



THE
WITCHER

Un Doux Foyer

Quand cauchemar rime avec traquenard





EQUIPE

Une Fan-publication de The Witcher JDR France



Auteur : Benoit Charton

Correction : Luc

Relecture : Alexis.D

Illustration de couverture : -

Directeur de publication : Alexis. D

Maquette : Alexis. D

Ce supplément est un Fan-supplément qui n'est ni cautionné ni approuvé par les éditeurs des jeux.

TABLE DES MATIERES

Introduction	page 5
Au petit matin	page 5
Un drôle de mystère	page 5
Mais, qu'est ce qui s'est passé ?	page 5
Il va falloir agir maintenant !	page 6

L'intrigue se passe au début de la 3eme guerre Nifgaardienne à Pont-Saulais juste avant sa destruction par les armées en présence. Le groupe se connaît déjà, ou il vient juste de faire connaissance sur la route en arrivant au village.

Introduction :

Arrivés au village de Pont-Saulais vous vous dirigez vers l'unique auberge du village. Le tenancier vous hèle en vantant les mérites de celle-ci. Vous décidez d'y entrer et de manger un bon repas. Une fois à l'intérieur, vous remarquez les voyageurs qui discutent entre eux dû au fait qu'ils ont mal dormis. L'un des membres du groupe (Un sorceleur de préférence) remarque plus particulièrement deux personnes près de la cheminée de l'auberge. Il s'agit d'un marchand Zérikarien et de son garde du corps. Malheureusement ce dernier est de dos et encapuchonné (Un jet d'intelligence avec un SD 20 pour faire remarquer au Sorceleur du groupe qu'il ne s'agit pas d'un garde du corps mais d'un sorceleur de l'école de la manticore).

Les options des personnages ?

- Les personnages peuvent entamer une discussion avec un marchand de nom de Leclo. Si c'est le cas, ils découvriront que le garde du corps est un Sorceleur répondant au nom de Beoka.
- Si les personnages ne décident pas d'engager la discussion, Leclo lui, les aura bien remarqués et entamera plus tard la discussion avec le groupe. Leclo et Beoka dormiront la nuit à l'auberge

Le coût des chambres est de 2 couronnes par personnes. La nuit est agitée par des cauchemars et rêves étranges causant une perte d'endurance de 1d6+1.

Au petit matin :

Au petit matin, les clients de l'auberge auront une discussion houleuse avec Gonor l'aubergiste. La discussion portera sur la réputation de l'auberge et la sale nuit passée par les clients. Si les personnages discutent avec le marchand et son garde du corps ou tout autre client à propos de la nuit passée, ils apprendront au groupe qu'ils ont tous fait le même rêve/cauchemar.

Les options des personnages ?

- Si les personnages enquêtent, ils peuvent poser des questions à Gonor sur son auberge et son histoire. Il leur répondra qu'il a trouvé l'auberge sans propriétaire, prête à être remise en activité et qu'il ne sait pas où se trouve l'ancienne propriétaire. Bien sûr il ment et les personnages l'apprendront plus tard.
- Si les personnages décident de ne pas enquêter, ils entendront l'aubergiste descendre à la cave, hurler, jurer et cogner partout.

Un drôle de mystère :

- Si un personnage décide de suivre l'aubergiste discrètement à la cave, Il ne découvrira rien d'intéressant, mis à part la configuration de la cave.
- Si le personnage laisse Gonor remonter sans se faire voir. Le personnage découvrira au bout de quelques minutes qu'il y a un passage dans la cave qui semble fréquemment utilisé par une personne de petite taille à cause des traces de pas laissées sur le sol avec celle du patron de l'auberge. (Un Sorceleur réduira le temps pour trouver le passage en utilisant sa vision dans la nuit cumulée avec sa potion de chat).

Un Célicole (Monstre dont les caractéristiques sont décrites dans le journal du sorceleur page 86) vit non loin de là et veut mettre en garde les voyageurs qu'il croise car il a vu non loin de là, l'armée nilfgardienne et le reste de l'armée Témérienne alliée avec l'armée Kaedwenienne. Le Célicole (nommé Jaquot) était ami avec l'ancienne propriétaire de l'auberge (Trilna) qui a été tuée par l'aubergiste actuel.

Gonor est un espion (dont les caractéristiques sont décrites dans le bestiaire étendu V.3 page 102) à la solde du roi rédanien Radovid le Sévère.

Mais, qu'est ce qui s'est passé ?

- Si les personnages recherchent la cause des cauchemars/rêves étranges qu'ils ont vécu, ils trouveront le passage secret bien dissimulé dans la cave qui mènera à une caverne où ils trouveront Jaquot (Un jet de connaissance des montres avec un SD de 12 permettra d'identifier le type de créature). Il n'est pas "méchant" à proprement parler, il veut juste se venger du meurtre de son amie aubergiste en montrant au groupe son cadavre et en leur expliquant que c'est Gonor, le tenancier qui l'a tuée en l'empoisonnant il y a de cela quelques mois. Il leur demande de l'aide car il veut aussi sauver les villageois du malheur qui va arriver bientôt sur le village car les armées Nilfgardiennes et Témériennes/kaedweniennes sont très proches et un assaut se profile très prochainement.
- De retour à l'auberge, le groupe remarque que des "mercenaires" se sont attablés sur différentes tables et qu'ils les dévisagent méchamment.

Il va falloir agir maintenant !

Les mercenaires ont besoin d'action, ils agresseront les personnages et seront un peu plus nombreux qu'eux (nombre de joueurs + 2)

- Si les personnages décident d'aider Jaquot, il les aidera à sauver le maximum de civil de l'assaut des armées une fois que Gonor aura été mis hors d'état de nuire. Les personnages pourront garder les affaires de l'espion. Il leur indiquera après s'être éclipsé brièvement que les armées sont très proches et leur montrera un chemin pour s'échapper avec les villageois...
- Si les personnages décident d'aider l'espion, à la dernière minute, Gonor se retournera contre eux en disant qu'il n'y aura pas de témoin de son meurtre et les attaque en criant "*Longue vie à Radovid*". Les personnages ne pourront s'échapper vivant qu'en abandonnant les villageois... Ils entendront les cris des villageois se faisant massacrer





Après une nuit agitée passée dans la meilleure auberge du village de Pont-Saulais, les personnages se réveillent à l'aube d'une grande bataille

