Sergio d'amener un rossignol dont le chant créera l'ambiance adéquate.

La conversation entendue

Vous trouverez ci-dessous un fragment de la conversation que peuvent avoir Sergio et Jaskier. Si les personnages savent déjà qui est Jaskier, le nom de ce dernier peut être cité. La voix du noble doit être feutrée mais excitée.

" Mon cher, je ne peux pas ", dit le blond qui vous fait dos.

- Mais c'est une question d'amour ! Maître, vous devez m'aider, me comprendre, je l'aime !

- Ehb ça ! - le barde ajouta plus doucement - Bien, qu'il en soit ainsi, demain à midi dans le parc de la ville près du palais de l'ambassadeur noir. Je l'y amènerai et nous nous rencontrerons par hasard. Il te suffira d'attraper un rossignol pour qu'il chante en arrière-fond de la conversation. Quoi de plus romantique qu'un rossignol ?

-Merci, merci, merci ! Il y aura un rossignol, forcément. Sergio s'incline devant son interlocuteur, heureux d'assumer cette rencontre au nom de l'amour.

Suivre Sergio

Certains personnages voudront peut-être suivre discrètement le jeune officier. Cependant, ce sera étonnamment difficile. Sergio est un homme prudent et qui s'attend à se faire suivre dans les rues de Novigrad. Il regardera autour de lui à chaque intersection - il sera donc nécessaire de réaliser un test de **Furtivité** contre sa **Vigilance** (Cette option ne facilite pas les chances des personnages). Si Sergio a remarqué plus tôt qu'il avait été entendu, il préparera une embuscade. S'il ne remarque qu'une seule personne, il la surprendra et l'entraînera dans la ruelle (A jouez-le selon les règles de l'Emboscade et sans arme). Dans les rues de Novigrad, il dispose également de nombreuses autres options pour disparaître un instant des yeux de ses

poursuivants et les surprendre, se mêler à un groupe de passants et planter discrètement un poignard dans les reins d'un personnage, jeter de l'or aux courtisanes de la rue pour attirer leur attention - Le meneur doit penser à la façon dont Ezio Auditore le ferait. Dans de telles situations, le jeune de Turmeille n'agira pas comme un romantique téméraire. Sa formation d'officier nilfgaardien fait de lui un expert du combat. Son but sera alors d'obtenir des informations avec un interrogatoire mené avec un couteau sous la gorge.

Vous sentez une traction soudaine sur votre bras, vous voyez que Sergio n'a pas disparu de votre vue sans raison, d'un mouvement habile il vous a poussé contre le mur dans la rue entre les maisons à étages. Vous sentez le contact de l'acier froid contre votre ventre à travers vos vêtements. Le jeune homme vous regarde furieusement, vous avez l'impression que des étincelles dorées sortent de ses yeux.

-Qui vous a envoyé ? - grogne-t-il - Parle tant que tu le peux !

Lorsque vous attendez pour répondre, vous sentez que le couteau appuie plus fort. Il est si tranchant qu'il coupe les vêtements malgré le manque d'élan.

Si le personnage attend pour répondre, la lame apparaîtra plus près du cou ou des oreilles dans le cas d'un elfe. Si un personnage féminin veut utiliser le **Charisme** ou la **Séduction** pour se libérer, Sergio la relâchera sans pour autant abandonner son interrogatoire.

Discutons-en

Un personnage ne manquera pas l'occasion d'entamer une conversation avec Sergio ou Jaskier, profitant d'un moment calme. En fonction de l'effet que les personnages veulent obtenir, ils peuvent utiliser la mécanique d'opposition ou le combat verbal. Par retour d'expérience, il est recommandé d'opter pour le système de tests d'opposition sauf si les personnages veulent forcer ou convaincre un PNJ, dans ce cas, il est plus naturel de déclencher un combat verbal. Ci-dessous ce trouve une brève explication de ce que les personnages peuvent attendre des deux hommes.

Sergio est conscient que la personne dont il est tombé amoureux a un statut social important, même s'il ne veut pas admettre qu'il est trop élevé pour lui. Il sait qu'il a eu affaire à la vive et intelligente Damoiselle Var Attre, la Vierge de Van Attre. Les personnages peuvent vouloir le convaincre de renoncer à ses projets de conquête amoureuse, ce qui peut facilement envenimer le conflit, mais aussi aider Sergio. Dans ce cas, Sergio ne résistera pas beaucoup, pour autant que le personnage fasse preuve de compréhension à l'égard du romantisme et de la discrétion.

Si les personnages montrent qu'ils sont au service du père du jeune homme (il ne faut pas l'évoquer dans la conversation, après tout, Sergio n'a pas une intuition hors norme, mais assemble tous les indices qu'il peut trouver et fait des déductions), il les traitera comme un problème prévisible. Il se comportera froidement et prendra ses distances, mais renoncera aux solutions agressives.

Jaskier est la personne la plus réceptive, mais en même temps, il aimerait jouer le rôle de l'éminence grise, le maître de la destinée humaine, comme un dramaturge. Il ne sera donc pas heureux de partager des informations, mais préférera plutôt les garder et prendre les décisions qui lui semblent les plus dramatiquement appropriés. Cependant, il est possible de le menacer ou de montrer que la situation est déjà assez dramatique pour les jeunes afin de le faire changer de stratégie. Jaskier le sait : Sergio est tombé amoureux de Mlle var Attre, qui a une sœur jumelle. Il présentera l'une, Edna, comme une courtisane talentueuse, et Rosa comme une duchesse de caractère. Un éventuel mariage serait inacceptable pour le duc, mais il succomberait probablement aux demandes de sa fille avec le temps, et certainement si elles insistaient toutes les deux.

La romance

Les personnages peuvent résoudre le problème avec l'aide de Jaskier. Bien sûr, le Barde s'y engage volontiers si l'un des personnages est une femme et que le total des compétences et caractéristiques de **Style**, de **Charisme** ou de **Séduction** atteint au moins 11. Cependant, cela n'est pas suffisant pour complètement le convaincre car Jaskier souhaite toujours avoir le rôle de d'éminence grise. Il est possible de déclencher un Combat verbal afin de vérifier qui rendra service à qui.

A qui avons-nous affaire ?

Lorsque les personnages découvrent le rendez-vous galant - que ce soit en écoutant la conversation ou en l'apprenant par Sergio ou Jaskier, ils doivent prendre une décision importante : encourager ou empêcher le rendez-vous galant ? L'objectif des personnages est de plaire au comte Alexandro autant que possible, mais il a quitté la ville et il n'y a aucun moyen de le contacter. La chose la plus importante est de déterminer le nom de la jeune fille. Il y a au moins plusieurs façons de le faire, voici les suggestions les plus évidentes :

- Demander l'information à Jaskier (si un personnage le connaît déjà). Cela peut se réaliser par un test de **Persuasion** opposé à sa **Résistance à la Contrainte**, mais aussi se transformer en un Combat Verbal, dont le but serait de gagner contre un barde sans pareil.
- Via une lecture magique de l'esprit : les sorts appropriés peuvent être appliqués à la fois à Jaskier et à Sergio.

- Tendre l'oreille aux ragots, ce qui se traduira mécaniquement par un test de **Connaissance de la Rue**, d'**Etiquette** ou de **Charisme** avec un SD de 18, ou le faire pendant que vous faites miner de commander une bonne boisson, (coûtera 20 couronnes) ce qui réduira le SD à 14.

En connaissant le nom de la demoiselle, les personnages seront en mesure d'analyser plus finement la situation. Il est possible d'avoir plus d'informations sur la famille var Attre en effectuant test d'**Education** ou d'**Etiquette** si les personnages ont des alliés de la haute aristocratie à proximité. S'ils convainquent Jaskier de les aider, il les éclairera sur tout, de manière assez fleurie, mais pas très précise. En résumé : Sergio est tombé amoureux de l'une des sœurs qui s'appelle Rosa ; le mariage éventuel est en faveur des de Turmeille car les Var Attre ont un statut plus élevé, mais il peut être difficile à obtenir à moins que la fille ne tombe amoureuse de Sergio. Voler son cœur ne sera pas facile, donc si un rendez-vous galant doit avoir lieu, il faut que tout se passe très bien - et qu'elle tombe sous le charme de l'inexpérimenté Sergio.

Résultat	Information
10 +	Les Var Attre sont une famille aristocratique.
14 +	Ils sont d'une grande importance à l'extérieur de l'Empire et sont des diplomates.
18 +	A Novigrad, le duc est l'ambassadeur de l'Empire, il vit ici avec ses filles.
20 +	Les filles var Attre sont des jumelles adolescentes.

Les trois rossignols

Si les personnages se renseignent auprès de leurs puissants amis sur la façon d'obtenir un rossignol, ou s'ils réussissent le test de **Connaissance de la Rue** avec un SD de 16, ils apprendront l'existence du célèbre ornithologue Arthur von Schindle. Celui-ci accueillera les clients dans sa maison de fortune, remplie d'oiseaux en cage ou volant dans la pièce. Lorsqu'il est interrogé sur les rossignols, il commence volontiers à partager ses connaissances, se concentrant principalement sur trois variétés qu'il peut proposer. La première est le rossignol de Redanie, très délicat et poétique. Un autre est le rossignol de Kaedwen, le plus commun, qui plaira à tout le monde, mais ne ravira personne. Le dernier est le rossignol de Cintra, au chant propre et frais, idéal pour les esprits disciplinés et bien associé aux Nilfgaardiens. Si les personnages n'arrivent pas à prendre une décision, Artur demandera le but de l'achat du rossignol et essaiera de les aiguiller. S'il découvre qu'il s'agit de séduire une jeune femme de l'empire, il vantera l'option du rossignol de Redanie dans ce cas, la pire choix, car Artur est un menteur

invétéré et un écrivain aigri et insatisfait. Si quelqu'un a entendu parler de ses livres (Jaskier ou quelqu'un qui réussit le test d'**Éducation** avec un SD de 20), et sourit de manière hypocrite en louant les rossignols (via un test de **Séduction** avec un SD de 14), il offrira une remise de 50%. Les rossignols de Cintra et de Redanie coûtent 200 couronnes chacun, et les rossignols de Kaedwen 180. Distinguer les rossignols chantants nécessite de réussir un test de **beaux-arts** avec un SD de 14.

Artur von Schindle

Un homme poli et distingué de bonne famille qui se consacre à l'ornithologie et à l'écriture. Il est bavard et aimable, parle avec fascination des oiseaux et de leurs variétés. Si des tests en opposition sont nécessaires, toutes les compétences en EMP sont à 12, sauf pour la Duperie qui est à 7. Toutes ses compétences en INT sont à 9, et pour la déduction et l'éducation qui sont respectivement à 10 et 14.

Attraper le rossignol

Si vous réussissez à retrouver Sergio ou à vous lier d'amitié avec lui, il se rendra dans le jardin de la ville. C'est un endroit plein de fleurs odorantes. Les sanctuaires de Mélitele et du Feu éternel s'y trouvent. Là, un jeune officier prévoit d'attraper un rossignol qu'il a entendu il y a quelques jours. Il ne sait cependant pas comment s'y prendre. Si les personnages ne l'ont pas fait avant, il est possible que l'un des personnages puisse l'aider et se lier d'amitié avec lui. En fonction de l'idée, il faudra déterminer les tests appropriés (**Physique, Envoutement, Incantation**, etc.). Un SD de 14 est suffisant pour attraper un rossignol redanien (après tout, Novigrad est sous la coupe de Radovid), 16 pour attraper un rossignol de Kaedwen et 20 pour attraper un rossignol de Cintra. Si les personnages réussissent un test de **Beaux-arts** avec un SD de 14, ils auront des indications sur l'oiseau. Le rossignol de Redanie, très délicat et poétique, le rossignol de Kaedwen, le plus commun, plaira à tout le monde, mais ne ravira personne. Le dernier rossignol est celui de Cintra, au chant propre et frais, idéal pour les esprits disciplinés et bien associé aux Nilfgaardiens. Si les personnages omettent ce fil et n'obtiennent pas l'oiseau, Sergio attrapera un rossignol de Kaedwen, et attendra le rendez-vous assis sur un banc. Les personnages peuvent aussi prendre du temps avant la rencontre, suffisamment pour qu'il parte les mains vides.

Déguisements

Si quelqu'un parvient à se lier d'amitié avec Sergio, il lui demandera de l'aide pour choisir la bonne tenue. Grâce à cela, les personnages peuvent apprendre à mieux le connaître et comprendre que les talents de séduction de ce dernier sont dans la moyenne. C'est une bonne occasion d'interroger le jeune homme sur sa petite amie. Les personnages peuvent ainsi décider plus facilement de l'aider ou non dans cette affaire, et cela aura une incidence sur le sort de la rencontre. Sergio hésitera entre les costumes locaux, Toussaint et Nilfgaardien. Bien sûr, le Nilfgaardien est la pire décision à cause de la défiance de Rosa, même si Edna l'apprécierait. Si le personnage évite ce défi, Sergio viendra dans un costume de la noblesse locale. Le jeune homme peut aussi avouer qu'il ne sait pas quels mots utiliser pour charmer sa bien-aimée, les personnages peuvent lui suggérer de se dissimuler ou de préparer des poèmes à l'avance (tel un Cyrano de Bergerac).

En route pour les jardins

Se rendre au lieu du rendez-vous galant est un petit défi et en principe il est possible de le sauter, mais si les personnages ont eu les poches pleines et qu'il ne reste plus beaucoup de temps, le défi peut être utilisé pour créer un climat particulier et ajouter du piment. L'affaire est simple : les jardins sont dans un quartier chic, donc pour passer devant les gardes, les personnages auront besoin de vêtements à la mode, ou au moins d'un style élevé (Avec un potentiel de 10+). Sinon, ils devront réaliser un test de **Charisme** avec un SD de 14.

Le final, ou le rendez-vous galant

C'est Jaskier qui décide vers quelle sœur il va mener Sergio. Sans intervention des personnages, qu'il en soit conscient ou non, il ira vers Rosa. Cette scène devra être jouée en tenant compte de toutes les actions des personnages et de la façon dont leurs relations avec les différents PNJ ont été menées (malheur à eux s'ils ont enervé tout le monde !). Tirez les conséquences de toutes leurs actions.

Les personnages seront plutôt à l'arrière-plan ici. Le plus sûr pour eux est d'observer de derrière les buissons ou tranquillement assis contre le mur de la fontaine. Grâce à cela, ils peuvent réagir à tout moment (notez qu'ils peuvent simplement interrompre la description et réagir afin que la scène ne se transforme pas en monologue pour seul acteur). Ci-dessous, plusieurs suggestions de solutions en fonction des décisions antérieures des personnages - bien sûr, il faut réagir de manière dynamique à leur comportement non conventionnel.

Lorsque Jaskier et la jeune aristocrate, en pleine conversation, entrent sur la place de la fontaine, Sergio apparaît de l'autre côté. Il marche d'un pas décidé, pensif, comme s'il était en train de faire une longue promenade. Jaskier le sort de sa torpeur par un cri de bienvenue, facticement surpris de rencontrer par hasard Sergio dans une si grande ville. Le bref salut se transforme rapidement en une conversation courtoise, sur fond musical créé par un rossignol qui venait de commencer à chanter dans une cage cachée à proximité.

Rosa

Succès

Rosa et Sergio parlent de manière spontanée et agréable, mais vous pouvez voir que chacun d'entre eux a quelque chose en tête. Grâce à un test de **Psychologie** avec un SD de 14, vous savez que Rosa cherche constamment à provoquer Sergio pour qu'il l'insulte. Le jeune officier finit par lâcher un commentaire inacceptable, après quoi Rosa le regarde et dégaine l'épée accrochée à la taille de Jaskier, qui porte cette arme pour l'exhiber. Elle regarde Sergio d'un air menaçant et le défie en duel. Il relève le défi. Les premiers chocs d'épées sont composés de coupes courtes, et ne visent même pas le corps. Ils se concentrent, exécutant des coups simples et des revers sournois, parés à chaque fois. Le combat s'accélère, les attaques deviennent de plus en plus agressives. Elles auraient pu atteindre les corps sans problème, et certaines d'entre elles semblent être mortelles. Rosa se focalise dans l'échange de coups très rapides, pour contrer la force de son adversaire. L'épée de Sergio siffle dans l'air. Elle effectue une coupe rapide au niveau du cou. Le noble plonge, fait un quart de

tour, approche rapidement l'épée du cou de la jeune femme, coupant sa peau de velours avec la pointe de l'épée. Rosa, secouée et étourdie, fait quelques pas en arrière et lâche son épée. Elle regarde le jeune noble avec incrédulité, son visage se crispe. Elle porte un mouchoir à son cou, l'imprégnant rapidement de son sang qui, cependant, cesse déjà de couler. Sans un mot, Sergio jette son épée, se retourne, et s'éloigne. Quand il sort de son champ de vision, le visage de Rosa rayonne.

Les personnages, comprenant sciemment ou non la situation, peuvent vouloir intervenir et ne pas permettre une telle fin romantique. Ce ne sera pas facile, après tout, les jeunes sont fascinés l'un par l'autre et faire en sorte que l'un se détourne de l'autre est terriblement difficile (mais réalisable s'ils réussissent un test de **Charisme** avec un SD de 20). Par exemple, une agression visant à exposer la faiblesse de Sergio devant une dame de cœur peut s'avérer inefficace face aux talents d'escrimeur du couple.

Cette solution est excellente pour Alexandro, après tout, le duc organisera une grande fête, et Rosa complètement sous le charme de Sergio facilitera considérablement les conversations son futur mariage auprès de son père.

Scandale

Rosa et Sergio parlent de manière spontanée et agréable, mais vous pouvez voir que chacun d'entre eux a quelque chose en tête. Grâce à un test de **Psychologie** avec un SD de 14, vous savez que Rosa cherche constamment à provoquer Sergio pour qu'il l'insulte. Le jeune officier finit par lâcher un commentaire inacceptable, après quoi Rosa le regarde et dégaine l'épée accrochée à la taille de Jaskier, qui porte cette arme pour l'exhiber. Elle regarde Sergio d'un air menaçant et le défie en duel. Il relève le défi. Les premiers chocs d'épées sont composés de coupes courtes, et ne visent même pas le corps. Ils se concentrent, exécutant des coups simples et des revers sournois, parés à chaque fois. Le combat s'accélère, les attaques deviennent de plus en plus agressives. Elles auraient pu atteindre les corps sans problème, et certaines d'entre elles semblent être mortelles. Rosa se focalise dans l'échange de coups très rapides, pour contrer la force de son adversaire. Elle fait rebondir l'épée de son adversaire et réduit la distance qui les sépare. Elle bondit en arrière pour éviter la contre-attaque de Sergio, qui entraînait à défendre sa vie, vise le cou de Rosa. Le sang de Rosa jaillit. Jaskier crie sous le choc. Sergio fait tomber son épée et, tout pâle, attrape la fille étendue sur le sol et incapable de pousser le moindre cri. Il commence à se lamenter et à maudire les dieux tandis que l'âme de Rosa s'envole en silence vers le Grand Soleil.

Décompte des points				
Rossignol	De Cintra : 2	De Kaedwen : 1	De Rédanie : -2	Aucun : 0
Tenue	De Toussaint : 2	Locale : 0	De Toussaint en noir : 4	Nilfgaardienne : -2
Jaskier	Sabotage : -4	En support : 2	Sans interférences : 0	
Sergio blessé ou tabassé le jour précédent				2

- 3 à 7 : Succès
- 0 à 2 : Scandale
- -1 à -3 : Impasse
- -4 à -8 : Défaite

Si les personnages ne parviennent pas à interrompre le duel à temps, ils peuvent toujours espérer que le docteur ou le soigneur du groupe puisse faire des miracles. Rosa est étendue sur le sol, se vidant de son sang après avoir reçu une blessure mortelle au cou. Heureusement elle a déjà passé avec succès le premier test de sauvegarde contre la mort.

Impasse

*La conversation se poursuit pendant un bon moment. La jeune fille s'amuse avec le jeune homme et lui tend d'autres pièges rhétoriques. Sergio est visiblement fatigué de la conversation, mais Jaskier y participe vivement. (Si un personnage écoute, il comprendra que la conversation n'aborde pas de sujets très importants, elle oscille plutôt entre le temps qu'il fait, les nouvelles pièces de théâtre et les ballades connues. Après un long moment, la conversation prend fin, Sergio s'incline poliment et s'en va en espérant une autre rencontre intéressante. Un test de **Psychologie** avec un SD de 14 permettra de voir que Rosa le suit avec un regard curieux.*

Cela peut être une des solutions la plus positives pour les personnages, après tout, la possibilité de conclure n'est pas perdue, et la décision peut être laissée entre les mains d'Alexandro, mais toute discussion avec le duc ne sera pas facile. Cependant, certains personnages peuvent ne pas être ravis d'une telle solution et souhaitent intervenir. Une des meilleures idées est d'attaquer les jeunes et de laisser Sergio montrer son courage devant l'élue de son cœur.

Toutefois, si les personnages ne souhaitent pas que les jeunes fassent connaissance, il lui suffit d'interrompre la conversation sous n'importe quel prétexte (via un test de **Commandement** avec un SD de 16) ou d'attirer efficacement leur attention, par exemple par un spectacle de rue (via un test de **Représentation** avec un SD de 16).

Défaite

La conversation se déroule de manière maladroite, essentiellement maintenue par Jaskier, mais le Maître du Mot ne parvient à sauver la situation à lui seul. Rosa semble s'ennuyer et revient doucement sur le sujet de la leçon qu'elle avait entamé avec Jaskier. Finalement, Jaskier, ne pouvant poursuivre, met fin à la conversation et s'éloigne avec la jeune fille.

Sergio retournera vers les personnages très contrarié et déçu. S'il a écouté leurs conseils, il leur en voudra et les personnages viennent de gagner un ennemi juré. Il voudra d'abord les provoquer pour se battre, et si cela échoue, le meneur peut se souvenir de lui dans quelques aventures lorsque les personnages l'auront oublié.



Edna

Décompte des points				
Rossignol	De Cintra : 3	De Kaedwen : 0	De Rédanie : 1	Aucun : -2
Tenue	De Toussaint : 4	Locale : -2	De Toussaint en noir : 2	Nilfgaardienne : 0
Jaskier	Sabotage : -6	En support : 3	Sans interférences : 0	
Préparation Lyrique		-2/0/2/4 à la discrétion du Meneur		

- 8 à 14 : Scandale
- 5 à 7 : Succès
- 0 à 4 : Impasse
- -8 à -1 : Défaite

Scandale

La conversation se déroule assez rapidement, les jeunes gens échangent des commentaires sur l'art et les coutumes. Vous pouvez facilement voir l'intérêt que porte la jeune fille. Rapidement, la conversation se transforme en leçons de rhétorique, qui sont données par le vicomte de Lettenhove aux deux jeunes gens. Le dialogue s'éternise, et les jeunes gens se regardent de plus en plus fixement, oubliant peu à peu Jaskier, le jardin et le rossignol. Le barde termine sa leçon un peu ennuyé. Au moment de se dire au revoir, les jeunes se penchent l'un vers l'autre, d'une manière tout à fait contraire à l'étiquette Chevaleresque de Toussaint, et échangent quelques attentions en chuchotant.

Les personnages peuvent écouter que ce soit via une incantation magique ou avec des sens entraînés (via un test de **Vigilance** avec un SD de 12 + 2 / mètre). Edna et Sergio ont convenu d'un rendez-vous secret dans leurs murmures, qui pourrait se terminer par une grossesse avant le mariage. Alexandro ne serait certainement pas satisfait de cette solution pour des raisons politiques, même si en tant que père il se sentirait fier de Sergio. Cependant, si les personnages empêchent ouvertement le jeune homme d'essayer de voir Edna en secret, il sera furieux.

Succès

La conversation se déroule assez rapidement, les jeunes gens échangent des commentaires sur l'art et les coutumes. Vous pouvez facilement voir l'intérêt que porte la jeune fille. Rapidement, la conversation se transforme en leçons de rhétorique, qui sont données par le vicomte de Lettenhove aux deux jeunes gens. Le dialogue s'éternise, et les jeunes gens se regardent de plus en plus. Jaskier termine sa leçon un peu ennuyé et les jeunes gens se disent au revoir, en promettant de continuer les sujets abordés dans leur correspondance.

Cette solution est un succès pour Alexandro. La duchesse est un très bon parti et fera pression sur son père, ce qui permettra au comte de procéder à des négociations matrimoniales qui réjouiront son fils.

Impasse

Sergio a clairement intéressé la jeune fille. Ils échangent des commentaires sur l'art, mais les connaissances de la jeune Nilfgaardienne dépassent nettement les compétences du noble dans ce domaine, ce qui lui ôte son courage et son envie de séduction. La conversation touche lentement à sa fin. Les jeunes gens se disent au revoir, la jeune fille exprime l'espoir d'une prochaine rencontre, mais vous avez suffisamment côtoyé Sergio pour comprendre qu'il est quelque peu déçu.

C'est une bonne situation pour Alexandro : il n'y aura aucune pression de la part du fils pour arranger ce mariage, et si la politique s'avère plus importante que ses désirs, Sergio restera simplement fasciné par Edna...

Défaite

Sergio est clairement intéressé par Edna et conversation s'engage. Après un moment d'échange de politesses et de commentaires, il se rend compte que quelque chose ne va pas. Très rapidement, il mène la conversation à son terme et lui dit au revoir.

Sergio a réalisé qu'il n'avait pas affaire à la bonne personne. S'il a appris plus tôt l'existence de Rosa, sa sœur jumelle, il essaiera d'entrer en contact avec elle. Dans le cas contraire, il accusera les personnages de l'avoir trompé, et tentera de les forcer à s'expliquer.

Il reste un jour avant l'arrivée d'Alexandro, c'est le moment pour les personnages d'agir et de développer leurs idées sur la façon de réorienter le résultat de l'intrigue. Bien sûr, le meneur saisira l'occasion de faire intervenir la deuxième des sœurs si les personnages ou Sergio ne la connaît pas (par exemple, en organisant un deuxième rendez-vous galant avec Sergio). C'est la phase de l'aventure dans laquelle le meneur peut conduire le scénario de manière réactive et d'évaluer la créativité des joueurs. S'ils ne font aucune proposition intéressante, passez directement au retour d'Alexandro.

Epilogue

Au cours de l'aventure, les personnages peuvent obtenir que l'un des aristocrates apparaisse dans cette histoire, et saisir cette opportunité pour faire du mécénat. Alexandro ou le Duc var Attre, réunira les personnages et les remerciera pour leur rôle dans les récents événements. Après tout, un mécène riche et influent, c'est la possibilité de voyager loin ou d'obtenir des informations secrètes, ce qui peut déboucher sur d'autres aventures si le scénario se joue dans une campagne. L'aristocrate n'a peut-être pas besoin des services des personnages maintenant, mais il leur dira certainement que quelqu'un en son nom pourrait les contacter à l'avenir. Alexandro et le Duc var Attre auront un entretien presque privé. Dans les prochains scénarios publiés sur le site de la Copernicus Corporation, il y aura certainement des références sur la façon de profiter de l'opportunité d'utiliser les aristocrates de cette aventure.

Si l'aventure de l'Or noir n'a pas encore été jouée, c'est le moment idéal. Si les joueurs ont été dignes aux yeux du duc, le comte de Turmeille peut convaincre les personnages de devenir des espions d'Anna Henriette afin de remplir des tâches spécifiques à la politique qui prévaut dans le monde de The Witcher.

Le cas est légèrement différent si les joueurs ont conduit à créer un scandale. Ils devront alors tenter d'échapper à la colère des nobles ou leur demander grâce. Un tel plaidoyer peut avoir un effet positif sur Alexandro s'ils remportent un combat verbal initié avec lui, dans laquelle le comte sera soutenu par l'un de ses associés. Un tel plaidoyer pour la grâce peut aboutir à une faveur que les personnages devront à Alexandro, qui sera la base de nouvelles aventures.



Caractéristiques des PNJ

Sergio de Turmeille

Butins	INT	9	CHA	4
Couronne (1d10)	REF	9	ETOU	7
Objets quotidien (1d6/2)	DEX	7	COUR	21
Armure				
Tête : 0	COR	7	SAUT	4
Torse : 16	VIT	7	PS	35
Jambes : 16	EMP	6	END	35
Vulnérabilité				
Venin du Pendu	TECH	3	ENC	70
Capacités				
Réputation	VOL	8	REC	7
Compétences				
Athlétisme +3				
Bagarre +4				
Charisme +2				
Commandement +5				
Courage +4				
Déduction +2				
Duperie +1				
Education +4				
Endurance +4				
Equitation +2				
Escrime +5				
Etiquette +2				
Furtivité +2				
Intimidation +3				
Mêlée +2				
Persuasion +2				
Psychologie +2				
Réputation +5				
Resolute +2				
Résistance à la contrainte +2				
Stylisme +3				
Survie +2				
Tactique +5				
Vigilance +5				

Evans

Butins	INT	9	CHA	7
Couronne (343)	REF	6	ETOU	6
Objets quotidien (1d6/2)	DEX	7	COUR	15
Armure				
Tête : 0	COR	6	SAUT	3
Torse : 8	VIT	5	PS	30
Jambes : 8	EMP	8	END	30
Vulnérabilité				
Venin du Pendu	TECH	3	ENC	60
Capacités				
Aucunes	VOL	6	REC	6
Compétences				
Athlétisme +7				
Déduction +3				
Escrime +6				
Esquive/évasion +6				
Furtivité +6				
Paranoïa exercée +5				
Persuasion +7				
Planque +5				
Résistance à la Contrainte +7				
Résistance à la Magie +8				
Vigilance +5				

Armes			
Nom	Dommage	Effets	ROF
Poings	1d6 + 2	N/A	1
Pieds	1d6 + 6	N/A	1
Messer elfique	3d6 + 4	PRE + 2	1
Dague	1d6 + 2	N/A	1

Alexandro de Turmeille

Butins		INT	10	CHA	5
Couronne (212)		REF	6	ETOU	6
Objets quotidien (1d6/2)		DEX	6	COUR	18
Armure		COR	3	SAUT	3
Tête : 0		VIT	6	PS	30
Torse : 16		EMP	10	END	30
Jambes : 16		TECH	4	ENC	30
Vulnérabilité		VOL	10	REC	6
Venin du Pendu					
Compétences					
Charisme +6					
Commandement +6					
Courage +4					
Duperie +4					
Education +6					
Escrime +3					
Étiquette +8					
Furtivité +2					
Intimidation +2					
Négoce +2					
Ordres +6					
Persuasion +6					
Psychologie +8					
Réputation +8					
Résistance à la contrainte +6					
Résistance à la Magie +4					
Séduction +3					
Serviteur +6					
Stylisme +6					
Vigilance +2					
Capacités					
Réputation					
Serviteurs					
Alexandro est en permanence accompagné de gardes. Ses gardes ont des caractéristiques de Bandit (dont les caractéristiques sont disponible page 272 du livre de base), et ses deux principaux gardes du corps sont légèrement supérieurs (CORPS, DEX et REF 8. Étourdissement 6, 30 PV, 30 END et Intimidation +6).					
Armes					
Nom	Domage	Effets	ROF		
Poings	1d6 + 2	N/A	1		
Pieds	1d6 + 6	N/A	1		

Rosa

Butins
Couronne (1d10)
Objets quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du Pendu

Capacités
Aucunes

INT	7	CHA	7
REF	8	ETOU	7
DEX	9	COUR	21
COR	6	SAUT	4
VIT	7	PS	35
EMP	6	END	35
TECH	2	ENC	70
VOL	8	REC	7

Compétences
Athlétisme +2
Charisme +5
Commandement +5
Déduction +3
Duperie +5
Education +4
Equitation +2
Escrime +4
Esquive/évasion +2
Etiquette +4
Furtivité +2
Intimidation +2
Persuasion +3
Résistance à la contrainte +2
Stylisme +5

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

Edna

Butins
Couronne (1d10)
Objets quotidien (1d6/2)

Armure
Tête : 0
Torse : 0
Jambes : 0

Vulnérabilité
Venin du Pendu

Capacités
Aucunes

INT	8	CHA	7
REF	7	ETOU	7
DEX	7	COUR	21
COR	6	SAUT	4
VIT	7	PS	35
EMP	8	END	35
TECH	2	ENC	70
VOL	8	REC	7

Compétences
Athlétisme +1
Charisme +6
Commandement +4
Déduction +3
Duperie +4
Education +6
Equitation +2
Etiquette +6
Furtivité +2
Lames courtes +2
Persuasion +4
Résistance à la contrainte +2
Séduction +2
Stylisme +6

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







Sergio de Turmeille, un jeune officier formé dans les écoles d'officiers nilfgardiennes, fils d'un diplomate de Toussaint, tombe amoureux d'une des sœurs var Attre. Le hic, c'est qu'il ne sait pas du tout qu'il y a deux sœurs, et qu'il se tourne pour demander conseil à "Maître Dandelion", qui n'arrive pas à décider s'il vaut mieux aider le garçon ou assister à un petit drame de jeunesse, qu'il pourra décrire plus tard. Alexandro de Turmeille, qui se rend compte que son fils est tombé amoureux mais ne sait pas de qui il s'agit demande aux personnages de l'aider