

L'Ordre des Chasseurs de Longs Crocs par FredLab

Pour The Witcher, le jeu de rôle

L'Histoire de l'Ordre

« L'histoire de cet ordre secret a toujours été intimement lié à la vie tragique de son fondateur Delvigne. Delvigne Konstantin en est le grand-maître et géniteur. » - Un demi-siècle de poésie, Jaskier.

Tout commençait dans sa prime jeunesse, ses parents tenaient une ferme-relais dans le piémont du Mont Gorgone, à une trentaine de kilomètres à l'Est de Belhaven.

Le destin de Konstantin basculait lors d'un crépuscule de printemps, doux et paisible, il y avait du monde dans le relais, des voyageurs qui se rendaient au Duché de Toussaint, quelques marchands en itinérance et des poivrots du coin. Un étranger passa le seuil de la porte et se fut un déchaînement de violence, il tua à coups de griffes et de crocs l'ensemble des convives. Curieusement, l'étranger se trouva sans force pour abattre le dernier survivant de ce carnage, le jeune Konstantin éploré et tremblant. Dans l'avenir, le monstre allait amèrement regretter ce rare acte de mansuétude. Cet affreux personnage était en fait un Vampire Supérieur prénommé Alexeï Raskaz-Deneb. Depuis plusieurs siècles, celui-ci souffrait de troubles aigus du comportement, il alternait des états de profondes





Konstantin Delvigne

dépansions, léthargies et renoncement à la vie allant jusqu'à l'automutilation à des phases d'exaltation, de paranoïa aigue et de violence débridée. Ses pairs d'espèce n'avaient jamais souhaité mettre fin aux jours d'Alexeï pour d'énigmatiques raisons et celui-ci malgré de nombreuses tentatives de suicide n'était jamais parvenu à ses fins.

Pour Konstantin, la terreur, la sidération et le chagrin de la perte de ses parents se transformait peu à peu en une terrible haine viscérale envers

ce monstrueux inconnu. Orphelin, à peine âgé de sept ans, Konstantin fut pris en charge par une association charitable « La tablee de Sophia » qui s'occupait de nourrir et d'aider vagabonds, mendiants et enfants abandonnés de Beauclair. Il y forgeait une force d'âme, de l'assurance, des amitiés et de la roublardise.

A seize ans, Konstantin, pétri de résilience, d'assurance démesurée et de haine envers les vampires croisait la route d'un vieil alchimiste du nom de Pierre Lagrange. Pierre tombait irrémédiablement sous l'influence de ce jeune homme de caractère et lui inculquait des connaissances en alchimie et en médecine. Konstantin, en travaillant à l'atelier d'alchimie, consacrait ses premières paies à entrer dans une école d'escrime. Il s'avérait être un bretteur talentueux à l'esprit résilient et combatif.

À la mort de vieillesse de Lagrange, Konstantin héritait de toute la fortune de son mécène. Il prenait la relève à l'atelier alchimique et fortifiait grandement ses connaissances en ayant accès à la totalité du savoir écrit de Lagrange. En une décennie, il devenait un maître alchimiste. C'est à cette époque qu'il constituait une collection de livres rares sur les vampires. Si l'avenir allait lui démontrer que la plupart des connaissances sur les vampires qu'il détenait, relevait de la fadaise populaire, il n'avait plus aucun doute sur la nature vampirique de l'étranger.

En passant ses soirées dans les tavernes, Konstantin se constituait un cercle d'amis autour de lui, la plupart n'était que des opportunistes mais certains d'entre eux avaient développé une vive haine des vampires. Ce cercle quasi-inoffensif sous la houlette de Konstantin allait se transformer



en ce redoutable ordre secret de chasseurs de vampires par le truchement de deux évènements quasi concomitants.



Calice de Pureté

Le premier fut la découverte du Calice de Pureté. Konstantin avait rencontré un historien urbaniste, Piotr Danisoff un vif passionné du Duché de Toussaint surtout en matière d'architecture. Danisoff avait découvert un lacs de tunnels sous une partie ancienne de Beauclair. Il racontait à Konstantin qu'il avait constaté l'existence d'une étroite zone de bâti souterrain singulier, ce n'était pas d'origine elfe ou nain, cela s'apparentait à un âge préhumain énigmatique Pré-Conjonction des Sphères, une petite société qui avait totalement disparu.

Un soir à l'atelier de Konstantin, Danisoff dévoilait au regard ébahi de celui-ci, un artéfact curieux qu'il avait trouvé dans sa zone d'étude souterraine. C'était un étrange calice constitué d'une matière inconnue d'un noir mat. Le « métal » était à la fois doux, poreux et tiède au toucher. Épris d'une folle jalousie irraisonnée, Konstantin tua froidement Danisoff pour s'approprier le calice qui semblait cristalliser soudainement la solution à sa vengeance. Il incinéra le corps de Danisoff dans son four alchimique et son réseau d'amis s'assura que la maréchaussée ne pourrait associer Konstantin à Piotr.

Konstantin étudiait le calice avec toute la somme de son savoir alchimique. Il arrivait à la curieuse conclusion que tout liquide toxique, empoisonné placé dans le calice devenait consommable sans risque aucun pour la santé humaine. Cette curieuse émulsion gardait les qualités bénéfiques du liquide tout en le rendant assimilable par l'organisme humain. Il s'amusait à boire de curieuses émulsions de soude, de mercure et d'acide. Il en percevait les parfums, le goût et d'étranges sensations physiologiques mais cela s'arrêtait là. Après l'ivresse de cette découverte mais à l'aune de celle-ci, il remisait le calice dans un coffre à l'abri des regards.

La rencontre inopinée avec le vampire supérieur qui avait massacré sa famille était le deuxième évènement majeur qui allait permettre la création de l'Ordre des Chasseurs de Longs Crocs. Konstantin éberlué découvrait coucher dans un caniveau de Beauclair, l'assassin de sa famille, Alexei





Alexei Raskaz-Deneb, le Vampire Supérieur

Raskaz-Deneb. Le vampire semblait amorphe, dans un semi coma, murmurant ses envies de suicide. Konstantin le transportait dans la grande cave de son atelier d'alchimie. Le sous-sol comptait une cellule aux barreaux de fer que Konstantin aménageait prestement et y enfermait sa proie. Il ignorait que le vampire avait le moyen de fuir fissa par sa forme de brume ou en décuplant sa force physique mais Alexeï ne fit rien de tout ça. Curieusement dans sa psyché détraquée, mortifiante, Alexeï s'amusait de cet enfermement et

jouissait même de la situation et des expérimentations que menaient Konstantin sur lui. Au cours de ces dissections s'apparentant à des tortures, dans son esprit enfiévré, Konstantin préleva du sang au vampire et eut l'idée singulière de placer le sang dans le Calice et de boire l'émulsion sanguine. Ce distillat sanguin totalement digérable par l'organisme de Konstantin lui octroyait des facultés singulières. Il se sentait plus fort, plus rapide et plus résilient.

Sans l'once d'une émotion, Konstantin saignait Alexis de tout son sang et le récupérait dans une jarre hydrofuge. L'alchimiste constatait que le vampire bien qu'exsangue, ne mourait pas, même au contraire, peu à peu, il reprenait des forces jour après jour. De son côté, Alexeï jouissait de cette « petite mort », c'était un petit intermède mortifère que lui offrait Konstantin. Puis, peu à peu, Konstantin transformait par le Calice la totalité de la saignée en distillat sanguin. Sous les yeux curieux d'Alexeï, Konstantin aménageait dans la cave une pièce froide avec des livraisons régulières de glace des montagnes environnantes pour y placer au frais sa première jarre d'émulsion, la première d'une longue liste.

Tout le long des expérimentations, sous l'œil amorphe et amusé d'Alexeï, Konstantin était arrivé à découvrir qu'une faible dose du distillat sanguin suffisait à octroyer les effets prodigieux sur un mois entier. Pétri d'un ego démesuré, Konstantin intronisait ses quatre plus fidèles amis en leur injectant dans le sang le distillat sanguin. Ce premier cercle allait former le cercle intérieur des maîtres de l'Ordre, les premiers chasseurs créés par Konstantin dont il devenait par extension le Grand-Maître.



Ce premier cercle de chasseurs étant pour la plupart de fins bretteurs de l'école d'escrime formait un quatuor redoutable de combattants. Dès leur première chasse aux vampires, ils entérinaient la pratique de chasser par quatre, jamais plus, jamais moins. A force de persévérance, ils débusquaient un Noctule qu'ils mettaient à mort. Les composantes du monstre étaient soigneusement récupérées et mises à la vente. Une partie du sang de la bête était drainé, puis émulsionné à l'atelier de l'Ordre et enfin embouteillé au frais. Un second cercle fut créé de huit chasseurs soit deux groupes de chasse à celui-ci on injectait le distillat sanguin obtenu du Noctule, moins fort que celui issu d'Alexeï, il renforçait néanmoins les détenteurs. Ce fut le début de nombreuses chasses aux vampires inférieurs et la montée en puissance de l'Ordre.

L'Ordre actuel

« Des fous furieux ces chasseurs de vampires » - Propos de Fringella, magicienne et espionne du Nilfgaard.

Aujourd'hui, l'Ordre des Chasseurs de Longs Crocs compte cinq cercles, soit 60 combattants fortifiés au distillat sanguin dispersés entre cinq commanderies en comptant celle de Beauclair. Chacune d'elle s'établit autour d'un atelier alchimique et d'une chambre froide pour la conservation du distillat qui vient de la commanderie mère, celle de Beauclair. L'atelier alchimique est la devanture légale de l'Ordre avec la vente de nombreuses composantes alchimiques d'origine vampirique et nécrophages. Dans le soubassement, on compte une salle d'entraînement martial, de réunion, une bibliothèque sur la chasse aux vampires, une chambre de soins avec du matériel médical et le saint des saints, la chambre froide qui renferme la ou les bouteilles de distillat sanguin.

L'Ordre s'est agrandie le long de la Yaruga qui facilite le transport de la précieuse bouteille de distillat. Il compte une commanderie à Belhaven, à Bastion Rouge, à Dillingen et à Cintra.

Les Chasseurs de Longs Crocs sont des noctambules, ils sont visibles plutôt la nuit dans les villes où une commanderie est présente. Ils commencent leur garde de nuit par le tour des tavernes, puis des postes de garde pour glaner des rumeurs sur les attaques de monstres et plus particulièrement celles qui font penser à un vampire. On pourrait les prendre de prime abord pour des Sorceleurs mais à l'œil d'un connaisseur plusieurs détails sont absents. Ils n'ont pas de mutations oculaires ou de signes particuliers



propres aux sorceleurs, pas de médaillons de caste, pas d'huile de lame, ni de bombe ou de décoction. Par contre, ils disposent eux aussi d'une lame en argent et de renforts d'armure en argent. Malgré la nuit, ils affectionnent de porter un chapeau de chasseurs de gibiers réhaussé de plumes de corbeaux. Dans leur besace médicale, à côté de doses de poudre de coagulation et d'instruments chirurgicaux, ils ont toujours un étui avec une seringue pour la prise de leur dose mensuelle de distillat.

Les dessous de l'Ordre

« Une vraie bande de faux-culs, ces chasseurs de longs crocs » - Propos de Eskel le Sorceleur dans une taverne de Cintra.

Les maîtres des commanderies cachent le fait que de nombreux chasseurs décèdent dans leur traque contre les vampires. Même en étant des humains améliorés par le distillat, certaines espèces de vampires comme les Garkains ou les Katachans demeurent d'effroyables machines à tuer. Une chasse sur deux se termine très mal voir sans aucun survivant parmi l'équipe de chasse. Ce fait est bien entendu minoré, caché, l'Ordre ne célèbre que les chasses réussies.

Le distillat développe une forte addiction chez ses consommateurs au-delà de la première année de prise. Certains chasseurs tentent de voler des doses ou de subtiliser celle de leurs pairs. Ils sont châtiés en toute discrétion et offerts en pâture à Alexeï pour amusement et nourriture. Autrement, ils sont abandonnés sur une route déserte sans aucune possession, l'absence de prise de distillat condamne le corps à l'atrophie, les muscles fondent et les organes se dessèchent, une mort affreuse les attend sous quinzaine.

La propagande de l'Ordre des Chasseurs de Longs Crocs célèbre l'amitié entre ses chasseurs et les sorceleurs. L'Ordre les présente comme le pinacle des tueurs de vampires et qu'ils sont à leur service et ils se mettront à leur disposition dans toute traque. Dans les faits, les maîtres de l'Ordre les jalouse et les chasseurs ont reçu l'ordre de les fuir comme la gale, de les snober ou de les ignorer.

La fin de l'Ordre est programmée à moyenne ou à courte échéance. Tout d'abord, les chasses demeurent mortelles et le distillat est rare, long à la fabrication et ne dispose que d'un site de production, la commanderie mère de Beauclair. L'Ordre ne peut guère créer davantage de chasseurs, il semble



être au bout du bout de son expansion. Enfin, Alexeï est de plus en plus blasé par sa situation. L'enfermement, les tortures, les petites morts sont de moins en moins jouissives, il sait qu'un jour l'envie va lui prendre de montrer l'étendue de ses pouvoirs vampiriques. Il détruira chacune des commanderies avec les stocks de distillat et passera au fil de ses griffes l'ensemble des maîtres de l'Ordre. Il compte bien subtiliser le Calice de Pureté à ses fins personnelles. Sans distillat, il sait que le restant des chasseurs tombera comme des mouches.

Les Distillats

<p>Distillat Primer (issu du Vampire Supérieur) Une prise mensuelle 0.3 ml par dose</p>	<p>Un bonus de + 4 aux caractéristiques suivantes : Réflexes, Dextérité, Corps, Vitesse. <u>Régénération de PS</u> : 1 point tous les rounds de combat.</p>	<p>Effet Intoxication à plus d'une dose par mois. L'effet dure 20 jours. Effet Addiction permanent au-delà de 12 mois de prise régulière. Le transfusé devient sensible à l'huile de lame contre les vampires.</p>
--	---	--

<p>Distillat Secundus (issu d'un Vampire Inférieur) Une prise mensuelle 0.3 ml par dose</p>	<p>Un bonus de + 2 aux caractéristiques suivantes : Réflexes, Dextérité, Corps, Vitesse. <u>Régénération de PS</u> : 1 point tous les deux rounds de combat.</p>	<p>Effet Intoxication à plus d'une dose par mois. L'effet dure 20 jours. Effet Addiction permanent au-delà de 12 mois de prise régulière. Le transfusé devient sensible à l'huile de lame contre les vampires.</p>
--	--	--

Chasseur de l'Ordre (Cercle Extérieur)

Taille	Humaine
Poids	Humain
Environnement	A proximité d'une commanderie ou d'une tanière de vampires
Intelligence	Humaine
Organisation	Toujours quatre chasseurs



INT	4	ÉTOU	6
REF	9	COU	18
DEX	8	SAUT	3
COR	7	END	30
VIT	6	ENC	70
EMP	3	RÉC	6
TECH	4	PS	30
VOL	5	VIG	0
CHA	0	ARMURE	7

Compétences
Survie + 5 (Int)
Vigilance +6 (Int)
Bagarre +6 (Réf)
Escrime +6 (Réf)
Esquive/Evasion +5 (Réf)
Arbalète +5 (Dex)
Athlétisme +5 (Dex)
Furtivité +4 (Dex)
Résilience +5 (Cor)
Courage +7 (Vol)
Résistance à la contrainte +5 (Vol)
Résistance à la magie +5 (Vol)

Vulnérabilités
Venin du Pendu et Huile contre les Vampires
Capacités
Un chasseur du Cercle Extérieur récupère 1 PS tous les deux rounds.

Armes			
Nom	Dégâts	Effets	ATT/round
Epée en fer	2d6 + 2	Aucun	1
Epée en argent	1d6 + 2	Argent	1
Dague	1d6	Aucun	1
Arbalète de poing	2d6+2	POR : 50 Recharg. lent	1

Un Chasseur de l'Ordre Intérieur est un Maître de l'une des commanderies a un profil similaire à celui ci-dessus sauf :

- Il dispose des caractéristiques suivantes : REF 11 / DEX 10 / COR 9 / VIT 8 / VOL 7.
- Il dispose de compétences complémentaires : Alchimie + 5, Médecine + 5, Connaissance des Monstres + 5.
- Capacités : un Maître de l'Ordre récupère 1 PS par round de combat.

Par ailleurs, vous pouvez typer chaque maître de capacités singulières ou de compétences spécifiques pour leur donner un historique spécifique.

