



THE WITCHER

- ROLE PLAYING GAME -

## UNE QUÊTE POUR UNE MEILLEURE BIÈRE

UNE AVENTURE DND TRANSPOSÉ POUR LE JEU DE RÔLE THE WITCHER  
CRÉÉ PAR COUNT BONGO.

[VERSION ORIGINALE](#)

TRADUCTION ET TRANSPPOSITION PAR MAC HARENG.



THE  
WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

## SOMMAIRE

### Une quête pour une meilleure bière

Fifi Fangle

Le combat

Récompenses

Bestiaire

### BESTIAIRE

---

- Éthamentaire (Fan)
- Fermentaire (Fan)

## RESSOURCES

- Pack de cartes
  - [Officiel](#)
  - [Fan](#)

### LIENS

---

- [Le site de la communauté francophone](#)
- [La chaîne YouTube](#)
- [Mon site d'aide à la masteurisation](#)
- [Le reddit](#)

### EDITION

---

Crée avec [homebrewery.naturalcrit.com](http://homebrewery.naturalcrit.com)

# UNE QUÊTE POUR UNE MEILLEURE BIÈRE



a jeune marchande et brasseuse, Fifi Fangle, a un sérieux problème avec son alcool. Sa plus récente incursion dans la fabrication d'une bière pétillante à vie, qui conserve son pétilllement quelle que soit la distance ou la durée du voyage, ne s'est pas bien terminée, créant au contraire un puissant élémentaire

fait à partir de son tout nouveau breuvage qui terrorise son atelier. Pire encore, un groupe de marchands itinérants nilfgaardien est en route pour goûter son produit, et elle espère pouvoir conclure un accord commercial lucratif avec eux.

Fifi sera ravie d'engager un groupe d'aventuriers pour régler son problème afin de pouvoir terminer son nouveau produit, qu'elle les ait trouvés dans une taverne proposant ses produits, sur un tableau de primes ou par pure chance. Elle leur offrira volontiers une partie des bénéfices prévus de sa nouvelle entreprise en guise de paiement, et, si elle est pressée, elle leur offrira également quelques bons pour le gîte et le couvert dans les bars locaux qui stockent sa bière.

Fifi racontera au groupe l'histoire de l'élémentaire, et comment elle a été obligée de fuir après qu'il l'ait attaquée dès sa création accidentelle. Elle a hâte que sa salle de brassage soit débarrassée du monstre, mais elle a une condition. Aucun dommage ne doit être fait à ses cuves ou à son équipement dans le combat, sinon elle sera ruinée. Si l'une de ses cuves de brassage est détruite pendant le combat, elle ne sera pas disposée à dédommager ceux qu'elle a engagés, mais elle pourrait être persuadée ou menacée autrement.

## FIFI FANGLE

D'esprit vif et aimable, Fifi Fangle a fait des vagues ces derniers temps sur la scène des tavernes pour ses délicieuses boissons. Elle aime son travail (ainsi qu'un bon verre) et est plus qu'heureuse de parler à tous ceux qui le souhaitent de ses récents succès dans le domaine naissant de la Mixologie, d'autant plus si c'est autour d'une de ses propres créations.

Elle est honnête et travailleuse, et les pensées d'escroquerie envers ceux avec qui elle travaille ou de cacher le danger de la situation seront loin de son esprit. Au contraire, ceux qui la traitent avec respect trouveront en elle une alliée indéfectible et une source d'alcool délicieux. Elle n'est pas étrangère aux bagarres, cependant, et elle résistera à ceux qui tentent de la provoquer ou de l'intimider. Elle est cependant souvent sensible à la flatterie, surtout lorsqu'il s'agit de son travail.

C'est une demi-elfe d'une quarantaine d'années qui a un jour bu un verre décent et a décidé que c'était ce qu'elle ferait pour toujours, au mépris de l'avis des autres. Scientifique de formation, elle utilise ses compétences pour sa mixologie. Avec des yeux verts légèrement brillants et des cheveux de la couleur des feuilles d'automne, elle est vibrante et pleine de vie, comme peuvent l'être ceux qui connaissent la joie d'un bon repas et d'une bonne bière.

## LE COMBAT

Fifi emmènera les joueurs dans son atelier à proximité, qui est un entrepôt reconverti avec plusieurs cuves de brassage installées à l'intérieur. Elle attendra à l'extérieur pendant que les joueurs combattent les élémentaires, et une fois l'atelier vidé, elle les remerciera avec empressement et les congédiera pour qu'elle puisse terminer son travail (avec l'accord qu'ils reviennent dans un jour ou deux à son atelier pour recevoir leur paiement). Avant qu'ils n'entrent, elle donnera un dernier avertissement pour que les joueurs n'utilisent pas de feu, car il y a beaucoup de matériaux inflammables dans l'atelier.

Une fois à l'intérieur, les joueurs se trouveront dans une grande pièce avec quatre cuves de fermentation installées le long des murs, et une table de travail désordonnée poussée contre le mur du fond. Au centre de la pièce se trouve un cercle magique sur lequel l'élémentaire d'éthanol (Éthamentaire) a été travaillé (Exercice de la magie SD 14 pour déterminer qu'il s'agit d'un cercle d'invocation incomplet conçu pour en conjurer d'autres).

Le combat commencera dès que les joueurs entreront, car l'Éthamentaire est actuellement au centre de la pièce sur le cercle d'arcane. Le groupe devra faire face à l'élémentaire et aux serviteurs qu'il invoque à chaque tour, appelés les Fermentaires. L'objectif de l'Éthamentaire est de vaincre les intrus et de terminer le cercle d'invocation pour faire naître d'autres Éthamentaires.

Il commence par convoquer 1d4 Fermentaires depuis les cuves de brassage installées autour de l'entrepôt. Lancez 1d4 pour déterminer la cuve d'où ils sortiront ce tour-ci. Si la cuve choisie est déjà détruite, aucun Fermentaire n'est invoqué. Les Fermentaires agissent à la fin du tour, et passent tout leur tour à se déplacer vers l'Éthamentaire et à se combiner avec lui. S'ils ne parviennent pas à l'atteindre en un seul mouvement, ils utiliseront leur tour entier pour se déplacer vers lui.

Détruire les cuves empêchera l'invocation des Fermentaires, mais cela annulera l'accord conclu avec Fifi. Les cuves sont assez résistantes, étant faites de métal, mais sont plutôt faciles à toucher étant donné leur grande taille. Chaque cuve a une PA de 10 et 15 points de vie.

## RÉCOMPENSES

- 100 couronnes le lendemain de sa rencontre avec ses acheteurs.
- Deux fûts portables de bière pétillante (20 litres chacun)
- 5 bons pour une nuit gratuite, une boisson et un repas dans une taverne locale.
- Des fournitures de brasseur qui peuvent être utilisées pour essayer d'invoquer un Fermentaire qui obéira à vos ordres. Utilisable une seule fois.

## ETHAMENTAIRE

Élémentaire fait d'éthanol.

**Menace** Moyen Simple

**Récompense** 100 couronnes

**Armure** 14

### Caractéristiques

INT	DEX	DEX	COR	VIT	EMP	TEC	VOL	CHA
1	7	6	5	3	1	1	5	0
ETOU	COU	SAUT	END	ENC	REC	PS	VIG	
5	9	1	-	50	5	45	0	

### Compétences

- Survie +3 (Int)
- Vigilance +7 (Int)
- Bagarre +5 (Réf)
- Esquive/Évasion +3 (Réf)
- Athlétisme +1 (Dex)
- Furtivité +1 (Dex)
- Physique +5 (Cor)
- Résistance à la magie +7 (Vol)

## Butins

- Essence d'eau (1d6)
- Pierre d'élémentaire (50% d'en avoir 1)

### Vulnérabilités

- Huile contre les élémentaires
- Bombes au dimeritium
- Feu
- Gel: *s'il subit des dégâts de froid, il gèle partiellement jusqu'à son prochain tour.*

### Capacités

- Résistance (Tranchant et Perforant)
- Immunités (Saignement, poison, renversement, peur, charmes magiques, maladie)
- Forme alcoolique: *l'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. Il peut se déplacer dans un espace aussi étroit qu'un pouce de large sans se serrer.*
- Courage liquide: *chaque créature dans un rayon de 1,5 m autour doit effectuer un jet de sauvegarde. En cas d'échec, la cible subit 3d6 dégâts de poison et est empoisonnée.*

## ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/tour
Poings	2d6+3	Poison (50%)	2

## FERMENTAIRE

Petites collections de bulles d'alcool qui flottent lentement dans l'air.

**Menace** Facile Simple

**Récompense** 5 couronnes

**Armure** 5

### Caractéristiques

INT	DEX	DEX	COR	VIT	EMP	TEC	VOL	CHA
1	5	5	3	3	1	1	3	0
ETOU	COU	SAUT	END	ENC	REC	PS	VIG	
3	9	1	-	30	3	15	0	

### Compétences

- Survie +1 (Int)
- Vigilance +5 (Int)
- Bagarre +5 (Réf)
- Esquive/Évasion +3 (Réf)
- Athlétisme +1 (Dex)
- Furtivité +1 (Dex)
- Physique +3 (Cor)
- Résistance à la magie +5 (Vol)

## Butins

- Essence d'eau (1d6/2)

### Vulnérabilités

- Huile contre les élémentaires
- Bombes au dimeritium
- Feu
- Gel: *s'il subit des dégâts de froid, il gèle partiellement jusqu'à son prochain tour.*

### Capacités

- Résistance (Tranchant et Perforant)
- Immunités (Saignement, poison, renversement, peur, charmes magiques, maladie)
- Fermentation: *le Fermenteur se sacrifie pour imprégner de puissance les créatures alliées situées dans un rayon de 1,5 mètre. Chaque cible regagne 1d4+1 points de vie, et lance 1d6 pour déterminer l'effet supplémentaire.*

## ARMES

Nom	DEG	Effet	Att/tour
Poings	1d6+3	-	1

## Note

### FERMENTATION

**1d6 Effet supplémentaire**

1 +1 PA jusqu'à la fin du prochain tour

2-5 +1 VIT pendant 1d3 tours

6 Regagne 1d4 PS supplémentaires