



THE
WITCHER

Les Fantômes de Trocken

Une rencontre dans une auberge





EQUIPE

Auteur : Jakub Zapala

Correction : Gabriel Höri

Illustration de couverture : Pavel Spilsyn

VERSION FRANCAISE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Directeur de publication : Alexis. D

Traduction : BenJall

Correction : Gabriel Höri

Relecture : Alexis.D & 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 l'équipe de Tracteurs de la communauté The Witcher JDR FR

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

Préface	page 5
Introduction : l'auberge du "Tonneau plein"	page 5
Enquête : Pattes de chat collantes	page 6
Choix	page 7
Épilogue	page 7
Zlydnies ou Chats-garous	page 8
Résistants de Trocken	page 10

Cette courte aventure est conçue pour vous aider à former un groupe de personnages, mais aussi à vous essayer en tant que Meneur de Jeu lors d'une session dans le monde de The Witcher. Elle a été prévue pour 2 à 4 joueurs. Elle peut être imaginée comme un prologue à la première rencontre des personnages, avant une plus grande aventure, comme La Montagne de Verre.

Le scénario devrait durer 3 à 4 heures.

La personne qui assume le rôle de Meneur du Jeu doit lire attentivement ce scénario avant de commencer à le faire jouer. Désormais, nous nous adressons directement au Meneur, car les joueurs ne doivent pas lire le texte, pour ne pas gâcher leur plaisir.

Préface

Asseyez-vous confortablement. Préparez-vous quelque chose à boire et à grignoter pour une session de quatre heures environ. Préparez aussi vos dés et autres accessoires. Assurez-vous que tout le monde ait compris les principes de ce jeu et le monde dans lequel il se déroule. Passez ensuite à la création des personnages pour chacun des joueurs. Lorsque vous êtes prêts, lisez ou paraphrasez ce texte à voix haute :

Un panneau flou et tristement incliné indique que vous êtes près du village de Trocken, quelque part en Angren. Ces terres sont coincées entre des montagnes et une rivière, et pour le moment il est difficile de dire à qui elles appartiennent : la Temeria, Sodden, Rivia ou peut-être même Nilfgaard ? Même les habitants ne le savent probablement pas.

Les derniers jours ont été pluvieux et le voyage s'est considérablement prolongé. Vous arrivez ici depuis des directions différentes, ayant traversé des contrées différentes, mais vous avez tous un point commun : vos vêtements sont trempés, vos chevaux exténués et vous avez espoir que vous pourrez trouver à manger et vous réchauffer dans cette taverne en bord de route. Vous vous dirigez donc vers une petite bâtisse solitaire de deux étages, située à un carrefour.

La pièce principale est petite, même pour une auberge hors de la ville. En dehors du comptoir du bar, il n'y a qu'un seul grand banc et une table, placés à côté d'un immense four à pain, sur lequel repose un énorme matou noir. Il fait chaud ici, et clair grâce aux bougies assez vives, malgré la faible luminosité apportée par les petites fenêtres.

Introduction : l'auberge du "Tonneau plein"

Tournez-vous vers les joueurs et demandez-leur de décrire leurs personnages. Ils s'assoient séquentiellement sur le grand banc au milieu de la pièce. Lorsque tout le monde a décrit en deux ou trois phrases l'apparence de leurs personnages, lisez le passage suivant :

Devant vous se trouve une soupière contenant une soupe au fromage fumante et encore bouillonnante. La tenancière, courte sur patte et bien en chair, vous a apporté également à chacun une tranche de pain et une

tasse en bois. Avec elle, s'approche de votre table, en boitant, l'aubergiste moustachu tenant dans ses mains deux bouteilles.

- Qui veut de la bière et qui veut de la vodka ? vous demande-t-il sur un ton suggérant que vous ne pourrez pas compter sur un plus grand choix.

Avant que vous ne puissiez répondre, le chat noir saute du poêle et atterrit sur la table, regardant l'aubergiste de ses yeux jaunes et s'interposant entre lui et vous.

La tenancière arrive alors armée d'un chiffon qu'elle fait claquer sur la table pour chasser le chat :

- Pfff ! Excusez-nous, elle est partie cette sale bête ! Promis, elle ne vous dérangera plus.

Dites aux joueurs qu'après avoir choisi entre la bière et la vodka, leurs personnages peuvent parler un instant et apprendre à se connaître. Tout le monde est sur la route, personne n'a l'intention de s'arrêter ici pendant longtemps, la taverne se trouve à un carrefour loin des colonies, ils ne trouveront rien à faire ici dans la région. Si les personnages posent des questions sur l'hébergement, l'aubergiste répondra de manière surprenante :

- Je ne vous chasserai pas par une telle nuit, mais vous ne devriez pas vous attarder ici et vous remettre en route sur le champ. Nous n'avons que deux chambres à l'étage avec des matelas de paille, vous recherchez probablement un plus grand confort que ce que nous pouvons vous offrir.

Bien que ces propos puissent paraître suspects, la météo n'incite pas les personnages à quitter le bâtiment. Les personnages sont encore loin de la ville la plus proche. Hormis le matelas de paille dans la taverne, la seule alternative serait de rester dans le foin dans l'écurie ou au froid dans une tente.

Les personnages peuvent utiliser la **Psychologie** ou d'autres compétences sociales pour essayer d'apprendre quelque chose de leurs hôtes. Ils sont certainement inquiets et effrayés, mais ils insistent sur le fait que cela n'a rien à voir avec les personnages et leur disent de ne pas avoir peur de quoi que ce soit. Ils y croient profondément.

Lorsque tout le monde s'endort, rendez-vous dans la section Enquête.



Enquête : Pattes de chat collantes

Lisez le texte suivant :

À la tombée de la nuit, vous vous sentez tous fatigués, comme après une bonne journée de dur voyage. Il est temps d'aller dormir. Que vous choisissiez des matelas assez agréables à l'étage, que vous vous allongiez dans la chambre ou dans l'écurie, vous passerez la nuit au chaud et vos affaires pourront sécher. Un sommeil calme et profond vous vient rapidement.

Tous les personnages doivent faire un test de **Vigilance** (Intelligence + Vigilance + 1d10) contre un Seuil de Difficulté de 14 s'ils dorment dans le bâtiment ou de 12 s'ils dorment dans l'écurie. En cas de succès, ils se réveillent. Lisez ensuite le texte suivant :

Le vent a chassé les nuages et maintenant vos visages, à travers la fenêtre et les fissures dans les planches, découvrent la lumière du clair de lune. Des hennissements de chevaux se font entendre de l'extérieur. Tout cela vous réveille. Regardez-vous par la fenêtre ?

Si les personnages choisissent de le faire, lisez le texte suivant :

Vous voyez une scène étrange devant la taverne. L'aubergiste et sa femme sont à genoux, sur le pas de la porte de l'auberge. Devant eux se trouvent deux créatures, à la stature imposante qui se tiennent debout sur la route. Ils sont plus grands que des hommes et sont recouverts d'une fourrure épaisse. Sous le clair de lune, vous pouvez voir que l'un d'eux est noir comme du charbon et l'autre d'un gris minéral. Leurs yeux brillent dans le noir. Leurs oreilles sont taillées en pointes. Ils portent des sacs sur l'épaule, apparemment avec de la nourriture.

Dans le dos des créatures, se trouve l'écurie où se tiennent vos montures. L'aubergiste se relève et implore les créatures :

- Non laissez-les je vous en prie, ce sont les montures de nos clients.

L'un des colosses attrape les brides de tous les coursiers.

- Lâchez ça, je vous en suppl...

Un coup rapide d'une main griffue ne le laisse pas finir sa phrase.

- Nécessaire, siffle l'une des créatures, déjà à nous.

La tenancière s'évanouit dans les bras de son mari blessé.

Si les personnages ne font rien, les créatures se retourneront et s'éloigneront rapidement et doucement vers la forêt.

Les joueurs, en particulier s'il y a un Sorceleur, peuvent vouloir en apprendre davantage sur les créatures. Dites qu'ils doivent d'abord rassembler plus d'informations en regardant les bêtes ou en parlant aux hôtes. De nombreux monstres et damnés peuvent prendre cette forme. Ils peuvent cependant effectuer un test d'**Éducation**.

Les personnages peuvent bondir sur les monstres, mais ils doivent d'abord être en bas (s'ils veulent sauter de cette hauteur, ils doivent effectuer un test d'**Athlétisme** avec un SD de 16, et en cas d'échec, ils subissent 2d6 dégâts ignorant l'armure) ou sortir de la taverne ou de l'écurie. Les bêtes, cependant, sont très alertes et beaucoup plus rapides que les mortels ordinaires. Ils s'échapperont avec les sacs dans la forêt, en emportant les chevaux. Si, pour une raison quelconque, les personnages s'attaquent aux créatures, combattez-les.

Les personnages n'ayant pas une bonne source de lumière, effectuent tous les tests avec une pénalité de 2.

Si quelqu'un a quitté la taverne avant la nuit, demandez-lui s'il veut continuer son histoire. Si tel est le cas, ce personnage entendra les chevaux hennir la nuit et verra des ombres humanoïdes porter un peu de poids et conduire les équidés à travers la prairie jusqu'à la forêt voisine.

Poursuivre les créatures nécessitera des tests de **Survie** pour suivre leur piste. Ce ne sera pas difficile à cause des chevaux emportés par les créatures. La nuit au clair de lune, le test de **Survie** sera effectué avec un SD 14 et le jour avec un SD de 10.

Les personnages peuvent également interroger les propriétaires de l'auberge. L'épouse, Iga, soignant son mari blessé, Jaruna. Pour obtenir des informations intéressantes, les personnages devront effectuer un test de **Commandement** ou de **Charisme** sur Iga ou un test de **Persuasion** ou d'**Intimidation** sur Jaruna. Le SD pour tous ces tests est de 14. S'ensuivra un test de **Déduction** avec un SD de 10 qui déterminera que le chat n'est plus dans la pièce.

Les hôtes utilisent un langage familier et répondront lorsqu'ils sont questionnés par les personnages. L'hôtesse parlera beaucoup, mais perdra aussi souvent le fil de la discussion, l'aubergiste lui parle peu et plus directement. La discussion avec les aubergistes peut révéler trois informations :

- Le couple donne une partie de son stock de nourriture à chaque pleine lune ;
- Les créatures perçoivent cette "taxe" depuis des années, mais depuis quelques temps, elles en demandent davantage ;
- Les créatures n'ont jamais dérobé les biens des invités auparavant, mais une fois, il y a eu une bagarre dans laquelle un homme est mort, c'est pourquoi les époux ont essayé de renvoyer les personnages avant que les créatures n'arrivent.

Si les personnages posent des questions sur le chat, les aubergistes répondront : "Ce n'est pas un chat, c'est un mauvais chat. L'une des créatures. Il s'occupe généralement de nous et nous apporte du réconfort, mais il s'assure également que nous ne cachons rien." En collectant ces informations, les personnages font le test de **Connaissance des Monstres** ou de **Formation de Sorceleur** pour en savoir plus sur la nature de ces bêtes, appelées Zlydnie (sorte de Chat-garou).

Si les héros suivent les monstres et font un échec critique à test de **Survie**, ou qu'ils ratissent activement la zone, ils peuvent trouver les ruines d'un village brûlé.

Lisez alors ce passage :

Vous tombez sur une clairière couverte de terre noire et de quelques ruines. Vous connaissez trop bien la vue. C'est l'une des nombreuses colonies frontalières qui a connu ce sort. Il y a des traces de l'attaque Nilfgaardienne partout : une bache d'armes abandonnée ici, un écusson avec le symbole du Grand Soleil, un lambeau de bannière ailleurs. Les os exposés par la pluie blanchissent entre les ruines, peu profond dans le sol. Toute cette clairière est un cimetière plein de cadavres non enterrés. Les restes humains se trouvent là où la mort les a frappés.

Les noirs reposent dans les ruines des maisons, d'autres au milieu de la colonie. La mort est tombée sur les habitants d'un coup. Aucune pitié n'a été montrée ici, pas même envers les femmes et les enfants.

Un test de **Déduction** avec un SD de 14 révélera qu'il s'agit des ruines du village de Trocken.

Lorsque les personnages décident de traquer les bêtes (ils peuvent toujours le faire après avoir trouvé la colonie brûlée), passez à la section Choix.

Choix

Lorsque les personnages suivent les traces, ils sont confrontés à la scène suivante. Ils pourront l'observer en toute sécurité derrière les buissons :

Vous voyez un groupe d'hommes, maigres et démunis, sortis d'une embarcation au bord d'une large rivière. Ils sont vêtus de haillons, mais sont armés. Certains d'entre eux portent des insignes militaires. Vous n'avez aucun doute : ce sont des hommes qui combattent les forces de Nilfgaard qui avancent vers le nord. Pas une armée régulière ou des forces spéciales, mais plutôt un mouvement de résistance contre les envabisseurs.

Les Zlydnies (chats-garous) les attendent sur le rivage. À leurs pieds, des sacs de nourriture. Les chevaux paissent paisiblement à plusieurs mètres. Un des monstres dit aux hommes : "Prenez-les, vous en avez besoin" en désignant les chevaux et ajoute "Fuyez !".

L'un d'eux des hommes, descendu du bateau, le plus vieux a priori, secoue la tête : "Il est trop tard pour ça. Les Noirs vont bientôt passer ici. Merci pour les provisions et les chevaux, mais c'en est fini. Nous ne nous enfuirons pas. Nous sommes nés ici et nous mourrons ici."

Un certain nombre de choix possibles s'offrent alors aux personnages, dont les plus évidentes sont écrites ici. Donnez-leur les options auxquelles ils n'ont pas pensé, si besoin.

Première possibilité, les personnages peuvent simplement partir. Laissez ces gens se battre pour l'honneur et laissez les survivants échapper à Nilfgaard afin qu'ils puissent se battre le lendemain. C'est à bien des égards la meilleure solution.

Deuxième possibilité, les personnages peuvent parler au groupe de résistants, en allant à leur rencontre. Ils ne

seront pas agressifs, mais les convaincre de rendre les chevaux nécessitera de résoudre un Combat Verbal contre l'ensemble du groupe.

Les monstres n'interféreront pas, bien qu'ils participent à la conversation. Grâce à cette option, les héros des joueurs peuvent découvrir la triste vérité sur les Zlydnies. Ce sont les gardiens du village de Trocken, un village détruit par les Nilfgaardiens. Ils ne pouvaient pas sauver les gens qui vivaient là-bas, mais ils font tout pour aider les résistants qui viennent de la colonie.

Troisième possibilité, les personnages peuvent attaquer les monstres et les combattants. Il y a deux Zlydnies et il y a autant de résistants que le nombre de personnages + 2. Ce sera un combat difficile, mais s'ils réussissent, les personnages retrouveront leurs chevaux et la taverne cessera d'être hantée par les Zlydnies.

Enfin, les héros peuvent également attendre avec les combattants les troupes de Nilfgaard. Les Noirs frapperont au crépuscule. Il y aura deux fois plus de soldats de Nilfgaard que de personnages avec leurs alliés. Jouez les combattants de la résistance qui ont 8 d'Armure sur toutes les parties de leur corps et les Zlydnies. Que les insurgés et les Zlydnies qui les défendent meurent avec honneur. Les personnages ont une chance de survivre, mais certains peuvent mourir. Prévenez les joueurs avant qu'ils ne choisissent cette voie.

Épilogue

Vous pouvez terminer la session de jeu quand vous le souhaitez, mais il vaut mieux jouer pendant un certain temps. Peut-être que les héros voudront retourner à la taverne, ou peut-être qu'ils continueront leur voyage ensemble pour le moment jusqu'à ce qu'ils atteignent un prochain carrefour. Dans tous les cas, il est intéressant que les personnages puissent parler un instant de ce qui s'est passé, de ce qu'ils ont choisi et pourquoi.

Vous pouvez également en discuter en groupe hors-jeu. Faites-le surtout si certains des personnages ont été tués ou si l'équipe s'est séparée et que tout le monde n'a pas soutenu le même choix. Parlez de vos pensées et des raisons des actions du personnage. Cela rendra chaque session ultérieure beaucoup plus riche.



Zlydnies ou Chats-garous

Menace
Moyen Complexe

Récompense
400 couronnes

Armure
0

INT	4
RÉF	10
DEX	12
COR	6
VIT	12
EMP	5
TECH	2
VOL	4
CHA	7

ÉTOU	5
COU	32
SAUT	6
END	25
ENC	60
RÉC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Environ 2 m
Poids	Environ 110 kg
Environnement	Forêts ou à proximité d'habitations
Intelligence	Aussi intelligent qu'un humain
Organisation	Solitaire

Illustration d'Anna Podedvorna

SUPERSTITIONS POPULAIRES

(Éducation SD 12)

Les Chats-garous existent bien, mon ami. Des bêtes terribles, semblables aux loups-garous, mais ils sont plus difficiles en ce qu'ils ne mangent pas n'importe quoi – ou n'importe qui. Ils aiment jouer avec leurs victimes, ils les tourmentent, les blessent, les torturent pendant des heures, jusqu'à ce qu'ils s'ennuient et alors ils abandonnent ou bien dévorent les malheureux.

CONNAISSANCES DE SORCELEUR

(Formation de Sorceleur SD 14)

Les zlydnies ne sont pas des lycanthropes et ils ne sont pas maudits. Si vous devez comparer avec quelque chose, cette bête est plus proche d'un protecteur, un esprit qui s'occupe d'une maison ou d'une région en échange de dons en nourriture, semblable à un animal de la forêt. Tout comme les loups-garous, les zlydnies peuvent prendre une forme monstrueuse lorsqu'ils ressentent un danger, mais ils ressemblent généralement à un gros animal de compagnie.

Des sources relatent des zlydnies qui, malgré leur caractère solitaire, travaillent à deux ou plus, terrorisant des hameaux ou parfois des régions entières. Cela dit, les zlydnies restent rares et on ne rencontre la plupart que dans les livres et les légendes.

Compétences
Athlétisme +4 (Dex)
Bagarre +4 (Réf)
Vigilance +4 (Int)
Psychologie +2 (Emp)
Physique +2 (Cor)
Furtivité +2 (Dex)
Survie +4 (Int)
Intimidation +2 (Vol)
Esquive/Évasion +6 (Réf)

Armes			
Nom	DÉG	Effet	Att/round
Griffes	4d6	N/A	1
Coup de patte	2d6	N/A	1

Capacités
Polymorphisme limité sur soi Passe d'un chat à un chat-garou.

Vulnérabilités
Huile contre les vestiges

Butin
Objets aléatoires (1d6/2)
Peau de chat-garou
Salive de chat-garou (1d6)

Résistants de Trocken

Menace
Faible Simple

Récompense
10 couronnes

Armure
3

INT	4
RÉF	6
DEX	4
COR	6
VIT	6
EMP	4
TECH	4
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	5
COU	18
SAUT	3
END	25
ENC	60
RÉC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	A proximité de la forêt entourant Trocken
Intelligence	Humaine
Organisation	Groupe d'une dizaine d'individus

Illustration de Maciej Laszkievicz

Fatigués, affamés, mal armés : c'est l'état de la résistance contre Nilfgaard. Sans soutien, ils mourront sans aucun doute.

Compétences
Vigilance +2 (Int)
Équitation +2 (Réf)
Physique +2 (Cor)
Furtivité +2 (Dex)
Escrime +2 (Réf)
Survie +2 (Int)
Résilience +2 (Cor)
Intimidation +2 (Vol)
Esquive/Evasion +2 (Réf)

Capacités
Aucune

Vulnérabilités
Venin du pendu

Butin
Objets aléatoires (1d6/2)
Couronnes (1d10)
Epée longue de fer
Capuche d'archer verdenien
Gambison
Pantalon de cavalier

Armes			
Nom	DÉG	Effet	Att/round
Epée longue de fer	2d6 + 2	N/A	1
Coup de poing	2d6 + 0	N/A	1
Coup de pied	1d6 + 4	N/A	1



Un panneau flou et tristement incliné indique que vous êtes près du village de Trocken, quelque part en Angren. Ces terres sont coincées entre les montagnes et la rivière, et pour le moment il est difficile de dire à qui elles appartiennent : la Temeria, Sodden, Rivia ou peut-être même Nilfgaard ? Même les habitants ne le savent probablement pas.

Les derniers jours ont été pluvieux et le voyage s'est prolongé indéfiniment. Vous arrivez ici depuis des directions différentes, ayant traversé des contrées différentes, mais vous avez tous un point commun : vos vêtements sont trempés, vos chevaux exténués et vous avez espoir que vous pourrez trouver à manger et vous réchauffer dans cette taverne en bord de route. Vous vous dirigez donc vers une petite bâtisse solitaire de deux étages, située à un carrefour.