



THE
WITCHER

MORT AUX DH'OINE !

*Une création d'amateur pour mettre en scène les Scoia'tael
dans l'univers sombre de The Witcher.*

Par Sarpédon, pour la communauté The Witcher JDR FR







CRÉDITS

AUTEUR : Romain M. alias Sarpédon

MAQUETTE : Romain M. alias Sarpédon

RELECTURE ET CORRECTION : Juliette S., Jean-Pierre M.

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Ilker Serdar Yildiz

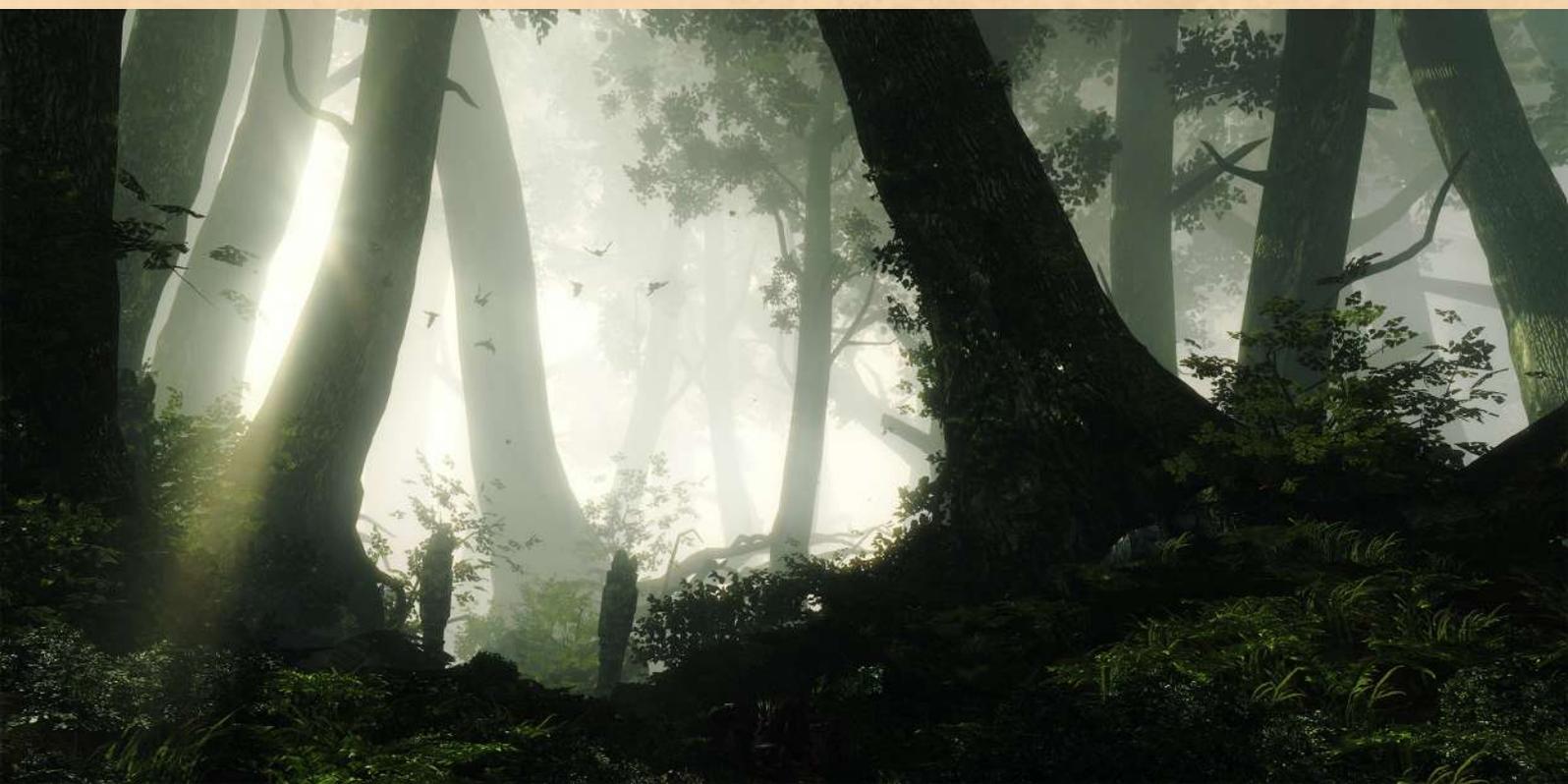
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Bryan Sola, Anna Podedworna, Astor Alexander, Bogna Gawronska, Christof Grobelski, Daniel Valais, Divison48 Studio, Edward Barons, Emilio Rodriguez, Grafit Studio, Ilker Serdar Yildiz, Karol Bem, Katarzyna Bekus, Lorenzo Mastroianni, Maciej Laszkiewicz, Manuel Castanon, Marta Dettlaff, Nemanja Stankovic, Oleksandr Kozachenko, PHATandy, Sandra Chlewinska, Tomasz Ryger, Valeriy Vegera, Volmi Games, Yama Orce, Zuza Kapuścińska, The Griffon's Saddlebag ; Captures d'écran issues des jeux vidéo de la gamme The Witcher ; images générées par Midjourney

REMERCIEMENTS : Merci à Alexis pour ses conseils avisés. Merci à KiraDeus pour son aide précieuse.

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 MATIÈRES

CRÉDITS.....	4
TABLE DES MATIÈRES	5
<i>CAEDMIL, DH'OINE !</i>	7
LES RACINES DE LA COLÈRE.....	8
LA VOIE DES ÉCUREUILS.....	12
CULTURE ELFIQUE.....	18
TRÉSORS ET ÉQUIPEMENTS.....	22
GALERIE D'ÉCUREUILS	29
ENNEMIS JURÉS.....	37
THÉÂTRE DE GUERRE.....	43





CAEDMIL, DH'OINE !*

*BONJOUR, HUMAIN !

Bienvenue dans ce modeste ouvrage. Ce petit guide a pour but de centraliser des ressources concernant les *Scoia'tael*. Ces rebelles elfes sont une véritable épine dans le pied des rois du Nord. Le mot *Scoia'tael*, dans la langue ancienne, signifie «Écureuil». Certains pensent qu'ils s'appellent ainsi parce qu'ils accrochent parfois des queues d'écureuils à leurs vêtements, d'autres disent que c'est parce qu'ils vivent en forêt et mangent des noisettes. La réponse à ce dilemme ne se trouve pas dans ce livret... A la place, vous y trouverez une brève histoire des elfes *Aen Seidhe*, une présentation globale des Écureuils, des outils pour créer des PNJ, et des ressources pour ajouter une petite touche elfique à vos parties. J'espère que ce contenu vous sera utile afin de rendre vos aventures dans *The Witcher* encore meilleures. Ce recueil est une création intégralement réalisée par mes soins. Pour le produire, je me suis appuyé sur les ouvrages d'A. Sapkowski, sur les jeux vidéo de CD PROJEKT, ainsi que sur le wiki officiel anglophone de l'univers.

N'oubliez pas que ce que je vous présente ici est ma vision des Écureuils. Je l'ai construite en m'appropriant les sources sus-nommées, mais peut-être diffère-t-elle de la vôtre. Quoi qu'il en soit, elle n'est pas figée. Je suis prêt à la faire évoluer si les raisons sont valables. De ce fait, je serais plus que ravi de pouvoir échanger avec des passionnés qui, comme moi, apprécient l'oeuvre de Sapkowski et ses déclinaisons.

Mon travail n'est pas infallible. Il est possible que vous trouviez des erreurs, des incohérences ou des coquilles. Si c'est le cas, je vous serais reconnaissant de bien vouloir m'en faire part. Il est possible que cet ouvrage évolue en fonction des retours qui me seront faits. Si vous y cherchiez une information sur les Écureuils mais que vous ne la trouvez pas ou si vous avez une critique à faire à mon travail, j'accueillerai vos messages avec joie.

SYMBOLES ET AUTRES SINGULARITÉS

Les mots en langue elfique sont écrits en italique. Vous trouverez plus d'informations à propos de la langue ancienne dans le chapitre «Culture elfique» (p.18).

Dans le souci de fluidifier la lecture, j'ai utilisé des pictogrammes pour représenter certains concepts. Voici leur explication :



Les règles présentées ici sont en partie faites maison.



Le lore présenté ici est en partie fait maison et, par conséquent, non-canon.

En ce qui concerne la chronologie, considérez dans ce livre que **nous sommes en l'an 1269**, soit un an après la bataille de Brenna et la paix de Cintra entre l'Empire de Nilfggargard et les Royaumes Nordiques. Notre sorcier préféré est «mort» l'année dernière (an 1268, pogrom de Rivia dans : A. Sapkowski, *La Dame du Lac*), et ses amis vont le retrouver amnésique près de Kaer Mohren dans quelques mois (an 1270, début du jeu vidéo *The Witcher 1* par CD PROJEKT Red).

GAR'EAN !*

(«*Attention !») L'univers de *The Witcher* est sombre et violent. Les sujets que la thématique des Écureuils induit peuvent gêner, voire choquer certains lecteurs sensibles. Dans un souci de fidélité à l'univers, cet ouvrage n'édulcorera pas ces sujets - sans verser pour autant dans l'abject. Voici une liste des thématiques sensibles qui vont être abordées ici : la mort, le meurtre, les pogroms, la guerre, le génocide, le racisme, la haine raciale, la torture, le terrorisme et la violence psychologique.

Si vous pensez que l'un de ces thèmes risque de vous choquer, veuillez, s'il vous plaît, éviter la lecture de cet ouvrage.

LES RACINES DE LA COLÈRE



Salutations, dh'oine. J'espère que tes liens ne te font pas trop souffrir et que la terre fraîche des sous-bois n'est pas trop inconfortable...

Je sais que tu n'es pas comme les autres de ton peuple, et que ton intérêt pour notre lutte est sincère. Comprends bien que ces précautions sont nécessaires pour assurer la sécurité de mes hommes ; pardonne mon impolitesse ! Tant que je ne serai pas absolument certain de tes intentions à notre égard, tu devras te contenter de ce traitement. Le comprends-tu ? Bien.

Je me nomme Odhran. Je suis à la tête de cette unité de combattants de la liberté. Mon visage doit t'être familier, non ? Mon portrait est placardé sur tous les panneaux d'affichage des environs. Alors, dis moi, combien le staroste offre-t-il pour ma tête ? Huit-cents orins !

Seulement ? J'en serais presque offensé ...

Mes hommes disent que tu es quelqu'un de bien, et que tu t'intéresses aux Aen Seidhe. Laisse-moi te raconter notre histoire. Écoute bien dh'oine, et surtout ne m'interromps pas si tu tiens à ta langue.



Mes frères et moi sommes membres des nobles *Aen Seidhe*, «le Peuple des Collines» dans ta langue. Nous arrivâmes sur ce monde près de deux mille ans avant vous. C'est en ce temps que l'on nomme désormais «l'Âge des migrations» que notre peuple se scinda en deux. Nos cousins, les *Aen Elle*, s'en allèrent, dit-on, vivre sur un autre monde. De leur côté, portés par de grands et majestueux vaisseaux blancs, nos ancêtres accostèrent sur les littoraux de ce que vous nommez à présent «Royaumes du Nord». C'était une terre florissante et boisée où notre peuple trouva tout loisir de s'installer et de prospérer. Nous vivions en symbiose avec la nature. Nos maisons, et même les somptueux palais que nous bâtissions, plutôt que d'empiéter sur la végétation, s'y mêlaient harmonieusement.

Tu veux savoir à quoi ressemblait un palais elfique ? Cocasse... Tes ancêtres les ont tous détruits ! Les *bloede dh'oine* ont tout rasé ! Bien souvent, une fois leur massacre accompli, ils ont reconstruit sur nos ruines les cloaques putrides que vous osez nommer «cités». Sous vos pieds s'érodent les restes de la gloire de mon peuple... Mais si tu tiens vraiment à contempler le génie architectural de mon sang, rends-toi au Nilfgaard dans le duché de Toussaint. Le château de Beauclair est peut-être le dernier palais elfique à demeurer intact à ce jour.



Mais reprenons le cours de notre récit. Je t'avais ordonné de ne pas m'interrompre !

Voilà près de mille-cinq-cents ans, le grand cataclysme appelé «Conjonction des Sphères» eut lieu. Il déversa sur notre monde des hordes de créatures mauvaises, tels les vampires, tout en nous faisant le cadeau empoisonné de l'Énergie du Chaos primordial que l'on nomme magie. C'est à cette époque que les tiens apparurent. Certains érudits prétendent que votre monde avait été détruit à cause de la Conjonction, et que vous n'aviez plus de terre où vivre. Je ne suis sûr de rien, car nos deux peuples n'avaient pas de contacts en ces temps reculés.

La véritable catastrophe arriva voilà près de cinq-cents ans. L'on nomme «Premier débarquement» l'instant où les *dh'oine* posèrent pour la première fois le pied dans ce qui allait devenir les Royaumes Nordiques. Dans un premier temps, les *Aen Seidhe* ne prêtèrent pas grande attention aux humains. Ils les laissèrent prospérer et fonder plusieurs royaumes, pensant à tort que l'expansion des hommes allait se freiner d'elle-même, du fait de votre faible espérance de vie. Certains tentèrent d'établir avec les nouveaux arrivants des relations amicales. Des accords furent signés, et nos mages formèrent même certains enfants humains à la magie dans la grande cité de Loc Muinne. Quelle erreur regrettable ! Quelques années plus tard, le général des armées du jeune royaume de Rédania, Milan Raupenneck, menait une armée à Loc Muinne, massacrant tous les elfes qui y vivaient. Cet acte de barbarie inqualifiable marqua le début de la première guerre entre les *dh'oine* et les *Aen Seidhe*.

Les tiens eurent largement l'avantage dans ce conflit. Bataille après bataille, mes ancêtres furent repoussés toujours plus loin vers l'est et durent se résoudre à se cacher dans les montagnes. Les anciens disaient que nous devions panser nos blessures et attendre patiemment votre déclin pour vous chasser définitivement. Mais la jeunesse ne l'entendit pas ainsi. Une jeune et noble dame de mon peuple, Aelirenn, la Rose Blanche de Shaerrawedd, rallia sous sa bannière tous les *Aen Seidhe* qui voulaient continuer le combat.

Il y a environ deux-cents ans, vers l'an 1060, eut lieu la bataille décisive. Ce fut un glorieux combat. Malheureusement, nous fûmes vaincus, et tes ancêtres n'eurent aucune pitié, *dh'oine* ! Ils massacrèrent tous les

miens, y compris Aelirenn. Ce qu'il restait de jeunesse et d'énergie à mon peuple pourrissait désormais au pied des ruines du palais de Shaerrawedd. Une perte aussi catastrophique qu'irréversible...



Les décennies qui suivirent confirmèrent la tendance. Les *Aen Seidhe* qui avaient survécu à la guerre durent se résoudre à se cacher dans les montagnes ou dans les bois, vivant chichement des maigres ressources disponibles. D'autres préférèrent renoncer à leur liberté et allèrent s'entasser dans les villes des humains. Quelle disgrâce ! D'autant plus que les *dh'oine* n'ont jamais réellement accepté les non-humains. Certes, des elfes, des nains et des halfelins vivent parmi eux dans leurs cités puantes.



Mais ils sont parqués dans des ghettos ! Au moindre malheur, ils sont pointés du doigt et leur tête finit au bout d'une pique !



Mes frères d'armes et moi n'avons jamais accepté cela. C'est ainsi qu'en l'an 1263, lorsque la première guerre entre le Nord et le Nilfgaard commença, nous décidâmes de nous organiser en unités pour combattre les Nordiens. Notre objectif était simple : voir la Téméria, la Rédania, Aedirn et Kaedwen tomber ; voir les *dh'oïne* crever ; voir les quelques survivants fuir par la mer et disparaître à l'horizon pour ne plus jamais revenir ! Mus par cet espoir nouveau, nous entrâmes en guerre. Cachés dans les forêts, nous menâmes de nombreuses opérations derrière les lignes nordiennes. **Les *Scoia'tael* étaient nés !**

Malheureusement, le Nilfgaard fut vaincu à la bataille de Sodden, et nous nous retrouvâmes isolés...

La répression fut terrible. Cette ordure de roi Foltest de Téméria lança ses troupes contre nous et de nombreuses unités de *Scoia'tael* furent massacrées. Cependant, notre détermination ne fléchit pas, d'autant plus que le Nilfgaard n'avait pas dit son dernier mot : cinq ans après la première guerre, les troupes d'Emhyr var Emreis fondirent de nouveau sur le Nord. L'empereur Emhyr nous proposa un marché exceptionnel : nous devions encore une fois le soutenir dans sa guerre, et, en échange, il nous offrirait un royaume une fois victorieux.

Sous le commandement de notre chef, Isengrim Faoltilarna, nous intensifiâmes notre guérilla. À l'aube de la bataille décisive, nous nous enrolâmes dans l'armée du Nilfgaard pour soutenir l'effort de guerre : la brigade *Vrihedd*, composée intégralement d'*Aen Seidhe*, était née.



Oui, bien sûr que j'en ai fait partie ! Nous étions certains que cette fois, notre plan allait réussir. La situation dans l'est était très encourageante : la Lyrie, Riv et Aedirn avaient été envahis rapidement. Fidèle à sa promesse, l'empereur Emhyr restitua à notre peuple le royaume de *Dol Blathanna*, la Vallée des Fleurs. Il plaça à la tête de notre nouveau royaume *Enid ad Gleanna*, que certains *dh'oïne* connaissent mieux sous le nom de Francesca Findabair. En plus d'être une sorcière très puissante, *Enid* est réputée pour être la plus belle femme du monde.



Après des siècles d'errance, nous avons enfin retrouvé une terre ! Cependant, nous savions tous que la guerre n'était pas terminée ; la Téméria faisait encore front. Nous partîmes pour Brenna où devait avoir lieu la bataille décisive.

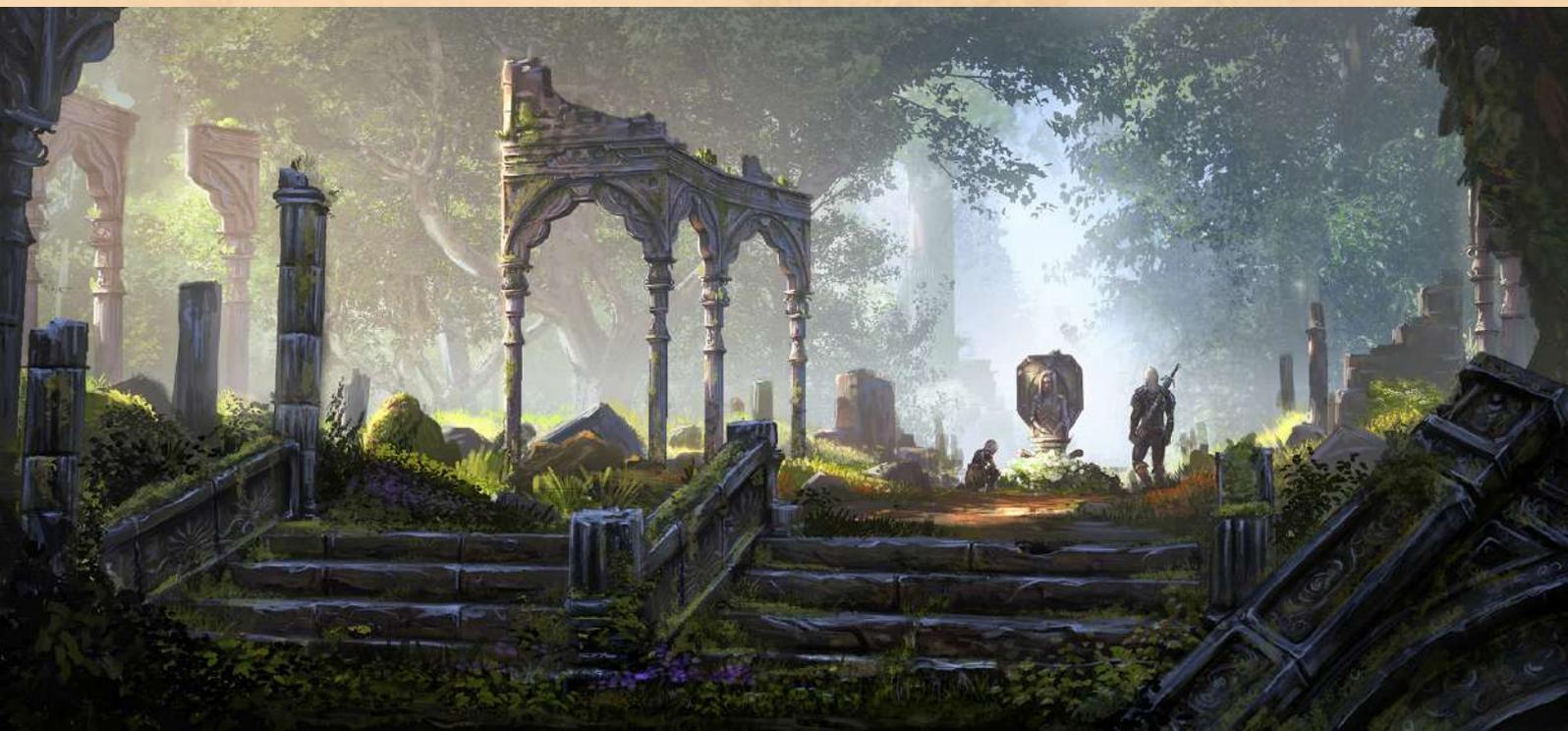


La brigade *Vrihedd* se retrouva en première ligne. Nous chargeâmes les lignes des Nordiens avec fureur aux côtés des régiments de cavalerie nilfgardiens. Mais vague après vague, l'infanterie nordienne repoussa notre attaque. Quand le maréchal Coehoorn fut abattu par les volontaires de Mahakam, nous sûmes que la bataille était finie. Avec la défaite, notre rêve s'évolutait. Notre brigade avait été anéantie, et tous nos officiers ou presque avaient été capturés.

Une fois de plus, l'empereur dût négocier avec les rois du Nord. Le traité de paix de Cintra stipulait que les *Aen Seidhe* conserveraient *Dol Blathanna*, à la condition que notre Vallée devienne une principauté inféodée à Demavend d'Aedirn. Francesca Findabair perdit donc sa couronne et devint vassale de ce pourceau. Cette solution ne nous convenait guère. Mais de toute façon, nous n'eûmes pas voix au chapitre puisque nous fûmes trahis : suite au traité de paix, l'empereur Emhyr retira officiellement son soutien aux *Scoia'tael*. Lui emboitant le pas, *Enid an Gleanna* déclara que les Écureuils étaient *personæ non gratae* à *Dol Blathanna* ! En plus de cela, nos officiers capturés furent remis aux Nordiens en échange de la garantie d'un procès équitable. Beaucoup d'entre eux n'ont pas eu droit à ce procès, et leurs carcasses blanchissent au soleil à l'heure qu'il est.



DÉSORMAIS, TU COMPRENDS LA COLÈRE QUI NOUS ANIME, HUMAIN. NOUS QUI VERTONS NOTRE SANG DEPUIS DES SIÈCLES POUR ASSURER UN FUTUR À NOTRE ESPÈCE, NOUS SOMMES ARRIVÉS DANS UNE IMPASSE. TRAHIS PAR LES NÔTRES, ISOLÉS DANS LES SOMBRES FORÊTS AU COEUR DE ROYAUMES HOSTILES À NOTRE PRÉSENCE, IL NE NOUS RESTE PLUS QUE DEUX OPTIONS : REPRENDRE NOTRE LIBERTÉ PAR LES ARMES, OU MOURIR EN EMPORTANT UN MAXIMUM DE *DH'OINE* DANS LA TOMBE !



LA VOIE DES ÉCUREUILS



Caed'mil dh'oine. Je me nomme Sé. Je suis le bras droit d'Odhran et le plus âgé des Aen Seidhe de ce camp. Mon chef d'unité me dit que je dois te parler de nos conditions de vie. Soit, j'y consens. Je vais m'efforcer de te présenter les choses le plus pragmatiquement et le plus impartialement possible. Tu sais, après plus de deux siècles d'existence, il est facile de prendre du recul sur soi-même et sur ses actes.

Je pense que c'est pour cela qu'Odhran m'a choisi pour te présenter nos vies. Il sait que je n'aurai pas de filtre et que je te parlerai sans détour. Car, oui, nous sommes des Scoia'tael, des combattants de la liberté. Mais nous sommes aussi des assassins et des terroristes. Contrairement à certains qui pensent incarner une forme de Bien, de Justice Absolue, j'ai totalement conscience de qui je suis, et de la part d'ombre qui est en moi. C'est ironique d'ailleurs... si nous nous étions rencontrés en d'autres circonstances, je t'aurais certainement abattu sans remords, et pourtant me voilà en train de te nourrir de mon savoir.

Profite de cette chance qui t'est accordée, et écoute attentivement.



PREMIERS PAS

Rejoindre une unité de *Scoia'tael* n'est pas une décision à prendre à la légère. La plupart de ceux qui en arrivent à ce choix extrême ont atteint un point de non-retour dans leur rapport aux sociétés des Royaumes du Nord. Certains ont vu leur famille massacrée ; d'autres leurs biens spoliés ; certains, parmi les plus jeunes, se sont laissés influencer par les discours enflammés de fanatiques glorifiant la grandeur passée des *Aen Seidhe* ; d'autres encore ont peur ou ne supportent tout simplement plus le mode de vie qui leur est imposé. Tous ont en commun une même détestation des humains, et une même volonté de regagner, d'une certaine façon, la liberté qu'ils ont perdue.

Pourquoi ne pas aller vivre entre *Aen Seidhe* à *Dol Blathanna* ? Déjà, les *Écureuils* en sont bannis. Ensuite, cette terre a beau être en paix et réservée aux elfes, certains ne peuvent s'empêcher de la voir comme un mouvoir de l'espèce. Les naissances y sont très rares et, quelques années seulement après le retour des *Aen Seidhe*, la population menace déjà d'y

décliner. De plus, nombre de jeunes elfes considèrent que les terres où règnent désormais les rois *dh'oine* leur appartiennent et leur ont été volées. Les nombreuses ruines elfiques que l'on trouve partout en Téméria, en Rédania, en Aedirn et en Kaedwen en témoignent.

De nombreux elfes décident donc d'écouter leur colère et leur envie de liberté et rejoignent les *Scoia'tael* dans les bois. Malheureusement, aveuglés par les passions qui les animent, ils oublient qu'il s'agit d'une lutte désespérée. Malgré quelques succès et de rares soubresauts d'espoir, les chances de victoire des *Écureuils* sont infimes. Ainsi, quelques siècles après l'épopée d'Aelirenn et le massacre de *Shaerawedd*, la jeunesse elfique continue de se sacrifier au nom d'une cause perdue. Certains trouvent cela beau, et poétique. Pour d'autres, plus pragmatiques, ça n'est rien de plus qu'un stupide suicide collectif.

Contrairement à ce que certains pensent, les elfes ne sont pas les seuls non-humains que l'on peut trouver dans les commandos des *Scoia'tael*. Bien que minoritaires, des nains et des halfelins rejoignent parfois les *Écureuils*, bien souvent

parce que les humains ont fait preuve d'une grande cruauté à leur encontre et qu'ils en sont arrivés à ne plus pouvoir imaginer leur vie dans les cités.



IDÉAUX

Les buts des *Scoia'tael* peuvent varier en fonction des personnalités de chacun, ainsi que de la philosophie de l'unité à laquelle ils appartiennent. Bien souvent, cette philosophie est déterminée par le chef d'unité. Mais dans la globalité, on retrouve deux idées dominantes non contradictoires que sont la guerre contre les humains et la conquête de la liberté.



Les unités qui penchent plus vers la première option sont composées d'individus dominés par la haine et la colère. Leur objectif principal est de se venger des humains et de semer la mort et la destruction chez eux. Peut-être ont-ils un grief contre l'humanité entière, ou bien peut-être leur colère est-elle dirigée contre un individu ou un groupe particulier. Quoi qu'il en soit, leur désir de violence les amènera à commettre des actes innommables pour atteindre leurs objectifs. Assassinats, exécutions sommaires, attentats terroristes,

embuscades mortelles et torture font partie de leur *modus operandi*. Tous les humains sont des cibles potentielles pour eux, quel que soit leur rang social, ou même leur âge... Parmi les éléments les plus extrémistes, certains n'hésiteront pas à se sacrifier si leur mort peut faire le plus de mal possible aux *dh'oine*. Leurs actes atroces entraînent systématiquement des réactions fortes chez les humains. Les premiers à subir l'ire de ces derniers sont bien souvent les non-humains bien intégrés et innocents. Mais ces *Scoia'tael* n'ont que faire du sort de ces gens qu'ils considèrent comme des traîtres...



Tous les *Scoia'tael* ne partagent pas cette façon d'agir. D'autres sont plus modérés dans leur approche. Certes, ils restent des soldats en guerre contre les humains et sèment la mort dans les rangs des soldats, mais ils ne cèdent pas aux pulsions de haine de leurs homologues décrits plus haut. Ces Écureuils idéalistes et épris de liberté ont plutôt pour objectif de trouver un mode de vie alternatif, loin des villages et cités des humains. Ces elfes cherchent à retrouver une connexion avec la nature que leur espèce a perdue à mesure de son déclin. Ils vivent en communauté bien loin de ces humains dans lesquels ils ne se reconnaissent pas et trouvent dans la vie sauvage et forestière une forme de plénitude. Certains groupes restent néanmoins vigilants au traitement réservé aux non-humains des communautés avoisinantes et vont mettre leurs arcs au service de la défense de ces derniers.

Les deux modèles présentés ci-dessus sont des extrêmes. Dans la réalité, la philosophie de chaque groupe se situe quelque part entre les deux.



PRIVATIONS

Les *Scoia'tael* ont fait le choix d'une vie difficile. Condamnés à vivre dans la clandestinité, ils passent le plus clair de leur temps à tenter de survivre cachés dans les forêts. Bien souvent, les petites unités éparpillées dans tous les royaumes ont pour première préoccupation de subvenir à leurs besoins primordiaux. Trouver de la nourriture, du matériel basique et des vêtements n'est pas chose aisée quand tout le monde vous chasse à vue ou fuit votre présence. Ainsi, pour une unité, la faim est un ennemi tout aussi mortel que les forces armées des rois. L'hiver est la pire saison : le froid et le manque de ressources forcent les Écureuils à tenter des sorties risquées hors des bois afin de se réapprovisionner.

TRAQUE INCESSANTE

Partout où ils s'installent, les Écureuils sont chassés. Les autorités en place ne leur laissent aucun répit, craignant (à raison) leur présence. C'est d'autant plus vrai depuis les guerres contre le Nilfgaard. Les *Scoia'tael* s'étant alliés à l'empereur pour faire tomber les rois du Nord, ces derniers n'ont pas forcément une bonne opinion des rebelles de la forêt. Il n'est pas rare de voir, sur les panneaux d'affichage dans les villages, le portrait d'un chef d'unité accompagné de la mention «recherché, mort ou vif».



Peu de mercenaires seraient assez fous pour aller défier les *Scoia'tael* dans les bois afin de récolter une prime, aussi importante soit-elle. En revanche, l'appât du gain pousse souvent quelques opportunistes à donner des informations

au staroste ou au noble local dans l'espoir d'obtenir compensation. Parfois, ces informations sont pertinentes. Parfois, c'était juste une bonne occasion de se débarrasser de son voisin aux oreilles un peu trop pointues...

Pour lutter plus efficacement contre les rebelles, les royaumes s'organisent et engagent des moyens. En Téméria, le roi Foltest dispose d'une unité d'élite appelée les Stries Bleues, dont l'une des activités principales est de chasser les Écureuils.



En rejoignant la *Scoia'tael*, les jeunes recrues doivent être conscientes que les humains ne leur feront aucun cadeau. Les unités doivent toujours rester extrêmement discrètes et mobiles car une fois leur campement découvert, elles sont vulnérables aux assauts. Les occasions de mourir sont nombreuses. Plus d'un elfe a terminé sa vie atrocement torturé dans une geôle obscure, avant d'être décapité et d'avoir sa tête exposée au bout d'une pique en guise d'avertissement pour ses frères d'armes. Mais, bien loin de les effrayer, cela ne fait qu'accroître leur haine des *dh'oïne*. C'est un engrenage de violence qui ne trouve sa fin que dans l'anéantissement ou la dislocation d'une des deux factions. Mais les unités de *Scoia'tael* se raréfient avec le temps, tandis que les humains prolifèrent sans que rien ne semble pouvoir arrêter leur avancée. Cette lutte n'est pas égale...

VIVRE SOUS LA CANOPÉE

La qualité de vie des Écureuils dépend de très nombreux paramètres. Le plus important, celui qui fait tant défaut aux elfes depuis des siècles, c'est le nombre. Plus une unité compte de membres, plus elle a un pouvoir d'action important, ainsi que des talents à mettre à contribution. La plupart des *Scoia'tael* ont deux métiers au moins dans la vie. Le métier qu'ils partagent tous est celui de guerrier. En effet, les Écureuils sont des combattants. Tous doivent être en mesure de tirer à l'arc, de brandir une lame, de connaître les bases tactiques des méthodes de guerre de l'unité. Sans cela, le moindre contact avec les milices humaines serait fatal.



Les commandants d'unité *Scoia'tael* sont bien souvent des fanatiques, mais ils ne sont pas stupides. Ils savent qu'ils sont en infériorité numérique et qu'il leur faut compenser cette grave faiblesse par d'autres atouts. Une formation martiale rigoureuse est l'une des premières qualités que ces chefs de guerre vont chercher à développer chez leurs hommes.

Pour le reste, chaque membre de l'unité va trouver son importance à sa façon en exerçant un second métier : chasseur, tisserand, tanneur, forgeron, cordonnier, prêtre, médecin, éclaireur, espion, palefrenier, cuisinier, messenger... sont autant de métiers qui sont nécessaires au bon fonctionnement d'un groupe. Parfois, les unités sont trop petites pour accueillir au moins un représentant de

chacune de ces professions et doivent donc improviser en conséquence.

En plus de toutes ces qualités, les Écureuils doivent être capables d'une grande mobilité. Si une unité est découverte et que l'emplacement de son camp est révélé, il faut s'attendre à un assaut massif des humains dans les semaines, voire les jours qui suivent. Dans ce cas-là, l'unité doit être capable de plier bagage très vite et de disparaître en laissant le moins de traces possibles. Une excellente connaissance de la région où opère le groupe devient alors un atout majeur afin de trouver un nouvel emplacement où s'installer.



Ces règles ne concernent pas toutes les unités. Certaines sont dissimulées dans des forêts si épaisses que les *dh'oine* n'ont aucune chance de les y débusquer. Néanmoins, chaque Écureuil doit faire attention de laisser le moins de traces possibles. Car chaque déplacement mal dissimulé est potentiellement une piste pour les ennemis. Il existe aussi des unités qui opèrent directement dans les cités humaines.



ALLIÉS DE CIRCONSTANCE

Au cours de leur existence dangereuse et isolée, les Écureuils parviennent parfois à trouver de l'aide de la part d'agents extérieurs. Cependant, ces alliés de circonstance sont rares. La plupart ne sont jamais totalement fiables, et leur aide est rarement gratuite...

Pour s'approvisionner malgré les difficultés, les rebelles peuvent compter sur les chariots remplis des contrebandiers que l'on nomme havekars. Ces humains ont choisi - contre monnaie sonnante et trébuchante bien entendu - de fournir en armes et en provisions les *Scoia'tael* qui font appel à leurs services. Autant dire que les autres *dh'oine* les voient comme des criminels de la pire espèce. Si l'un d'entre eux est intercepté par des soldats, revenant des bois avec une bourse pleine et un chariot vide, il s'expose à une peine des plus sévères.



Cependant, la fiabilité des havekars est limitée. Ce sont des profiteurs, et leurs prix sont exorbitants. De plus, certains n'hésitent pas à dénoncer leurs contacts chez les *Scoia'tael* pour gagner encore plus d'argent. Quand ces derniers arrivent sur le lieu de la transaction, ils sont accueillis par les hallebardes des soldats du noble local.

Dans les cités des *dh'oine*, les non-humains sont souvent obligés de vivre entre eux, reclus dans ce qui ressemble à des ghettos. Parmi certains de ces non-humains, les Écureuils trouvent parfois des sympathisants à leur

cause qui peuvent leur fournir matériel, renseignements et hébergement s'ils mènent une opération urbaine. Cependant, ces sympathisants savent qu'ils marchent sur des oeufs : quand les *Scoia'tael* font un coup d'éclat en plein coeur d'une cité, la réaction des humains est forte et implacable. Les soldats affluent par colonnes dans les rues et cherchent les responsables. Bien souvent, dans ce cas-là, le ghetto des non-humains fait l'objet d'une attention toute particulière. Si on y trouve la moindre preuve d'une aide fournie aux Écureuils, les têtes commencent à tomber. C'est pourquoi les sympathisants sont toujours frileux sur l'aide qu'ils fournissent aux rebelles. Parfois, il arrive qu'ils soient découverts. Dans ce cas, ils sont obligés de dire ce qu'ils savent sur les *Scoia'tael* locaux s'ils ne veulent pas que leur famille en pâtisse...



Bien que cela soit de plus en plus rare, il est possible pour les Écureuils de compter sur l'aide ponctuelle d'un *vatt'ghern*, que les humains appellent aussi «sorcelleur». La plupart d'entre eux ne s'intéressent qu'aux monstres. Cependant, tous ne sont pas aussi regardants sur leurs sources de revenus et n'hésitent pas à accepter des contrats d'assassinat : les *vatt'ghern* du Chat.

Ces sorcisseurs virevoltants partagent un lien historique très fort avec les *Aen Seidhe* : certains d'entre eux ont combattu aux côtés d'Aelirenn autrefois ; leur style de combat s'inspire grandement d'*Addan Aenye*, l'art martial développé par le maître d'armes et poète elfe Nissail ; ils

méprisent les humains et les appellent *dh'oine* ; aussi, ils ont autrefois cohabité avec des *Aen Seidhe*. Toutes ces raisons font que ces tueurs de métier accepteront volontiers de collaborer avec les *Scoia'tael* si l'occasion se présente. Cependant, n'oublions pas que les sorceleurs sont des professionnels qui ne travaillent pas gratuitement...



Les Écureuils peuvent compter sur le soutien des dryades de Brokilone. Ces dernières apprécient le respect dont les elfes font preuve à l'égard de la nature.

Au cours des guerres récentes, les dryades ont apporté leur aide aux *Scoia'tael* en leur offrant un abri dans leur forêt, pansant leurs plaies et leur offrant un temps de repos parfois salvateur.



D'un autre côté, il est également tout à fait possible qu'un *vatt'ghern* en manque d'argent décide de se mettre au service d'un noble ou d'un village et qu'il se retrouve en travers du chemin des membres *Scoia'tael* locaux. Dans une telle situation, ces derniers ont tout intérêt à faire profil bas pendant quelques temps, ou bien à être vraiment sûrs de leur coup quand ils passent à l'action...

Bien malheureusement pour les Écureuils, le royaume forestier de Brokilone est en guerre quasi-permanente avec ses voisins *dh'oine* et les dryades sont mobilisées à la protection de leurs frontières. Malgré cela, si un groupe parvient à obtenir l'aide d'une des filles d'Eithné, il pourra apprécier ses talents d'archère et d'éclaireuse, ainsi que sa puissante magie.



CULTURE ELFIQUE

HEN LLINGE

Tel est le nom de la langue que parlent les *Aen Seidhe*. Étant donné qu'il s'agit du plus vieux langage connu dans les Royaumes nordiques, on lui donne le nom de «Langue Ancienne». Cependant, c'est loin d'être une langue morte. Non seulement est-elle encore employée par les elfes, les magiciens et certains érudits, mais elle a aussi des dérivés qui sont largement parlés au XIII^e siècle : le langage nilfgardien, le jargon de Skellige et la langue des dryades de Brokilone trouvent leurs racines dans la langue des *Aen Seidhe*.

Les elfes utilisent les Anciennes Runes pour la forme écrite de leur langue. Bien que l'alphabet de la Langue Commune parlée dans les Royaumes du Nord soit issu de ces runes, il en diffère totalement.



× 𐌿 𐌹 𐌺 𐌻 𐌼 𐌽 ×

«*Kwyn esseath?*»

«Qui êtes-vous ?»

Voici quelques mots en Hen Llinge classés par thèmes et par ordre alphabétique (FR > HL) :

ESSENTIELS

aller	>	<i>va</i>
au revoir	>	<i>va faill</i>
avoir	>	<i>aef</i>
bonjour	>	<i>céadmil</i>
ça, ceci	>	<i>het</i>
dans, vers	>	<i>aép</i>
de	>	<i>aep, ar</i>
et	>	<i>ui</i>
être	>	<i>ess</i>
je suis	>	<i>essea</i>
vous êtes	>	<i>esseath</i>
excusez-moi	>	<i>squaess'me</i>
ici	>	<i>'ere</i>
moi/mon	>	<i>me</i>
ne...pas	>	<i>n'te</i>
non	>	<i>néen</i>

nous	>	<i>ninnau</i>
ou	>	<i>na</i>
oui, ainsi	>	<i>yeà</i>
pouvoir (V)	>	<i>caen</i>
que	>	<i>que</i>
qui	>	<i>kwyn</i>
sous	>	<i>ys</i>
sur	>	<i>yn</i>
tout	>	<i>holl</i>
tu	>	<i>thu, te</i>
un, une	>	<i>en</i>
vous tous	>	<i>oiach</i>



NATURE

bois	>	<i>woedd</i>
colline	>	<i>seidh</i>
falaise	>	<i>craag</i>
fleur	>	<i>blath</i>
forêt	>	<i>caed</i>
île	>	<i>inis</i>
lac	>	<i>loch</i>
mer	>	<i>muire</i>
montagne	>	<i>ard</i>
pâquerette	>	<i>enid</i>
pré	>	<i>fen</i>
rivière	>	<i>aevon</i>
roche	>	<i>carraigh</i>
sommet, pic	>	<i>ban</i>
vallée	>	<i>dol</i>

CRÉATURES

bête	>	<i>drelch</i>
cheval	>	<i>evall</i>
corbeau	>	<i>cerbin</i>
diable	>	<i>d'yaabl</i>
écureuil	>	<i>scoia'tael</i>
esprit	>	<i>saov</i>
grenouille	>	<i>breoga</i>
hérisson	>	<i>eimyr</i>
hirondelle	>	<i>zireael</i>
lion	>	<i>coram</i>
loup	>	<i>bleidd</i>
mouette	>	<i>lara</i>
noyeur	>	<i>muire d'yaeblen</i>
renard	>	<i>crevan</i>
sanglier	>	<i>tirth</i>

PERSONNES

barde	>	<i>taedh</i>
cavalier	>	<i>ruadhri</i>
dame	>	<i>laith</i>
elfe	>	<i>sidh</i>
enfant	>	<i>wedd</i>
espion	>	<i>an'givaré</i>
femme	>	<i>beanna</i>
filles	>	<i>luned</i>
humain	>	<i>dh'oine</i>
maîtresse	>	<i>gvaern</i>
mère	>	<i>modron</i>
petite soeur	>	<i>sor'ca</i>
princesse	>	<i>rhenawedd</i>
reine	>	<i>rhena</i>
roi	>	<i>rhon</i>
sorceleur	>	<i>vatt'ghern</i>
sorcière	>	<i>daerienn</i>

CONSTRUCTIONS

château	>	<i>caer, kaer</i>
chemin	>	<i>straede</i>
portail	>	<i>gaeth</i>
porte	>	<i>vond</i>

pont	>	<i>pont</i>
tour	>	<i>tor</i>
tumulus	>	<i>carn</i>

ADJECTIFS, DESCRIPTIONS

ancien	>	<i>hen</i>
beau	>	<i>elaine</i>
blanc	>	<i>gwyn</i>
charmant	>	<i>ensh'éass</i>
deux	>	<i>twe</i>
dur	>	<i>geehaet</i>
frénétique	>	<i>foilé</i>
noir	>	<i>dhu</i>
rapide	>	<i>veloë</i>
rouge	>	<i>dearg</i>

CLIMAT ET SAISONS

été	>	<i>aëte</i>
feu	>	<i>aenye</i>
glace	>	<i>gynvael</i>
hiver	>	<i>invaerne</i>
lumière	>	<i>aine</i>
soleil	>	<i>feainn</i>
temps, saison	>	<i>tedd</i>
vent	>	<i>gwynt</i>

ACTIONS ET ESPACE

aller, arriver	>	<i>càemm</i>
chanter	>	<i>shaent</i>
danser	>	<i>addan</i>
derrière, dos	>	<i>daetre</i>
dormir	>	<i>dearme</i>
embrasser	>	<i>a'baeth</i>
en avant	>	<i>adhart</i>
entrer	>	<i>aen'dren</i>
lire	>	<i>dar'len</i>
parler	>	<i>dice</i>
suivre	>	<i>aecàemm</i>

GUERRE ET MALHEURS

combat	>	<i>ymladda</i>
épée	>	<i>glaeddyv</i>
frénésie	>	<i>folie</i>
malédiction	>	<i>geas</i>
mort	>	<i>vhoel</i>
peste	>	<i>pest</i>
sang	>	<i>ichaer</i>
tirer	>	<i>spar</i>

ACTION !

Attaquez !
Spar'le !

Attention !
Gar'éan !

Calmez vous tous !
Caelm, evellienn !

Courez !
Raenn !

Lâchez vos armes !
Glaeddyvan vort !

Éloignez-vous de moi !
Va vort a me !

Gourgandine !
Varh'he !

Ne tirez pas ! (sur moi)
N'aen aespar a me !

N'y allez pas !
N'te va !

Que se passe-t-il ?
Que suecc's ?

Saloperie d'humain !
Bloede dh'oine !

Stop !
Voer'le !

Tais-toi !
Thaess aep !



Note au lecteur

Pour construire la langue elfique, A. Sapkowski s'est inspiré de nombreux dialectes ouest-européens, mais il n'existe pas de dictionnaire exhaustif de l'*Hen Llinge*. Pour les besoins de la série télévisée *The Witcher*, un spécialiste a créé une version plus élaborée - quoique légèrement différente de l'originale - de la langue. Des extraits en sont disponibles sur la toile. Pour la petite histoire, ce monsieur, David Peterson, avait déjà fait la même chose pour le langage des *Dothraki* dans la série *Game of Thrones*.

Mais revenons à nos nekkers. Permettez moi de vous donner quelques conseils concernant la langue ancienne : utilisez la de façon saupoudrée dans vos conversations roleplay. Cela renforce l'immersion et donne corps aux personnages elfiques. Pour ce faire, les ressources présentes dans le livret peuvent amplement suffir. La langue elfique peut avoir un puissant impact scénaristique pour tout ce qui touche à la magie. Énoncer une puissante malédiction ou un sortilège destructeur en *Hen Llinge* peut vraiment ajouter une petite touche qui fera toute la différence. Pour construire les phrases, vous ne trouverez peut-être pas tous les éléments syntaxiques et/ou lexicaux dans mon livret, ni même dans d'autres sources plus exhaustives. Dans ce cas, n'hésitez pas à inventer vous même, ou bien à utiliser un dictionnaire gaélique pour trouver des mots et/ou des tournures syntaxiques crédibles. Faites vous plaisir. Aucun linguiste ne viendra contrôler si vos tournures sont cohérentes ou pas !

LE CALENDRIER ELFIQUE

Les peuples humains utilisent un calendrier traditionnel découpé en douze mois. Mais les *Aen Seidhe* ont leur propre façon de fractionner le temps qui passe. Ils partagent l'année en huit mois appelés *savaeds*. La plupart de ces mois partagent le nom du jour spécial qui le voit commencer.

Le nouvel an a lieu à SAOVINE, ce qui équivaut à la fin du mois d'octobre chez les humains. Ce jour marque également le nouvel an chez ces derniers. On dit ce jour particulièrement propice à l'apparition de banshees que l'on peut entendre se lamenter pour ceux qui vont mourir au cours de l'année qui vient.

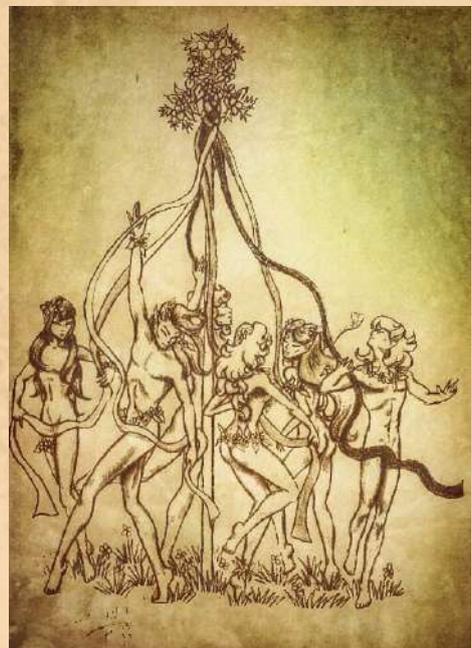
Le solstice d'hiver a lieu le jour de MIDINVAERNE. C'est la nuit la plus longue et les superstitions la disent propice aux phénomènes mystiques. Elle marque le début du deuxième *savaed*, YULE.



Le *savaed* d'IMBAELK débute à la fin de l'hiver, en février chez les humains. Le jour d'IMBAELK célèbre la terre, le foyer, la fin du froid, les jours rallongeant et les premiers signes du printemps. Le feu et l'idée de purification y tiennent une place importante.

Le jour de BIRKE marque l'équinoxe de printemps. Il a lieu aux alentours du 20 mars dans le calendrier humain. Il marque également le début du quatrième *savaed* du calendrier elfique, qui porte le même nom.

BELLETEYN est un jour très spécial dans le calendrier. Se tenant entre le 30 avril et le 1er mai du calendrier humain, le festival de *Belleteyn* est un moment propice aux affaires amoureuses. On y mange et boit à profusion. De nombreuses relations commencent (ou se terminent) le soir de *Belleteyn*. Cette journée marque le début de BLATHE, le cinquième *savaed* de l'année elfique.





MIDAËTE, le solstice d'été, est le jour le plus long de l'année. Il marque le début du sixième savaed, appelé FEAINN. Le jour de *Midaëte*, des constructions sont dressées pour honorer le soleil et tenter de capter une partie de son énergie afin de protéger les vivants.

LAMMAS, le jour de récolte, est célébré le 1er août chez les humains. C'est le début du septième savaed, qui porte le même nom. D'après les légendes, c'est le jour de *Lammas* que l'on a le plus de chances d'apercevoir la déesse Dana Méadbh, la Reine des Champs. Elle est la seule divinité à être révérée chez tous les peuples.

L'équinoxe d'automne a lieu le 23 septembre chez les humains. Pour les *Aen Seidhe*, c'est le jour de VELEN, qui marque le début du dernier savaed du calendrier elfique.



Dana Méadbh





Bas les pattes dh'oine ! Odhran t'a peut-être accordé sa confiance, mais ce n'est pas encore mon cas. Je suis Deirdra, et c'est moi qui suis responsable de l'équipement dans ce camp. Je n'ai pas le talent d'un maître artisan, mais je suis capable de forger, travailler le cuir, fabriquer des pièges et des onguents basiques. C'est plus qu'assez pour équiper convenablement mon unité.

Comment ? Tu t'intéresses à notre équipement ? Eh bien soit ! Laisse-moi te donner un aperçu de ce que les Écureuils utilisent au quotidien dans leur lutte. Et si ton attitude me plaît, je te parlerai peut-être aussi de quelques objets rarissimes qui font la fierté de mon peuple. Des objets qu'aucun dh'oine ne saurait fabriquer ! Alors écoute attentivement, et ne m'interromps pas.

ARMES

GLAEDDYV DE LONAN



Cette arme tire son nom d'un ancien roi Aen Seidhe dont le royaume s'étendait quelque part dans l'actuelle Aedirn. Souverain d'un peuple pacifique, Lonan comprit (mais un peu tard) le danger que représentaient les dh'oine. Il demanda à ses artisans de produire en nombre des armes afin de résister à la prolifération humaine. Du royaume de Lonan il ne reste rien, mais le schéma de conception de ces glaeddyvan a survécu. Ces armes ne sont peut-être pas aussi efficaces que les glaives des vatt'ghern, mais elles sont fiables, gracieuses et assez faciles à produire pour un artisan Aen Seidhe.

LANCE DES SYLPHIDES



Avant l'arrivée des dh'oine, les forêts recouvraient une grande partie du continent. Quelque part au pied des Monts Kestrel prospérait autrefois le royaume Aen Seidhe des Sylphides. Menées par la reine guerrière Caoihme, elles furent chassées par les humains à coup d'incendies et de campagnes de défrichements massifs. Caoihme regroupa ses forces aux côtés d'Aelirenn. Les Sylphides périrent à Shaerawedd. Toutes sauf une : Laoise. Cette dernière retourna aux Monts Kestrel et passa plusieurs décennies à assassiner des humains pour réclamer les reliques volées de son peuple. Parmi tous les trésors qu'elle récupéra se trouvait le schéma de la lance des Sylphides. Cette double lame élégante et meurtrière incarne à merveille le raffinement de l'artisanat des Aen Seidhe. Laoise ? Hum, morte. Sa dernière cible, sentant le danger, avait embauché un vatt'ghern. Un certain Vizemir, ou quelque chose comme cela...

Nom	SD d'Artisanat	Durée	Composants	Investissement	Coût (schéma)
Glaeddyv de Lonan	16 (compagnon)	9 heures	Bois durci (x1), acier (x2), cuir durci (x2), résine (x1), graisse ester (x2), huile (x1)	229	495
Lance des Sylphides	24 (maître)	12 heures	Pierre à aiguiser (x2), acier noir (x5), bois durci (x6), graisse ester (x4), cuir durci (x2)	698	1580

Nom	Type	PRÉ	DÉG	Fia.	Mains	Effet	Diss.	AM	Poids	Coût
Glaeddyv de Lonan	P/T	+1	4d6	10	2	-	G	1	2	530
Lance des Sylphides	P/T	+2	5d6+2	10	2	Allonge, Saignement (25%)	-	2	3	1200

ARMURES

TENUE DE REBELLE FORESTIER



Certes, cette «armure» fait pâle figure en comparaison des gambisons des miliciens dh'oine... Mais elle n'en garde pas moins certains avantages. Outre sa légèreté, elle est totalement adaptée à la vie arboricole. Son porteur peut passer inaperçu à loisir tant qu'il est dans les bois. Il n'existe pas de schéma unique de cette tenue. Chacun y va de sa petite touche personnelle... Mais il faut bien reconnaître que toutes les unités en utilisent.

FRUSQUES DES PALUDS



Cette tenue grossière et peu esthétique dénote avec le reste de notre matériel. Mais tu te doutes bien que nous l'utilisons pour une raison précise. Elle nous a été inspirée par une ancienne peuplade d'Aen Seidhe marginaux qui vivaient dans les marais près de l'actuelle Sodden. Ce marécage putride nommé «Palud de l'ostracisme» servait de lieu d'exil pour les elfes qui étaient chassés de leurs terres. Ceux-ci mirent au point des moyens de survivre dans cet environnement hostile. Le schéma de cette tenue fort utile est arrivé jusqu'à nous. Certains commandos la portent lorsqu'ils opèrent dans les marais ou les égouts des cités dh'oine. Outre sa capacité de camouflage et le confort -inattendu- qu'elle procure, elle dispose d'une poche hermétique dissimulée. Une tenue inventée par des exilés de notre peuple... Quelle ironie.

ARMURE DE CAVALIER DE VRIHEDD



A Brenna, les hommes de la brigade portèrent ce type d'armure adaptée à la bataille. Elle combine la résistance des armures des dh'oine et la mobilité si chère à notre peuple. Même si nous ne combattons que rarement dans des batailles rangées, ce genre d'armure peut faire la différence dans une escarmouche plutôt rude. D'autant plus que ces armures ont été pensées pour résister avec plus d'efficacité aux volées de flèches et aux piques des fantassins témériens.

Nom	SD d'Artisanat	Durée	Composants	Investissement	Coût (schéma)
Tenue de rebelle forestier	14 (novice)	16 heures	Cuir (x4), cuir durci (x2), bois durci (x2), toile de lin (x2), résine (x6), cire (x6), fil (x10), graisse ester (x5)	378	700
Frusques des paluds	16 (compagnon)	16 heures	Cuir (x4), cuir durci (x2), lin (x5), fil (x12), huile (x6), cire (x10), résine (x4)	335	650
Armure de cavalier de Vrihedd	18 (compagnon)	22 heures	Cuir lyrien (x4), cuir durci (x2), peau de loup (x2), acier noir (x4), fer (x2), graisse ester (x10), huile assombrissante (x8), cire d'ogre (x5)	1074	2150

Nom	Type	PA	AA	Effet	Protection	VE	Poids	Coût
Tenue de rebelle forestier	Légère	7	1	Camouflage (forêt)*	Tête, torse, bras et jambes	0	1.5	538
Frusques des paluds	Légère	6	0	Camouflage (marais/égouts)*	Tête, torse, bras et jambes	0	2	655
Armure de cavalier de Vrihedd	Intermédiaire	15	1	Résistance : perforant	Tête, torse, bras et jambes	1	6	1734

*Camouflage : les effets de camouflage procurent un bonus de +2 en Furtivité dans le milieu indiqué entre parenthèses

BOMBES ET PIÈGES

BOMBES DE SCOIA'TAEL

C'est vrai, nos méthodes ne sont pas toujours les plus «propres». Pour atteindre nos cibles, nous avons parfois recours à des moyens peu conventionnels et destructeurs. Ce n'est pas très raffiné, certes, mais c'est efficace. Quelques vatt'ghern du Chat ont accepté de nous enseigner comment concevoir des bombes. Elles ne sont pas aussi efficaces que les leurs, mais elles n'en restent pas moins meurtrières.

BOMBES AU NERPRUN

Cet objet est aussi grotesque qu'efficace ! Voilà l'idée : nos combattants se bouchent les narines à la cire, puis ils lancent une bombe dans une pièce : les dh'oïne manquent d'air, sont pris de nausée, bref, ils sont inoffensifs et deviennent des cibles faciles ! L'idée vient de Marius Vandebinkle, un gnome allié à notre cause en Redania. Coincé dans un égoût avec son unité, sur le point d'être pris, Marius eut l'idée de sortir de l'eau croupie quelques branches de nerprun et d'y mettre le feu. As-tu déjà senti du nerprun ? Non ? ça empeste la chair pourrie, c'est ignoble ! Bref, Marius réussit à faire fuir les dh'oïne à ses trousses grâce à cette odeur putride. Une fois rentré au camp, il eut l'idée de fabriquer ces bombes.

CHAUSSE-TRAPES

Lorsque l'on est poursuivi par la milice des dh'oïne après avoir été repéré, rien ne vaut les chausse-trapes pour se débarrasser de ces balourds ! Leurs armures sont en métal, mais leurs bottes en cuir ne peuvent pas résister à la morsure des pointes disséminées sur le sol.

ATTRAPE DH'OÏNE

Il s'agit là d'un très grand classique du piège. Une mâchoire d'acier posée sur le sol et soigneusement dissimulée. Les dh'oïne n'y voient que du feu ! Ce piège n'est pas mortel, mais il empêche tout mouvement. Le pauvre d'yaabl pris dedans est à la merci de nos arcs.

Nom	SD de fabrication	Ingrédients	Investissement
Bombe de Scoia'tael	16	Cire (x1), fer (x1), poudre zerrikanienne (x1), argile alluviale (x2), suif de chien (x2)	82
Bombe au nerprun	16	Cire (x1), poudre zerrikanienne (x1), argile alluviale (x2), nerprun* (x2)	76
Chausse-trapes	14	Fer (x2)	60
Attrape dh'oïne	14	Fer (x1), fil (x5), bois (x4), huile (x2)	63

Nom	Type	POR	DÉG	Effets	Prix
Bombe de Scoia'tael	É	4 m	5d6	Feu (25%)	110
Bombe au nerprun	É	8 m	-	Nuage qui se déplace dans le sens du vent pendant 3 rounds puis disparaît. Toute personne touchée doit effectuer un jet de Résilience : SD 20 : aucun effet SD 16 : Le personnage subit Nausée pendant 1d10 rounds SD 12 : Idem, et le 1 ^{er} jet sous COR est automatiquement raté.	104
Chausse-trapes	P	2 m	2d6	Les dégâts ne prennent pas en compte l'armure. Si la cible subit au moins 5 points de dégâts, elle subit des effets équivalents au critique simple : <i>entorse de la cheville</i> . Les effets disparaissent avec des soins.	88
Attrape dh'oïne	P	1 m	5d6	Peut être détecté sur un jet de Vigilance SD 18 (SD 14 si le personnage cherche activement des pièges). Le personnage qui déclenche le piège subit une attaque sur une des deux jambes et entre en état <i>Étourdissement</i> jusqu'à ce que le piège soit désamorcé (Physique SD 20 ou Adresse/Artisanat SD 14 avec des outils adéquats)	91

*Nerprun : une plante aquatique qui pousse en eau peu profonde.

PROJECTILES

FLÈCHE VENGERESSE 

Je ne souhaite même pas à un dh'oine d'être atteint par la pointe sophistiquée d'une telle flèche. Une fois qu'elle a mordu la chair, cette variante de la flèche fousseuse s'y accroche comme une tique : impossible de l'enlever sans causer encore plus de dommages. Les blessures qu'elles infligent guérissent difficilement et laissent des cicatrices atroces. Nous utilisons rarement ces armes car elles sont abominables, et si les dh'oine en trouvent sur leurs morts, ils ont tendance à accentuer leurs représailles...

FLÈCHE-GRAPPIN 

Très honnêtement, ça fait un peu gadget de gnomes, j'en conviens... Je n'ai jamais testé ce procédé moi-même et j'ignore si c'est vraiment efficace. L'idée est de tirer une flèche reliée à une corde en haut d'un mur afin de pouvoir escalader ensuite. Cela n'est pas sans problèmes : déjà, ça n'est pas très discret. Ensuite, selon la situation, cela demande une précision assez importante, même pour un Aen Seidhe.

Nom	SD de fabrication	Durée	Ingrédients	Investissement
Flèche vengeresse	20	1/2 heure	Acier noir (x1), bois durci (x1), cire d'ogre (x1), fil (x1), résine (x1), plumes (x2), pierre à aiguiser (x2)	185
Flèche-grappin	18	1/2 heure	Acier noir (x1), corde (x1), bois durci (x1), cire d'ogre (x1), fil (x1), résine (x1), plumes (x3)	145

Nom	Type	Fia.	Effets	Diss.	Poids	Prix
Flèche vengeresse	P	10	Lorsque la flèche vengeresse touche, ajoutez 2 pour savoir si la blessure inflige un coup critique. Par exemple, la touche infligera un critique simple si la défense est surpassée de 5 et non de 7 comme habituellement (cf LDB p158)	G	0.1	213
Flèche-grappin	C	10	Permet d'escalader les parois	G	2	173



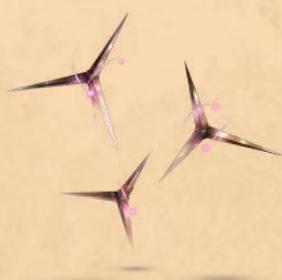
TENUE DE REBELLE
FORESTIER



FLÈCHE VENGERESSE



ARMURE DE CAVALIER DE
VRIHEDD



CHAUSSE-TRAPES



LANCE DES SYLPHIDES

RELIQUES DES AEN SEIDHE

ROBE DE BLATHIN - Armure légère (Éducation SD 18 ou SD 14 pour un Aen Seidhe)



Pouvoir d'arrêt	AA	Effets	Couverture	VE	Poids
10	3	+10 points de santé, +2 en Incantation, résistance aux dégâts tranchants, résistance aux dégâts perforants	Torse, bras et jambes	0	4
		<p><i>Est Tayiar, la somptueuse cité du roi Maeglor, ensevelie sous le sol de l'actuelle Rédania... J'aurais tant aimé la visiter ! Mon père y allait, autrefois. Il m'a maintes fois vanté la beauté des arches de pierre, des terrasses couvertes de faïences raffinées, des jardins de roses et de cerisiers, et enfin du palais royal, beau à faire pâlir l'empereur Emhyr de jalousie. Mais le joyau le plus splendide de la cité n'était autre que Blathin, la fille de Maeglor.</i></p> <p><i>On raconte qu'elle était aussi belle que téméraire. Magicienne très douée, elle ne songeait qu'à chevaucher et se battre. Son père, voulant mettre fin à ses escapades incessantes, lui interdit formellement de quitter la cité et de porter autre chose que des robes sous prétexte de «préserver sa beauté». La belle obéit mais, dans un ultime affront à Maeglor, elle convoqua les meilleurs artisans d'Est Tayiar pour qu'ils lui confectionnent une robe à son goût. Tissée dans une soie entremêlée de cheveux de dryades, imprégnée de magie et renforcée de plaques métalliques, le vêtement était plus résistant qu'une armure de cuir et ses enchantements rendaient Blathin encore plus puissante.</i></p> <p><i>Est Tayiar a sombré, tel un conte de fée qui se termine dans l'horreur... J'imagine que la robe s'y trouve encore... A moins que des explorateurs ne l'aient déjà trouvée. Des rumeurs prétendent que les dh'oine mèneraient des fouilles sur le site de l'ancienne cité.</i></p>			

BOTTES DE RODAFAR - Vêtement (Éducation SD 20 ou SD 16 pour un Aen Seidhe)



Effets	Poids
Le porteur gagne +2 en VIT. Le porteur gagne +4 en Furtivité. Le porteur ne subit pas les dégâts des chutes (tant qu'il tombe sur ses pieds). Le porteur ne déclenche pas les pièges s'il marche dessus. Ne fonctionnent qu'en forêt !	1
	<p><i>L'histoire a perdu le nom de l'artisan qui confectionna ces bottes. La seule trace que j'ai trouvée d'elles dans les légendes elfiques est une chanson qui narre une querelle entre un Aen Seidhe et un dh'oine. Je me souviens qu'autrefois mon oncle Beagan la chantait souvent les soirs de fête.</i></p> <p><i>L'elfe, Naolan Marid, vouait une haine farouche au chevalier Kardagan. On dit qu'il utilisa les bottes pour s'approcher discrètement du dh'oine alors que ce dernier bivouaquait dans une forêt, accompagné d'un mage. La suite de l'histoire est assez obscure... Il y a un passage que je n'ai jamais entendu. Mon oncle ne l'a jamais chanté en ma présence... Une fois, il allait commencer puis il m'a vue arriver. Il s'est interrompu immédiatement. J'ignore pourquoi... En revanche, je connais bien la fin : le chevalier finit par se réveiller puis, en tentant de tuer Naolan Marid, il trébuche et tranche en deux son ami sorcier.</i></p> <p><i>Pour parler des bottes en elles-mêmes, on dit qu'elles rendent les déplacements forestiers totalement insonores. L'enchantement qu'elles contiennent bloque tous les bruits que pourraient émettre les pas, les chutes, les courses. En bref, en les portant vous devenez aussi silencieux qu'un spectre !</i></p> <p><i>Où sont-elles ? Je l'ignore... La fin de la chanson raconte que Naolan Marid s'est grandement enrichi et qu'il est revenu de son aventure aussi fortuné qu'un roi. Mais ce qu'il fit des bottes, nul ne le sait...</i></p>



LYRE DE SHAERAWEDD - Instrument (Éducation SD 16 ou SD 12 pour un barde ou un Aen Seidhe)

Effets		Poids
Le porteur gagne +2 en Représentation et en Séduction tant qu'il en joue. Cet objet dispose d'une réserve d'END de 40 qui se recharge à chaque pleine lune. L'instrument peut lancer les sorts Codi Bywyd (LDB p102), Aine Verseos (LDB p103) et Puro Dwr (LDB p104). Pour les lancer, il faut effectuer un jet de Représentation.		2
	<p>Je crois qu'Odhran vous a déjà narré la tragédie de Shaerawedd. Ma grand-mère n'était qu'une petite fille insouciant lorsque la bataille eut lieu... Elle me disait souvent qu'elle y avait perdu dix-neuf membres de sa famille, dont son père et son oncle. Saviez-vous que le palais de Shaerawedd avait été détruit par mon peuple ? Oui... Las de voir les dh'oine bâtir des cités sur nos somptueux palais, mes ancêtres décidèrent que les humains n'auraient pas celui-ci. L'un des plus beaux de tous. Une merveille resplendissante où les roses poussaient et fleurissaient à perte de vue.</p> <p>C'est là-bas que Dairin aep Uaine vivait. Elle était l'une des Aen Seidhe les plus talentueuses de sa génération. Bardesse, magicienne, floricultrice, luthière... elle possédait d'innombrables talents. Un jour, elle confectionna une lyre magnifique dans laquelle elle avait insufflé du pouvoir. Mon ancêtre l'a entendue en jouer une fois. Les larmes ont coulé d'elles-mêmes. Jusqu'à son dernier jour, elle retint cette mélodie comme la plus belle qu'elle ait jamais entendue...</p> <p>Après le massacre, Dairin avait perdu ses parents, son mari et son unique fille. Elle perdit goût à la vie. Elle enterra sa lyre dans les ruines de Shaerawedd avant de se jeter dans le fleuve voisin.</p> <p>La lyre repose-t-elle encore là-bas ? A-t-elle été trouvée ? Je l'ignore... Mais je donnerais beaucoup pour avoir le bonheur d'entendre sonner ses cordes...</p>	



ARC DU PEUPLE DES AULNES - Arc long (Éducation SD 20 ou SD 16 pour un Aen Seidhe)

Type	PRÉ	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effets	Diss.	AM	Poids
P	+2	7D6+3	10	2	200 m	+3 dégâts contre les Vestiges, +2 Résistance à la magie, Hallucinations (75%)	-	3	3
	<p>Nous, Aen Seidhe, ne sommes pas le seul peuple elfique à exister. Il existe, quelque part, une grande cité que l'on nomme Tir na Lia où prospèrent nos cousins les Aen Elle. Je n'ai jamais vu aucun d'entre eux et n'ai jamais visité leur cité. Mon grand-père, Onchu, disait que c'est impossible ; qu'ils ne vivent pas sur le même monde que nous ; que Tir na Lia ne peut être atteinte que par des sortilèges de magie très complexes. Je n'en sais pas plus. Mais je sais que c'est vrai.</p> <p>Comment le sais-je ? Écoute bien ceci, dh'oine : voici près d'un demi-siècle, le jour de Saovine, ma famille et moi nous sommes rendus dans la nécropole de Tir na Béa Arainne pour rendre hommage à des ancêtres. Là-bas, nous retrouvâmes plusieurs cousins, dont Sorcha aep Treasa, la dernière descendante de la lignée royale de Gwynn Cladach. À ses côtés, se tenait un elfe que je ne connaissais pas. Je me souviendrai toujours de ses joues creuses, presque squelettiques, de ses yeux clairs et de sa chevelure d'un blond argenté. Il était grand, même pour un sidhe. Il n'a pas dit son nom, mais une poignée des membres de notre procession semblaient le connaître.</p> <p>Une fois notre cérémonie terminée, il sortit une toile de son grand sac et la tendit à Sorcha. Cette dernière l'ouvrit pour découvrir, émerveillée, un arc semblant sorti tout droit des légendes. L'étranger dit alors : «Reçois ce présent, de la part du Peuple des Aulnes. En vertu d'une vieille amitié qui lie nos familles». Il quitta alors les lieux et je ne le revis plus jamais.</p> <p>Sorcha ? Elle a dirigé une unité dans l'ouest d'Aedirn pendant quelques temps, avant d'être prise et écorchée vive en place publique à Aldersberg. Quant à l'arc du Peuple des Aulnes, j'ignore totalement ce qu'elle en a fait. L'a-t-elle mis en sûreté, ou bien a-t-il été pris par les dh'oine ? Je n'en ai aucune idée...</p>								



GALERIE D'ÉCUREUILS

SCOIA'TAEL DE RENOM



TORUVIEL AEP SIHIEL

Toruviel vivait à *Dol Blathanna* au temps où la Vallée des Fleurs était encore un royaume gouverné par le roi Filavandrel. Après la chute du royaume et la création des Écureuils, elle rejoignit la guérilla. Elle prit part à la bataille de Brenna et parvint à s'échapper du champ de bataille. Plus récemment, elle aurait été vue à la tête d'une unité de *Scoia'tael* relativement affaiblie en Téméria près du village d'Eaux-Troubles. On raconte qu'elle y rencontra Geralt de Riv, ainsi que Rayla la Blanche à la tête d'une force de chevaliers... Son destin est incertain.

C'est Toruviel qui offrit son luth au poète Jaskier après avoir brisé le précédent.

IORWETH

Archer hors pair, maître épéiste, meneur d'hommes charismatique et, comme de nombreux elfes, doué d'une forte sensibilité artistique... on ne compte plus les qualités de cet elfe borgne et défiguré. Isengrim et lui sont les deux seuls officiers de Vrihedd à avoir survécu au massacre du Ravin de l'Hydre (l'exécution sommaire de trente-deux officiers de la brigade après la paix de Cintra). Depuis lors, Iorweth est devenu le cauchemar des unités d'élite des Royaumes du Nord. Il est connu pour avoir abattu plusieurs officiers de l'Ordre de la Rose Ardente, ainsi que de nombreux membres des Stries Bleues. Le commandant de ces derniers, Vernon Roche, lui voue une haine farouche. Iorweth opère essentiellement dans la vallée du Pontar.



YAEVINN

Ce commandant *Scoia'tael* est réputé pour ses talents martiaux, mais aussi pour sa maîtrise du langage et de la rhétorique. Ancien membre du commando de Toruviel avant la 2^{ème} guerre nordique, il a déclenché cette dernière sans le savoir en abattant un messager pour prouver son talent à l'arc. A la bataille de Brenna, il était dans la brigade Vrihedd. Il parvint à atteindre les tentes médicales des Nordiques - où opérait le célèbre médecin gnome Milo Vanderbeck - en compagnie de son commando. Il commença à massacrer tout le monde puis, voyant que les blessés des deux camps étaient traités également, il se ravisa et fit retraite. Blessé gravement pendant la bataille, il survécut néanmoins, et continue depuis la guérilla dans les environs de Wyzima en Téméria.

ISENGRIM FAOILTIARNA

Le «Loup de fer» est l'un des chefs *Scoia'tael* les plus influents. Il participa pendant des années au travail de sape organisé par l'Empire dans les Royaumes Nordiques. Il joua notamment un rôle dans le soulèvement de Thanedd, opération majeure visant à abattre tous les sorciers partisans du Nord. Pendant la 2^{ème} Guerre nordique, il fut nommé commandant en chef de la Brigade Vrihedd avec le rang de colonel. Tout comme Iorweth, il survécut et parvint à échapper au massacre des officiers. On prétend qu'il aurait quitté cette partie du monde pour voyager vers l'est. Cependant, s'il était amené à revenir, il pourrait devenir un danger pour les *dh'oïne* de par sa capacité à rallier les *Aen Seidhe* derrière lui et sa très grande expérience de l'espionnage, de la guerre et du commandement.





ORIGINES

Les enfants du hêtre rouge sont les membres de l'unité d'Odhran. En plus des queues d'écureuil qui ornent parfois leurs chapeaux, les membres de ce groupe portent des feuilles de hêtre rouge en guise d'ornements. Plusieurs d'entre eux ont aussi des tatouages représentant cet arbre sur le corps. Pour eux, il s'agit d'un signe de ralliement qui rappelle les raisons de leur combat et renvoie au temps où ils se sont formés en tant qu'unité de *Scoia'tael*. Les membres fondateurs de ce groupe sont Odhran, Deirdre, Abban et Lirasiel.

Ces quatre elfes vivaient pauvrement dans un bourg humain appelé Rudka. Le quartier des non-humains de cette ville consistait en une grande place circulaire entourée de vétustes maisons et au centre de laquelle trônait un grand et majestueux hêtre rouge. Il y a environ quinze ans, les non-humains furent accusés d'avoir empoisonné un troupeau de bovins appartenant à Louis Hautière, le staroste. Un violent pogrom se déclencha. Le quartier fut incendié et les habitants massacrés par des hommes d'armes. Seuls ces quatre elfes, une famille de halfelins et deux frères nains survécurent. Une fois la fureur retombée, les quatre *Aen Seidhe* rassemblèrent les corps sans vie des membres de leur famille au pied du hêtre et prêtèrent serment de se venger des *dh'oine* qui avaient commis ce massacre. Une fois leurs adieux faits à leurs morts, ils quittèrent la ville et allèrent s'installer dans une forêt voisine, à quelques lieues du bourg de Rudka et de la cité de Veldar.

LES MEMBRES DE L'UNITÉ



ODHRAN est le chef de l'unité. C'est un elfe relativement jeune puisqu'il n'a que cinquante ans. Autrefois, à Rudka, il était charpentier. Sé, son mentor, lui a appris les rouages de la guerre. Naturellement doué pour le maniement des armes et très charismatique, il a pris la tête de l'unité. Physiquement, il est grand, même pour un

Aen Seidhe. Il noue ses cheveux en tresses et met un point d'honneur à paraître toujours soigné et propre sur lui. Ses yeux bleus semblent briller d'un éclat de malice, impression renforcée par le petit rictus qu'il arbore en permanence. Globalement, il dégage une impression de confiance, mais ceux qui le connaissent savent que, plus que la confiance, c'est la témérité qui l'anime. Il prétend qu'il est déjà mort à Rudka et que la mort ne lui fait plus peur. Odhran cache cette noirceur derrière une attitude sémillante et une énergie sans pareille. Il déteste les humains et n'a aucun scrupule à tuer les adultes ; il tue les militaires à la moindre occasion, les civils quand c'est nécessaire. Pour les enfants, il a donné l'ordre à ses troupes de n'en tuer aucun et de leur laisser la vie sauve absolument.

L'objectif d'Odhran est d'abattre des individus bien ciblés. Il s'est déjà chargé du staroste Hautière. Il lui reste à tuer le prévôt Alexis Kellen, le capitaine Ludomir et la baronne Danica de Veldar. Il veut les assassiner car ils sont à l'origine du Pogrom de Rudka. Malheureusement pour lui, ces personnes savent très bien ses intentions et sont bien protégées...



SÉ est l'aîné de tous les membres de l'unité. C'est le premier *Aen Seidhe* que les quatre fondateurs ont rencontré après leur départ de Rudka. Il vivait reclus près des ruines elfiques de *Nead Moirin*. Après avoir entendu l'histoire d'Odhran et ses amis, il décida de les prendre sous son aile et de leur transmettre son - immense - savoir. Il leur apprit à se battre, à tirer à l'arc, à survivre dans la nature, à panser des plaies, à jouer de la musique... Ses compétences sont aussi diversifiées et poussées qu'il est secret et taciturne. Sé ne parle jamais de lui et ne révèle jamais ses émotions. Son visage dur et son regard profond le rendent extrêmement intimidant au premier abord. La sensation se renforce généralement lorsqu'il parle. Sa voix profonde et monocorde force le silence, et sa façon de s'exprimer sans détours lui procure une forte autorité naturelle. Mais Sé n'est pas un meneur d'hommes. Son caractère contemplatif est incompatible avec la fonction de chef d'unité. Il laisse cette tâche à Odhran, bien plus jeune et énergique, même si l'autorité est partagée entre les deux.

Tous les membres de l'unité savent très bien que son nom est un diminutif. Mais seule Deirdre connaît sa véritable identité : Sélévan aep Treasach, dernier descendant de la dynastie princière de *Taigh Rionnagach*. Sé est si âgé qu'il participa à la bataille de *Shaerawedd* aux côtés d'Aelirenn, il y a 210 ans. Il était l'un des archers les plus talentueux que le monde ait porté. Malheureusement, à *Shaerawedd*, il reçut un coup de massue derrière le crâne qui faillit le tuer et endommagea son système nerveux. C'est pourquoi les observateurs avertis remarqueront qu'il déploie des efforts considérables pour masquer des tremblements intempestifs.

La cité de Veldar est construite sur les ruines de l'ancien palais de la famille de Sé. Son objectif est de retrouver l'entrée vers ces ruines et d'y reprendre la couronne de sa famille pour la transmettre à sa petite-fille, Saraid, qui vit à *Dol Blathanna*.



DEIRDRE fait partie des quatre membres fondateurs de l'unité. Elle a grandi aux côtés d'Odhran qu'elle connaît depuis toujours. D'un naturel calme et chaleureux, elle travaillait autrefois à la forge de Rudka auprès des frères Broog, les deux nains qui, comme elle, ont échappé au pogrom. Les yeux vert émeraude de Deirdre sont si captivants qu'ils lui ont déjà sauvé la vie une fois lorsqu'un garde de Veldar qui la tenait en joue les vit. Le pauvre homme en resta coi, offrant à Deirdre une fenêtre pour saisir son poignard dissimulé et lui planter entre les yeux. Particulièrement intelligente et organisée, elle gère toute la logistique du camp en même temps qu'elle fabrique les produits manufacturés dont ses frères d'armes ont besoin. Elle apprécie particulièrement la compagnie de Sé, qu'elle considère comme un deuxième père. Ce dernier le lui rend d'ailleurs très bien.

Deirdre est la belle-soeur d'Odhran. Elle était mariée à Ross, le frère de ce dernier. Ross périt durant le pogrom, tout comme l'enfant qu'elle portait alors. Tout comme Odhran, elle veut la tête des trois notables de Veldar, mais elle désire par dessus tout se venger des deux hommes d'armes qui la laissèrent pour morte le jour du pogrom : Florian et Lazlo.



LIRASIEL est la plus jeune des quatre fondateurs. Au moment du pogrom, elle n'était encore qu'une adolescente. Aujourd'hui, elle est la meilleure pisteuse de l'unité. Dès son arrivée dans la forêt, elle eut l'impression qu'un instinct inné se réveillait en elle. Depuis ce temps, elle s'épanouit dans ce lieu foisonnant de vie, de bruits et d'odeurs qu'elle aime par dessus tout. Elle sait faire preuve d'une patience à toute épreuve, et son acuité visuelle est incroyable. Ses yeux de saphir semblent voir tout ce qui l'entoure. Sé dit même qu'elle pourrait devenir l'une des meilleures archères du nord et la pousse à s'entraîner. Mais Lirasiel ne cherche pas la performance. En vérité, elle déteste la violence. Elle a tué un soldat *dh'oine* une fois au cours d'une escarmouche et depuis, elle nourrit un sentiment de culpabilité qu'elle ne parvient pas à chasser. Depuis lors, elle vise les genoux ou les bras pour éviter de tuer, et encore, seulement lorsqu'elle n'a aucune autre solution.

Lirasiel aime profondément sa vie forestière. Elle ne souhaite pas accomplir le serment qu'elle avait prêté enfant. Elle souffre encore du traumatisme du pogrom, mais elle souhaite aller de l'avant. Elle fait tout ce qu'elle peut pour dissimuler cela à ses compagnons, mais cela lui devient de plus en plus difficile. Eux prennent cela pour des caprices de jeunesse, mais cette crise est bien plus profonde que cela.



Abban était le quatrième membre fondateur de l'unité. C'était un proche ami d'Odhran et un cousin de Deirdre. Il trouva la mort à la bataille de Brenna. Son décès ne fit que renforcer la volonté d'Odhran d'aller au bout de sa lutte.

En plus de ces membres, l'unité compte encore vingt-trois *Aen Seidhe*, huit nains et quatre halfelins. Odhran dispose également de plusieurs informateurs dans le quartier des non-humains de Veldar. Cela porte les effectifs du groupe à une cinquantaine d'individus, ce qui est tout à fait respectable, et dangereux pour les *dh'oine*...

Pour voir l'unité mise en scène, rendez-vous au chapitre «Théâtre de guerre» p. 43

Voici quelques tableaux et listes afin de vous aider à concevoir des personnages de la Scoia'tael et à leur donner vie. Vous pouvez tirer au dé, ou bien sélectionner ce que vous voulez.

RACE

Résultat 1d10	Interprétation
1 - 7	<i>Aen Seidhe</i>
8 - 9	Nain
10	Halfelin



NOM

Résultat 1d20	Aen Seidhe		Nain		Halfelin	
	Masculin	Féminin	Masculin	Féminin	Masculin	Féminin
1	Aodh	Adaline	Kelton	Hede	Konrad	Pétunia
2	Tilis	Ainnir	Saevine	Eike	Marcus	Eusebia
3	Keridan	Deirdre	Egbert	Eudora	Tobias	Cinia
4	Aiden	Life	Becket	Sophronia	Eusebius	Lénora
5	Fineas	Moirin	Graham	Belinde	Aldebrand	Marguerita
6	Lorcan	Nimiel	Harper	Frigg	Franklin	Olenna
7	Odhran	Irithiel	Eadwig	Nymphadora	Rupert	Tulipe
8	Riordain	Liluath	Grayson	Ylve	Evander	Maureen
9	Sean	Ida	Dudley	Siv	Percival	Iris
10	Torcan	Vienne	Harlan	Bernia	Thomas	Hortense
11	Abban	Sorcha	Fabian	Eadda	Adalbert	Efra
12	Niall	Elaine	Félix	Kara	Mathias	Lys
13	Ciaran	Una	Edmun	Lotti	Angus	Tricia
14	Tormag	Muireann	Sandro	Audry	Aberdeen	Églantine
15	Oghan	Blathin	Sheldon	Edrea	Crombie	Tangerinka
16	Callach	Etain	Ivo	Ornella	Ulfrank	Aloë
17	Saran	Eithne	Caleb	Haralda	Wolfgang	Tara
18	Sindri	Iryen	Dennis	Annice	Bernie	Azalée
19	Anselm	Lirasiel	Urbino	Everild	Milo	Clémentine
20	Tynebald	Aruviel	Wills	Ashley	Dainty	Juniper



QUELQUES IDÉES POUR L'UTILISATION DES TABLEAUX QUI SUIVENT

Règle d'or : ces tableaux sont des outils pour vous aider, vous faciliter la tâche et vous donner de l'inspiration. Ils ne doivent pas devenir une contrainte. Prenez ce qui vous plaît et jetez le reste.

N'hésitez surtout pas à adapter les résultats pour les faire correspondre à vos besoins. Par exemple : (17) «Est couvert(e) de tatouages» peut très bien devenir : «Porte un tatouage complexe représentant un saule sur l'épaule gauche».

Quand c'est possible, vous pouvez également inverser les résultats. Par exemple : (2) «Semble malade et/ou famélique» peut devenir : «Semble vigoureux et bien nourri».

Ces tableaux peuvent aussi vous servir à donner un peu de couleur à des PNJ autrement très identiques. Exemple avec le tableau des particularités physiques : si vos joueurs font face à un groupe de *Scoia'tael*, au lieu d'affronter «elfe 1», «elfe 2» et «elfe 3», ils peuvent se retrouver face à «un *Aen Seidhe* borgne» (1), «un bellâtre arrogant» (20) et «une épéiste aux yeux couleur océan» (13).

PARTICULARITÉS PHYSIQUES

Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage	Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage
1	L'une de ses pupilles est totalement blanche	11	Son teint est blafard
2	Semble malade et/ou famélique	12	Sa démarche est étrange
3	Est grand(e) pour son espèce	13	Ses yeux ont une couleur inhabituelle
4	Ses gestes sont très gracieux	14	N'a plus aucune trace de pilosité/de cheveux
5	Il lui manque une phalange à un doigt	15	Il lui manque plusieurs dents
6	Est défiguré(e) par d'horribles cicatrices	16	Sa voix est calme et profonde
7	Dégage un parfum particulier	17	Est couvert(e) de tatouages
8	L'une de ses oreilles est tranchée	18	Souffre de tremblements incontrôlés
9	Possède une musculature saillante	19	Sa peau est grêlée
10	Sa coiffure est complexe et élégante	20	Est d'une très grande beauté

PARTICULARITÉS DE L'ÉQUIPEMENT

Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage	Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage
1	Sa tenue est rapiécée et négligée	11	Son arc est orné de petites marques
2	Porte d'innombrables besaces et sacoches	12	Son armure est rutilante et entretenue
3	Ses vêtements semblent inadaptés à la saison	13	Porte des bésicles sur le nez
4	A ôté les armoiries de son armure volée	14	Est presque dénudé(e)
5	A des anneaux et boucles d'oreilles partout	15	Sa tenue est très élégante et raffinée
6	Porte des trophées pris à l'ennemi	16	Sa tunique est issue du meilleur artisanat
7	Sa tenue dévoile suggestivement ses formes	17	Sa tenue rappelle celle des nobles impériaux
8	Porte un glaeddyv richement orné	18	Arbore encore l'écusson de Vrihedd
9	Dissimule son visage derrière un foulard	19	Porte une peau de monstre
10	Dispose d'un instrument de musique	20	Possède un objet magique

PARTICULARITÉS COMPORTEMENTALES

Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage	Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage
1	Éternue très souvent	11	Boit trop d'alcool
2	Semble en permanence aux aguets	12	Cherche toujours les sensations fortes
3	Entretient et aiguisé son arme souvent	13	Défend la nature avec zèle
4	Se montre très amical(e) avec tout le monde	14	Ne dort quasiment pas
5	A toujours un rictus hautain, méprisant	15	Est très lunatique
6	Se montre solitaire et peu bavard(e)	16	Préfère vivre la nuit
7	Ne parle qu'en Hen Llinge	17	Dit toujours ce qu'il pense sans filtre
8	Cherche souvent l'assentiment de son supérieur	18	Respecte scrupuleusement les traditions
9	Emploie un langage grossier	19	Déteste un type de monstre
10	Se montre extrêmement cruel avec les <i>dh'oine</i>	20	Souffre d'un traumatisme sévère

RAISONS D'ÊTRE UN ÉCUREUIL

Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage	Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage
1	La famille du personnage a été massacrée dans un pogrom raciste.	11	Le personnage craint pour sa vie parmi les humains et ne veut plus vivre parmi eux.
2	Le personnage, autrefois fortuné, a vu ses biens saisis par les autorités humaines.	12	La famille du personnage vit ainsi, dans l'illégalité, depuis toujours.
3	L'amant(e) du personnage a été assassiné(e) par un <i>dh'oine</i> .	13	Le personnage a servi de bouc-émissaire et a été battu et laissé pour mort par des <i>dh'oine</i> .
4	Le personnage, bien intégré, a été peu à peu radicalisé par un membre de la <i>Scoia'tael</i> .	14	Le personnage est captivé par le charisme magnétique de son chef d'unité.
5	Le personnage rêve de restaurer la grandeur de son peuple.	15	Le personnage veut profiter des ressources des Écureuils pour une activité illégale.
6	Le personnage descend d'une lignée royale dont les terres ont été conquises.	16	Le personnage a été chassé de <i>Dol Blathanna</i> et se cherche une nouvelle «famille».
7	Le personnage a un penchant pour la violence. La lutte n'est qu'un prétexte.	17	Le personnage est un agent impérial infiltré qui tente de manipuler son unité pour Emhyr.
8	Le personnage est outré de la façon dont les non-humains de sa ville sont traités.	18	Le personnage est une Source et il a eu une vision de sa mort parmi les humains.
9	Le personnage a subi tant d'insultes racistes et de vexations qu'il a développé une haine.	19	Le chef d'unité a un moyen de pression sur le personnage et l'a forcé à rejoindre la lutte.
10	Le personnage rêve d'une autre façon de vivre que celle imposée par les <i>dh'oine</i> .	20	Le personnage est un criminel en cavale recherché chez les humains.



SECRETS DE *SCOIA'TAEL*

Ce tableau a pour vocation d'apporter du drame et de la tension autour d'un ou deux personnages bien ciblés. Il est à utiliser avec parcimonie, et les Écureuils qui portent de tels secrets tiennent souvent un rôle important dans un scénario, voire dans une campagne.

Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage	Résultat 1d20	Interprétation pour le personnage
1	Le personnage est un agent infiltré qui travaille pour l'Empire et manipule l'unité.	11	Le personnage est maudit depuis qu'il a commis un crime atroce qu'il ne peut révéler.
2	Le personnage est secrètement amoureux d'un humain.	12	Le personnage rêve secrètement de retourner vivre chez les humains et serait prêt à vendre son unité pour se racheter auprès d'eux.
3	Le personnage possède un trésor caché dans les environs mais il souhaite le garder pour lui.	13	Le personnage est en réalité un sorcier humain métamorphosé qui veut vivre chez les Écureuils pour les étudier.
4	Le personnage est accro au fisstech et s'approvisionne chez des havekars en secret.	14	Le personnage veut absolument prendre le contrôle de l'unité, quitte à tuer son chef.
5	Le personnage est un demi-elfe dont l'un des parents est/était un <i>dh'oine</i> . Ses camarades l'ignorent pour le moment.	15	Le personnage est hanté par un Blême depuis qu'il a massacré des humains.
6	Le personnage a passé un pacte avec Maître Miroir.	16	Le personnage connaît la vérité sur la Chasse Sauvage et les <i>Aen Elle</i> .
7	Le personnage est non-violent et il appréhende le moment où son chef lui ordonnera de tuer.	17	Le personnage a fait la bataille de Brenna du côté des Nordiens. Ce n'est qu'après qu'il a rejoint les <i>Scoia'tael</i> .
8	Le personnage jalouse secrètement un membre de son unité.	18	Le personnage a perdu le goût à la lutte et voudrait se ranger, mais il sait que ses camarades ne le laisseront pas faire.
9	Le personnage a surpris l'un de ses frères d'armes en train de flirter avec une humaine. Il se sait pas comment réagir.	19	Le frère du personnage collabore avec les humains contre les Écureuils. Ses camarades l'ignorent pour le moment.
10	Le personnage est un doppler qui se plaît parmi les <i>Scoia'tael</i> .	20	Le personnage est de Sang Ancien. Ses dons sont autant une bénédiction qu'une malédiction pour lui.



Voilà, dh'oine... Tu as rencontré mes lieutenants, observé l'ensemble de mon campement, et découvert ma culture. Qu'en penses-tu ? Ta curiosité est-elle rassasiée ? Tu te doutes bien que je ne t'ai pas accordé tant de temps pour ensuite t'embrocher vulgairement sur une pique. Non seulement je suis plus sophistiqué que cela mais, surtout, je déteste perdre mon temps en vaines paroles ! Tu m'as bien écouté, et je t'en suis reconnaissant. Deirdre et Sé m'ont rapporté que tu t'étais montré aussi respectueux qu'attentif à leurs propos. Tu as gagné mon respect et ma confiance, ce qui est rarissime pour un dh'oine !

*Où vas-tu aller ? C'est simple, mon ami : tu vas retourner parmi les tiens. Je compte sur toi pour leur dire ce que tu as vu ici, c'est à dire les descendants d'une civilisation qui atteignit autrefois des sommets qu'aucun humain n'atteindra jamais. Des *Aen Seidhe* qui n'aspirent qu'à vivre selon les us et coutumes de leurs ancêtres.*

Puis-je compter sur toi ? Je l'espère ! En attendant, pardonne-moi, mais je vais encore une fois recourir à ces méthodes barbares : te lier les mains et te bander les yeux. Tu ne sais pas où nous sommes, et je tiens à ce que cela reste ainsi. Voilà... Ce fut un plaisir. Va faill, dh'oine !



ENNEMIS JURÉS



Alors c'est vous qu'on a retrouvé à l'orée de la forêt ce matin ? Vous savez que vous avez une chance inouïe ? Putain, je me rappelle pas la dernière fois que j'ai vu des Scoia'tael renvoyer un prisonnier !

Sergent Szabo des Stries Bleues. Oui, les services spéciaux de sa majesté le Roi Foltest de Téméria. Vous êtes en sécurité maintenant. Oui, on va vous relâcher, mais avant cela on a quelques questions à vous poser, l'ami. Et on va le faire gentiment parce que vos oreilles ont une forme convenable... Mais quand même, c'est louche cette histoire. Ce fils de catin d'Odhran veut se racheter une conduite ou quoi ? Ha ha ! Il n'a pas intérêt à ce qu'on lui mette la main dessus. Ouais, je le connais bien. D'ailleurs, la cicatrice sous mon œil droit c'est un cadeau de son second, Sé.

On doit vous amener au commandant pour qu'il décide de votre libération, mais il est occupé pour l'instant. Quoi ? Vous voulez des informations sur les Stries Bleues ? Mais bordel, vous avez conscience que c'est très suspect comme demande ? Bon... Je ne rentrerai pas dans le détail. Vous aurez juste les grandes lignes. Après tout, même le plus con de ces joueurs de pipeau à grandes oreilles sait qui on est, ça peut pas faire de mal. Alors écoutez bien.



AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

Les Stries Bleues sont les forces spéciales de la couronne de Téméria. Cette unité d'élite regroupe des hommes qui n'ont rien à perdre, qui n'ont aucun scrupule à tuer, et qui vouent une loyauté sans faille à leur patrie.



Ces soudards à la sinistre réputation sont au service du roi Foltest. Ce dernier les déploie lorsqu'il a besoin de leurs talents spéciaux. Ils sont très doués pour les missions d'infiltration et d'assassinat. Ce sont des bretteurs d'élite, des pisteurs extrêmement discrets, et ils manient l'arbalète avec une grande précision. Certains les nomment «les Scoia'tael humains», ce qui est assez ironique quand on sait la haine farouche que ces deux factions se vouent l'une pour l'autre.

Chasser les Écureuils est devenu l'une des activités principales de l'unité, qui a fort à faire tant ceux-ci sont actifs en Téméria. Il faut dire que les rebelles elfes ont un lourd passif au pays des fleurs de lys car ils y ont mené de très nombreuses opérations avant et pendant les guerres nordiques. De nombreux convois de ravitaillement, messagers, renforts, et même civils en fuite n'ont jamais atteint leur destination et ont péri sous les flèches des Écureuils. Maintenant que les guerres sont terminées, les Scoia'tael sont nettement moins nombreux, mais ils continuent de se rassembler autour de redoutables chefs. Iorweth et Yaevinn, par exemple, opèrent actuellement en Téméria. Le premier dans la vallée du Pontar, le second à l'intérieur du royaume, près de Wyzima. Même avec des rangs

clairsemés, ces groupes d'Écureuils continuent de semer le chaos. D'autant plus qu'à présent, ils n'ont plus nulle part où se réfugier. Ils ont été abandonnés par Dol Blathanna et par l'Empereur Emhyr et ils se battent comme des diables, jusqu'à la mort. Malgré eux, au prix de leur sang, ils continuent de servir le Nilfgaard qui les a trahis ; ils poursuivent la guérilla, déstabilisant les Royaumes Nordiques... Une troisième invasion se profilerait-elle ?



Les Stries Bleues sont là pour veiller à ce que les forêts de Téméria soient nettoyées de ces indésirables. Les hommes de l'unité sont absolument loyaux à leur commandant, Vernon Roche.

Ce dernier est un fils de paysan qui, par son travail acharné et son talent, a gravi les échelons de la société jusqu'à devenir l'un des hommes de confiance du roi.

Ses états de service sont impressionnants et sa loyauté au trône de Téméria absolue.



Roche est souvent accompagné de son bras droit, Cyn, une jeune femme qu'il a sauvée des griffes des *Scoia'tael* qui avaient massacré et brûlé son village.

Quand les Stries Bleues se déploient quelque part, cela présage des affrontements sanglants avec les *Scoia'tael*.



AUTRES CHASSEURS D'ÉCUREUILS

L'ORDRE DE LA ROSE-ARDENTE

Bâti sur les restes déliquescents et corrompus de l'Ordre de la Rose Blanche, cet ordre militant a gagné une influence sans précédent en Téméria. Il faut dire que le Grand Maître de l'ordre, Jacques d'Aldersberg, est un personnage aussi puissant et charismatique que mystérieux. Les chevaliers de la Rose Ardente sont de fervents zélotes du culte du Feu Éternel. Ils offrent leurs services gratuitement aux populations pour les débarrasser des monstres. Ils sont bien implantés dans toute la Téméria où ils disposent de nombreuses commanderies. Leur quartier général se trouve à Wyzima, dans le quartier du temple. Leur influence après la deuxième guerre nordique est telle qu'ils ont obtenu de Foltest d'avoir des prérogatives auparavant réservées aux services de contre-espionnage du royaume.



L'Ordre a ouvertement déclaré son hostilité aux *Scoia'tael* et de nombreuses escarmouches entre les deux factions ont lieu partout en Téméria. En 1270, la Rose-Ardente est impliquée dans le soulèvement de Wyzima, et son Grand Maître est tué par Geralt de Riv. L'ordre se réimplante donc en Rédania où il participe aux chasses aux sorcières pour le compte du roi Radovid, avant d'être finalement démantelé par ce même roi deux ans plus tard.

RAYLA

Cette jeune femme, née en Lyrie, a développé une haine terrible pour les Écureuils. Douée pour le combat, elle opte pour une carrière militaire et se lance dans le mercariat. Elle combat pour les Royaumes du Nord pendant la première guerre nordique. On la connaît alors sous le nom de «Rayla la Noire». Après la guerre, elle intègre les services spéciaux du roi Demavend III d'Aedirn et reste à son service jusqu'à la deuxième guerre nordique. Au cours de cette guerre, Aedirn est envahi par le Nilfgaard. Sa capitale, Vengerberg, est saccagée par les escadrons noirs. Rayla et ses hommes protègent les civils qui fuient vers la vallée du Pontar et la Téméria quand l'arrière-garde des troupes aedirniennes est taillée en pièce par les *Scoia'tael*. Rayla décide de rester sur place et d'affronter les Écureuils. Sa troupe est anéantie et elle est capturée.



Elle refait surface en 1268, défigurée, amputée d'une main. Sa chevelure a blanchi sous l'effet des horreurs qu'elle a vécues. Elle se nomme désormais «Rayla la Blanche» et, libérée de ses engagements en Aedirn, elle continue de louer ses services de mercenaire, si possible pour chasser et tuer des Écureuils. L'ironie de son histoire est qu'elle est elle-même une demi-elfe par sa mère. Mais peu le savent...



ORIGINES

La fondation de la compagnie des Coureurs des Bois remonte à la fin de la Première Guerre Nordique. En ce temps, Mirko Lombek était chasseur de profession et vivait paisiblement dans l'ouest de la Téméria. C'était une période compliquée pour les Témériens. L'utilisation des routes, notamment des chemins forestiers, était devenue très dangereuse du fait de l'intensification des actes criminels commis par les Écureuils. Mirko ne s'en souciait pas plus que cela. Il était à l'aise dans la nature et avait développé de grands talents de pisteur. Malheureusement, en 1264, son frère, sa belle-soeur et leurs deux enfants furent tués dans une embuscade près de Dorian.

Mirko venait de perdre la seule famille qui lui restait. Fou de douleur, il prit son arc et ses flèches et se rendit au lieu de l'embuscade. Il remonta la piste des elfes, ce qui l'amena à un petit campement où cinq *Aen Seidhe* se trouvaient. Manoeuvrant discrètement, Mirko parvint à abattre deux d'entre eux avant que les autres ne puissent réagir. A peine avaient-ils saisi leurs arcs qu'un troisième était atteint par une flèche. Les deux derniers prirent leurs jambes à leur cou. Mirko récupéra les possessions de sa famille et fit la rencontre de Vladan, un barde que les *Scoia'tael* avaient baillonné et ligoté. Mirko décida qu'il ferait de la lutte contre les Écureuils son nouveau métier, et Vladan décida de le suivre.

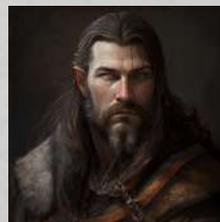
Mirko s'installa à Anchor, où il proposait ses services de guide et garde du corps pour les marchands. La demande était forte et, bientôt, Mirko eut assez d'argent pour fonder sa propre compagnie : les Coureurs des Bois. A la fin de l'année 1265, les Coureurs étaient trente. Un an plus tard ils étaient cinquante. A l'aube de la Deuxième Guerre Nordique, les *Scoia'tael* redoublèrent d'efforts. Les Coureurs également. Ils acceptèrent de nombreuses missions de protection, travaillant aussi bien avec des marchands civils qu'avec l'armée du roi en tant que mercenaires. La guerre préleva son tribut sur les Coureurs, mais la demande était si importante que Mirko avait les fonds pour combler les pertes. A la fin de la guerre, les Coureurs avaient travaillé

en Téméria, en Aedirn, en Lyrie et Rivie, et même en Kaedwen.

La compagnie est composée d'hommes et de femmes rompus au maniement de l'arc, aux tactiques de guérilla et à la protection de convois. Ils portent des tenues aux couleurs naturelles pour se camoufler au mieux dans les bois. Quelqu'un ne les connaissant pas pourrait les prendre pour des brigands de grand chemin au vu de leur accoutrement, mais il n'en est rien.



LES MEMBRES DE LA COMPAGNIE



MIRKO LOMBEK est un chasseur hors-pair qui s'est également révélé être un fin gestionnaire et meneur d'hommes. Son objectif de lutter contre les Écureuils lui semble avoir été atteint. Il pense avoir fait sa part, et aujourd'hui il a un nouveau but. Après avoir brassé tant d'orins et de couronnes, il a développé une forme de cupidité et de soif d'influence. C'est pourquoi il rêve de s'élever dans la société et d'obtenir un titre de noblesse.

Compagnon de la première heure de Mirko, **VLADAN** est un barde au rire aussi tonitruant que contagieux. Il ne quitte jamais son luth et il est devenu un élément incontournable de la compagnie. En effet, même s'il



n'a aucun talent pour la chasse, le pistage ou la guerre, il a un effet incroyable sur le moral des troupes. Mirko n'hésite pas non plus à utiliser ses talents en société pour obtenir des informations ou négocier. Vladan vit au jour le jour et

n'a pas d'objectif, si ce n'est de continuer cette existence qui lui convient parfaitement. Il adule Mirko et donnerait tout pour lui, même sa vie.



JAGODA a rejoint la compagnie récemment, à la fin de la guerre. Cette jeune femme de vingt ans compense son manque flagrant d'expérience par une hargne et une fougue à toute épreuve. Originaire de

Rivie, elle voue une haine farouche aux Écureuils. En effet, l'homme qu'elle devait épouser et qu'elle aimait de tout son cœur est mort en affrontant les *Scoia'tael* dans les rangs de la reine Meve quand cette dernière était en Angren. Jagoda est jeune et belle, de nombreux hommes la courtisent, mais elle n'en a cure. Ce qu'elle veut, c'est assouvir sa vengeance. Elle hait les elfes et se méfie de tous les non-humains. Pour le moment, elle n'a pas encore versé le sang. Mirko admire son énergie, mais il craint que sa haine ne lui soit fatale.

DRAGORAD est le plus âgé des membres de la compagnie. Il fait partie des dernières recrues embauchées par Mirko. Ce Lyrien a énormément voyagé et a l'avantage de très bien connaître la géographie.



C'est avant tout pour sa connaissance du terrain qu'il a été enrôlé. Il fait montre, malgré tout, de très bonnes qualités à l'arc, même si son caractère très opiniâtre passe mal auprès de certains de ses frères d'armes. Et ils ont raison de se méfier : Dragorad n'est pas intéressé par une carrière dans le mercenariat. Il a rejoint la compagnie uniquement car il connaît leur prochaine destination, et qu'il a un compte à régler avec quelqu'un là-bas. Il veut utiliser les Coureurs, les manipuler pour atteindre son but puis fuir en emportant, pourquoi pas, un peu d'argent en supplément...



RABBAN, ou plutôt Sire Rabban, est un chevalier qui vivait autrefois à Cintra. Après la mise à sac de la ville et la mort de sa reine, il dut se résoudre à fuir au nord. Il erra quelques temps en Téméria avant de rencontrer

Mirko lorsque ce dernier venait de se lancer. Il fait partie des premières recrues de la compagnie. Son visage sévère et ses yeux bleu orage ont de quoi intimider. Mirko considère Rabban comme son bras droit et lui voue une confiance absolue. Derrière l'image brutale qu'il renvoie au premier abord se cache un homme sensé et intelligent qui connaît fort bien les jeux diplomatiques et qui, par son ascendance noble, permet à la compagnie d'avoir ses entrées dans les cours. Rabban a pour objectif de se venger de tout ce qui touche de près ou de loin au Nilfgaard, responsable de la chute de son royaume.

AARON a rejoint les Coureurs des Bois au début de la guerre. Inexpérimenté pour la traque, ce jeune homme a dû se former «sur le tas» pour obtenir le niveau de compétence nécessaire pour être



un Coureur. Mais dès le départ, il compensait ce manque d'expérience par d'autres qualités : doué à l'arc, robuste, et surtout, la raison principale pour laquelle Mirko l'a embauché : il comprend et parle le *Hen Llinge*, la langue des *Aen Seidhe*. Aaron a un secret : s'il parle et comprend si bien cette langue, c'est parce qu'il a du sang elfique. Sa mère, Kenna, est une elfe de sang pur. C'est elle qui l'a élevé dans le quartier du temple de Wyzima. Cependant, peu de temps avant la guerre, elle a subitement disparu. La seule information dont Aaron dispose est qu'elle a été vue en compagnie de *Scoia'tael*. Il a croisé la route des Coureurs et a vu une opportunité de pouvoir rencontrer des Écureuils. Seulement, il marche sur des oeufs : il veut retrouver sa mère à tout prix, tout en continuant de dissimuler qu'il est un demi-elfe à ses compagnons. Qui sait comment ils réagiraient...

En plus de ces membres, la compagnie des Coureurs des Bois compte encore cinquante-huit membres. Parmi ces membres, cinquante sont des Coureurs. Les autres oeuvrent à la logistique, la cuisine, et autres corvées nécessaires à la bonne marche de la compagnie. La compagnie compte également un trésorier, Ivo.

Pour voir la compagnie mise en scène, rendez-vous au chapitre «Théâtre de guerre» p. 43



THÉÂTRE DE GUERRE



PRÉSENTATION

Bienvenue dans l'ultime chapitre de ce livret. Celui-ci a pour but de vous proposer un cadre de jeu faisant la part belle à la lutte entre les Scoia'tael et les humains. Le cadre fait intervenir l'unité d'Écureuils appelés les Enfants du hêtre rouge présentés pages 30 et 31 de ce livret, ainsi que les Coureurs des bois de Mirko Lombek, présentés pages 40 et 41. Je vous invite à vous familiariser avec ces personnages avant de poursuivre la lecture.

Ce chapitre n'est pas une campagne clés en main. Vous y trouverez une présentation des lieux, des protagonistes, ainsi que des idées de scénarios à y faire jouer. Cela vous laisse du travail à accomplir en tant que maître du jeu mais, d'un autre côté, rien n'est gravé dans le marbre ! Vous pouvez changer, modifier, barrer, jeter, enrichir ce que vous voulez. Vous pouvez utiliser le cadre comme lieu unique pour une campagne dédiée, ou bien en faire un point de passage pour vos joueurs dans une campagne au cadre plus vaste.

D'un point de vue spatio-temporel, j'ai choisi de situer le déroulement du jeu en l'an 1269 dans le royaume de Lyrie et de Rivie.

Bonne lecture !

LE ROYAUME DE LYRIE ET DE RIV EN 1269



Le royaume de Lyrie et de Rivie est gouverné par la reine Meve. Issu de l'union de deux terres autrefois en guerre, ce royaume compte deux capitales : Lyria est la capitale d'été, et Rivia la capitale d'hiver. La reine, autrefois princesse de Lyrie, est la veuve du roi Reginald, mort en 1259. Meve a deux fils : Villem et Anséis. Villem a succinctement régné sur le pays pendant la guerre, car il a été instrumentalisé par le comte Caldwell, traître à la solde du Nilfgaard, pour organiser un coup d'État. La mère et le fils se sont depuis réconciliés, tandis que la carcasse du traître pourrit au soleil. La reine règne avec l'aide d'un conseil des Pairs, une assemblée composée de nobles issus des cultures Rivienne et Lyrienne. Elle s'appuie énormément sur son conseiller, le chevalier Reynard Odo. Des rumeurs prétendent qu'ils seraient amants.

D'un point de vue géopolitique, le pays partage une frontière à l'ouest avec Mahakam ; au nord avec Aedirn ; au sud avec Angren (terre nilfgardienne). Le royaume est ceint par plusieurs frontières naturelles : à l'ouest, les montagnes de Mahakam ; au sud, la Iaruga ; à l'est, les Montagnes



Bleues. Lyrie et Rivie a la réputation d'être un lieu à la grande beauté. Les montagnes alentour fournissent de nombreuses sources et arrosent des vallées fertiles, notamment la vallée de Dol Angra, où passe une route commerciale majeure, empruntée par des marchands de tous les royaumes. On dit que c'est un lieu de villégiature prisé par les mages qui aiment y construire des manoirs tant le cadre est somptueux. L'économie du pays tourne principalement autour de l'agriculture. Les récoltes sont abondantes. L'artisanat est la deuxième source de revenu du royaume. Les sujets de Meve ont la réputation d'être de bons artisans, surtout les nains assimilés vivant nombreux dans les cités. La monnaie qui a cours dans le pays est le Gulden.



Il y a deux ans, le pays a été envahi par le Nilfgaard. La reine a d'abord subi une série de défaites. Victime d'un coup d'État, repoussée jusqu'en Aedirn, elle a finalement regroupé ses forces restées loyales avec celles du roi Demavend III d'Aedirn. S'est ensuivie une contre-offensive au cours de laquelle Meve, rejointe par des volontaires de Mahakam, a pris le meilleur sur le général Aep Dahy et réclaté son trône à peu près au même moment que se déroulait la bataille de Brenna sur le front occidental.

Depuis, elle a repris son rôle de souveraine, mais son royaume est en ruines. Même si les capitales, Rivia et Lyria, ont été épargnées par les combats, de nombreux villages et hameaux ont été tout bonnement rasés. De plus, les forces armées ont certes été victorieuses, mais à un prix élevé en vies humaines. De ce fait, la reine doit compter sur le soutien de mercenaires pour rétablir l'ordre dans ses terres.



LA VALLÉE DE DOL TREVA

Cette vallée fluviale est sise dans la partie lyrienne du pays, à l'est. Nichée au pied des Montagnes Bleues, elle est arrosée par la Treva, un fleuve paisible aux nombreux affluents mineurs qui se jette dans la Iaruga. C'est un lieu au charme bucolique. Les voyageurs provenant de l'ouest verront se dessiner devant eux cette profonde vallée parsemée de villages, de champs et de forêts. L'endroit n'a malheureusement pas été épargné par la guerre. Les hameaux et villages situés sur la rive ouest du fleuve ont grandement souffert et des ruines s'élèvent deçà delà, telles des taches noircies sur un tapis de verdure. Depuis près d'un siècle, la vallée est le fief de la maison noble de Veldar, qui tire son nom de la cité éponyme qui se dresse en aval de la Treva. La cité a été assiégée et partiellement détruite il y a deux ans. Malgré tout, la vie a repris son cours ici. Les champs de céréales croissent sous le soleil, tandis que les troupeaux paissent paisiblement dans les pâturages. La guerre a attiré des monstres dans son sillage



et certaines parties de la vallée ne sont pas encore sûres. D'autant plus que, depuis quelques temps, les exactions des Écureuils ont repris...

LA MAISON DE VELDAR



La famille de Veldar partage quelques gouttes du sang royal de la lignée de Réginald. La baronne Danica est de ce fait une lointaine cousine des princes Villem et Anséis. Le baron Godric a péri au début de la guerre, dans d'étranges circonstances, et son épouse dirige désormais le domaine. La ville de Veldar, ainsi que toute la vallée de Dol Treva, sont sous sa juridiction.

LA BARONNE DANICA siège au conseil des Pairs. C'est une femme rusée, habituée des jeux de cour et des aléas de la politique. Elle compense son faible intérêt pour l'administration de son domaine par un sens du



relationnel développé qui lui permet de tirer le meilleur de ses proches collaborateurs. Globalement, ces derniers l'apprécient et elle sait leur rendre cette loyauté. Pour ses sujets, c'est autre chose... La plupart d'entre eux la jugent hautaine, et trouvent qu'elle a la main lourde sur les taxes. Dans le royaume, elle est considérée comme une noble influente, mais elle n'est pas la plus puissante du royaume, loin de là. En réalité, sa position sur l'échiquier politique du pays est précaire. Feu le baron avait apporté son soutien au coup d'État contre Meve. La baronne ne doit sa position qu'au fait qu'aep Dahy ait envoyé un détachement attaquer Veldar après la mort de ce dernier, prouvant qu'elle ne l'avait pas suivi dans la trahison. Pour autant, la reine a averti sa vassale que «leur bonne entente avait besoin d'être travaillée». Depuis lors, Danica a des objectifs très simples : ne pas faire de vagues, assurer une bonne rentrée des taxes, et soutenir aveuglément toutes les décisions de Meve. Cependant, plusieurs menaces planent sur la baronne : les *Scoia'tael*, une querelle avec une magicienne, et les frasques de son fils...



Le jeune PLAMEN DE VELDAR n'a que dix-sept ans, mais il est déjà réputé et craint dans toute la vallée. Il fait partie de ces individus qui pensent que leur rang leur autorise toutes les facéties. Il est aussi piètre escrimeur que son intellect est

développé. Malheureusement pour sa mère et les sujets de cette dernière, il met cette intelligence remarquable au service de ses vices. Il abuse allègrement de ses charmes, ainsi que de tous les talents que son éducation lui a fournis. Le capitaine Ludomir estime qu'il a déjà fait deux bâtards dans la vallée, et qu'un troisième verra le jour dans quelques mois, né de la fille du staroste de Rudka. Autant dire que ce dernier est mécontent... Seule sa soeur Karolyna semble capable de le ramener à la raison. Elle s'y efforce du mieux qu'elle peut car, lorsqu'il est sérieux, il révèle une myriade de talents exceptionnels pour une personne de son âge : peinture, sculpture, architecture, rhétorique, poésie, gestion financière, et même alchimie... rien ne lui résiste. L'avenir dira si Plamen sera une bénédiction incroyable, ou une tache indélébile dans la lignée de sa famille. Une chose est certaine : il n'y aura pas d'entre-deux...

KAROLYNA est la fille aînée de la famille de Veldar. Sa mère l'a désignée comme héritière et place tous ses espoirs en elle. Il faut dire que la demoiselle ne manque pas de qualités. Elle est énergique, obstinée et dure au mal. De plus, elle



a bon coeur et les paysans l'adorent car elle a maintes fois fait preuve d'humilité et d'altruisme en intervenant en faveur des plus démunis auprès de sa mère. Elle aime profondément ses frères, mais elle a plus de réserves sur sa mère qu'elle soupçonne d'avoir empoisonné leur père. Karolyna admire énormément la reine Meve et rêverait de se rapprocher d'elle. C'est une jeune femme qui a beaucoup d'ambitions et, de plus en plus, elle se rend compte qu'elle serait capable de beaucoup pour atteindre ses objectifs. Cette ambivalence la tiraille...



Le jeune DARKO (ici peint par son frère) n'est âgé que de huit ans et se révèle être un jeune homme turbulent et téméraire. Ses tuteurs s'inquiètent à l'idée qu'il marche sur les pas de Plamen. Il est aussi influençable que bagarreur.

L'ENTOURAGE DE LA MAISON DE VELDAR

Le capitaine LUDOMIR est le chef militaire de la baronnie. Ce chevalier dirige la petite armée de métier dont dispose la famille de Veldar, et coordonne le guet qui veille sur les villages de la vallée. Il est réputé pour son caractère froid et taciturne, tout autant que pour son adresse à l'épée. Pendant la guerre, il est resté à Veldar et a défendu la cité pendant le siège nilfgardien. Il a finalement décidé de déposer les armes pour épargner la ville après avoir négocié avec les envahisseurs. Emprisonné jusqu'à la fin du conflit, il a repris ses fonctions et reformé une petite armée. Il déteste les non-humains dont il se méfie comme de la peste, mais il jouit d'une certaine popularité à Veldar, où il est vu comme le sauveur de la cité.



Le prévôt KELLEN est chargé de rendre la justice au nom de la baronne. En fonction depuis des décennies, il a l'oreille de la baronne qui lui accorde toute sa confiance. Il est réputé pour son extrême sévérité. Il a permis de réduire drastiquement le banditisme dans la baronnie, ce qui lui vaut une bonne réputation auprès des marchands et des paysans. Cependant, les châtiments exemplaires qu'il inflige à la moindre incartade lui valent d'être littéralement haï par une partie de la population. Il est âgé de cinquante ans mais paraît bien plus vieux. Il faut dire qu'il a subi plusieurs tentatives d'assassinat et que l'une d'entre elles a failli avoir raison de lui juste avant la guerre. Un homme qu'il avait fait flageller en place publique pour une insulte a tenté de

le tuer et l'a poignardé dans le bas du dos. La blessure a très mal guéri, laissant Kellen diminué. Il a repris ses fonctions, mais il marche avec difficulté et se tient vouté. Pour diminuer la douleur, il s'est mis à consommer du fisstech.

AUTRES PROTAGONISTES

VALÉRIANE DE CIDARIS est une sorcière diplômée d'Aretuza. Elle a utilisé une partie de sa fortune pour faire construire une somptueuse villa en amont de la Treva voilà près de dix ans. Pendant la guerre, un groupe de Nilfgardiens a visité sa villa. Plusieurs ont été tués par des pièges magiques, mais un petit groupe a réussi à pénétrer dans le bâtiment et à voler quelques objets dont une statuette. Malheureusement, cette statuette est l'amant de Valériane, à qui elle a jeté un maléfice après une dispute. Prise de remords, elle est revenue chez elle voilà quelques mois, pour découvrir qu'Anselme n'était plus là... Furieuse, elle accuse la baronne d'être responsable de ce vol et elles sont en conflit depuis.



IRINA est une prêtresse du culte de Morrigan, déesse de la guerre, des esprits et de la magie. Cette femme humble au regard sévère dégage une aura paradoxale... un mélange de froideur et de douceur assez indescriptible. Irina vit à Donya, mais elle se déplace dans toute la vallée pour mener des cérémonies à la Dame des Corbeaux. Elle se déplace souvent seule, à pied, ou bien accompagnée de quelques fidèles. Elle ne craint pas grand chose car les paysans l'adulent littéralement, et les *Scoia'tael* la respectent (Morrigan est connue comme *Mori Rigain* chez les *Aen Seidhe* qui lui vouent également un culte). La baronne la déteste, mais elle ne peut pas grand chose contre elle au vu de son influence dans le monde paysan. Si elle osait toucher un seul de ses cheveux, une foule armée de torches et de fourches se rassemblerait dans l'heure au pied de son château. En revanche, Irina n'a pas vraiment

d'influence à Veldar. En ville, c'est le culte du Melitele qui fait le plus d'adeptes.

DIMITRI GORAN est le nouveau staroste de Rudka. Ce médecin de profession a accepté de prendre la relève après que son prédécesseur a été assassiné par les Écureuils. C'est un notable très respecté dans son bourg.



Calme et réservé, il s'est montré à de nombreuses reprises un soutien infailible à la famille de Veldar. Cela pourrait bien changer. Il est absolument furieux depuis que sa fille Jana a été mise enceinte par Plamen, le fils de la baronne.



CARL BARESI est à la tête d'une petite fortune. Son échoppe de tailleur a acquis une très bonne réputation dans le royaume. Certains nobles viennent de très loin pour se faire confectionner des tenues sur mesure chez «Baresi et fils». Sa boutique a été épargnée par les combats du siège. Cependant, sa réputation a été entachée récemment. Certains de ses concitoyens l'ont trouvé fort conciliant avec la garnison nilfgaardienne. On dit qu'il aurait vendu des costumes aux officiers et un peu trop sympathisé avec eux. Le fait qu'il soit un nain ne pèse pas non plus en sa faveur dans cette histoire. Toujours est-il que depuis la fin de la guerre, sa boutique a été vandalisée deux fois, son épouse agressée, et sa maison visitée. Malgré ses plaintes répétées, la garde fait preuve d'un grand laxisme. Sa colère monte peu à peu. Un agent d'Odhran a pris contact avec lui et commencé à l'influencer...

NIKO VANDEVELDE est le chef de la communauté halfeline du village de Marni. Après s'être réfugiés à l'est du Treva pendant la guerre, et avoir retrouvé leur bien



aimé village dévasté, Niko et les siens ont retroussé leurs manches et reconstruit les maisons, remis les terres en culture, et réouvert les échoppes. Cependant, malgré toute leur bonne volonté, ils doivent composer avec les monstres qui se sont installés dans les bois. Niko pense que la forêt a été le théâtre de crimes abominables et que cela a attiré des esprits malveillants. Il n'a pas totalement tort... Toujours est-il que la région n'est pas sûre et les habitants sont démunis.



GÉOGRAPHIE DE DOL TREVA

La vallée de Dol Treva couvre environ 400 km² de terrain, ce qui est une taille tout à fait respectable pour une seigneurie. Le sud est la partie la plus civilisée, tandis que le nord est plus sauvage, sans être inhabité.



Siège du pouvoir de la baronne, VELDAR est, de très loin, le lieu le plus peuplé de Dol Treva. La ville compte environ trois mille habitants.

La population est essentiellement humaine, même si un quartier des non-humains accueille une population mêlée d'elfes, de nains et d'halfelins représentant un total d'environ quatre-cents individus. Les faubourgs et la partie ouest de la cité ont grandement souffert des combats, tandis que la partie est est restée plus ou moins intacte. La Treva passe au coeur de la cité et y est enjambée par trois grands ponts. C'est à Veldar que l'on a le plus de chances de croiser des étrangers. Des Aedirniens, des Kaedweniens et des Témériens y passent régulièrement pour affaires. La ville abrite quelques lieux importants. Déjà, on y trouve le château de la famille de Veldar. De construction plutôt récente, c'est plus un ouvrage de prestige qu'un lieu défensif. Il dégage une impression de richesse ostentatoire et les jardins et quelques ruines elfiques qui l'entourent lui donnent un aspect poétique qui a déjà inspiré de nombreux

artistes. On y trouve également un temple de Melitele, un hospice, une grande place du marché, plusieurs auberges pour toutes les bourses, des écuries, un corps de garde fortifié et une prison. Les visiteurs en quête de sensations y trouveront aussi un tripot clandestin et une maison close, ainsi qu'un cercle de pugilistes. Ce qui fait la réputation de Veldar, ce sont ses étoffes. Plusieurs boutiques de tailleur exportent leurs marchandises dans tous les royaumes du Nord, et même au Nilfgaard. Avant la guerre, on y vendait aussi beaucoup de bestiaux, mais pour le moment ce commerce est en berne, le temps de regarnir les cheptels.



RUDKA est la deuxième communauté la plus peuplée, loin derrière Veldar. Ce bourg construit sur la rivière Rik a subi de lourdes destructions pendant la guerre mais il abrite tout de même encore près de trois-cents habitants (contre six-cents il y a quatre ans). Le village étant un point de passage entre Lyria et Veldar, il profite des flux de marchands en transit. Rudka ne compte plus aucun non-humain depuis le pogrom de 1256. Le nouveau staroste aimerait en attirer de nouveau,



car il a conscience que le bourg s'est grandement appauvri après le massacre.

Le val compte encore plusieurs autres villages qui sont tous peuplés d'environ cinquante à cent-cinquante personnes. **BOLKO** est un village d'éleveurs, très fiers de leur race de vache appelée «la blanche de la Treva». **ZADEK** et **KIET** sont des villages d'agriculteurs aux rendements très intéressants. **MARNI** est un village d'agriculteurs et d'artisans autrefois très prolifique, mais gravement dévasté. La région de Marni est dangereuse car la forêt de l'Écho est hantée par des monstres. **ZORI** a été entièrement pillé par les Nilfgaardiens. Les habitants ayant refusé de leur livrer leurs récoltes, les escadrons noirs les ont emmenés dans la forêt et les ont massacrés.



Quant à **OSTRO**, c'est un village minier qui exploite plusieurs filons de fer dans les contreforts des montagnes au nord. Le village a été pillé par les noirs également, mais la baronne a ordonné qu'il soit vite repeuplé et remis en service.

Cependant, les attaques des *Scoia'tael* sont nombreuses sur le chemin, et plusieurs morts sont déjà à déplorer.

GRABO est un village de pêcheurs qui profitent du foisonnant Lac Vidoko. Ce dernier est hanté sur ses rives nord par quelques noyeurs ceci-dit. Les habitants de Grabo voient parfois Valériane de Cidaris arriver dans le village et y faire quelques achats.



DONYA est un cas particulier. Sis sur l'étrange Plateau Noir, il y règne une ambiance délétère. Les habitants exploitent le sol tourbeux et argileux du plateau. C'est ici que vit Irina, la prêtresse de Morrigan.



Partout sur le plateau, on peut y voir des autels dressés à la déesse, faits d'os de corbeaux et de bestiaux divers. L'endroit semble particulièrement chargé de magie

Outre les champs et les lieux de peuplement, le val de Dol Treva compte aussi plusieurs domaines boisés qui ont une grande importance.

Le domaine royal, à l'est de Veldar, est un bois giboyeux où il est interdit d'entrer sans y avoir été invité par la seigneurie. La baronne et sa famille s'y adonnent à la chasse en compagnie de leurs amis et parfois de nobles invités ou de passage. L'endroit regorge de hardes de sangliers, de cerfs, et autres gibiers. Le veneur de la baronne s'assure que des espèces agressives et dangereuses ne colonisent pas les lieux.

Si les paysans souhaitent chasser, ils peuvent obtenir une licence auprès de leur staroste et tenter leur chance au bois des dames. Cependant, l'endroit n'est plus sûr depuis que les *Scoia'tael* sont revenus, et deux paysans ont déjà péri sous leurs flèches.

La forêt chantante est la plus dense et la plus dangereuse de Dol Treva. Autrefois, une piste reliant Zori et Grabo traversait la partie sud de la forêt, mais l'un des premiers actes de l'unité d'Odhran après sa formation fut de détruire le pont de Grabo sur la Treva et de rendre cette piste impraticable par des attaques incessantes. Depuis, la nature y a repris ses droits. La forêt abrite des animaux dangereux : des loups et des ours principalement. Quelques trolls de pierre descendent parfois des montagnes au nord pour chercher à manger. Quelques colonies d'arachas rôdent également sous les frondaisons.

Au coeur de la forêt chantante, dans une petite clairière, se dressent les ruines d'un antique bâtiment elfique. Malgré les affres du temps, cet édifice a conservé une certaine majesté. C'était l'ancienne résidence estivale de la famille royale *Aen Seidhe* qui régnait ici autrefois.





Dans la partie nord de la forêt se dissimule le camp des *Scoia'tael*. C'est là, en haut d'une colline boisée que les elfes ont planté leurs tentes et vivent la plupart du temps. Ce n'est pas leur seul camp dans la vallée. Ils ont également des points de chute et des cachettes dans presque tous les lieux boisés de Dol Treva. Les environs du camp sont truffés de pièges et sont régulièrement patrouillés par des sentinelles. Les animaux sauvages évitent instinctivement l'endroit et laissent globalement les Écureuils tranquilles.



SITUATION INITIALE

Voici un aperçu de la situation en l'an 1269 au début de la campagne telle que je l'imagine. Encore une fois, soyez libre de changer tout ce que vous voulez.

LE COURROUX DE LA REINE MEVE



Au cours de sa campagne militaire récente, la reine a eu des démêlés avec les *Scoia'tael*, que ce soit dans ses terres, en Aedirn, à Mahakam et même à Angren. Elle nourrit une très grande méfiance envers eux. Elle sait que la question des non-humains est un problème épineux qu'il faut résoudre avec fermeté et sang-froid, sous peine de connaître de graves conséquences. Elle prend la menace des Écureuils très au sérieux. C'est pour cette raison qu'elle a demandé conseil à son cousin Foltest, qui connaît bien ce problème. Ce dernier a ordonné à Vernon Roche d'envoyer

quelques hommes des Stries Bleues pour former les troupes à la lutte contre les *Scoia'tael*. L'un de ces agents, le sergent Szabo, se trouve à Veldar et forme les Coureurs des bois aux assauts contre les *Scoia'tael*. La reine a besoin de retrouver une économie fonctionnelle pour son royaume. La baronnie de Veldar est un atout non négligeable en ce sens par sa production agricole abondante, son commerce d'étoffes et sa mine de fer. Meve va suivre l'évolution de la situation du coin de l'oeil. A Dol Treva, PERSONNE n'a intérêt à ce qu'elle décide d'intervenir, Lyriens comme Écureuils. Toutes les factions en place ont conscience que si elle doit se déplacer, des têtes vont tomber de part et d'autre. Gare à ne pas faire trop d'esclandres...

SITUATION DES COUREURS DES BOIS

Les Coureurs ont pris leurs quartiers à Rudka voilà quelques semaines. Ils ont déjà effectué quelques missions de reconnaissance. Ils bénéficient de la présence du sergent Szabo des Stries Bleues. En effet, même s'ils ont de l'expérience dans la guérilla contre les Écureuils, jusqu'à présent leur métier a surtout consisté en des missions de défense, de protection de convois et de personnes. Ici, la baronnie leur demande de mener une offensive pour nettoyer les bois. En ce genre d'opérations, ils manquent d'expérience. Cependant, ils ne manquent pas d'atouts dans cette guerre qui s'annonce. Ils ont pour eux la supériorité numérique, un meilleur équipement et le soutien des populations humaines. Les *Scoia'tael* sont au fait de leur présence, mais pour le moment personne n'a tenté quoi que ce soit. Mais les Coureurs poussent chaque jour un peu plus au nord. Le premier contact ne saurait tarder... Ceci-dit, Mirko n'a pas envie de précipiter les choses. C'est un contrat fort lucratif avec une solde journalière. Le chef des Coureurs y voit un bon moyen de s'enrichir. De plus en plus aveuglé par ses ambitions, il voit aussi une baronne veuve et sa fille à marier... Parmi les Coureurs, Mirko n'est pas le seul à avoir des objectifs secrets potentiellement problématiques... (objectifs décrits pages 40 et 41).



SITUATION DES ENFANTS DU HÊTRE ROUGE

Les *Scoia'tael* pansent leurs plaies. Leurs effectifs, déjà réduits, se sont encore amenuisés à la bataille de Brenna. L'unité d'Odhran s'était séparée en deux pendant la guerre. Une unité commandée par Odhran lui-même a intégré la brigade Vrihedd et s'est battue sur le front. Un autre groupe commandé par Sé est resté actif dans le royaume pour aider l'avancée du général nilfgaardien aep Dahy. Le premier groupe a subi de lourdes pertes, voyant notamment la mort d'Abban, l'un des quatre fondateurs. Quant au second groupe, il a réussi à limiter les dégâts pendant la guerre, même après le retour de la reine et la défaite du Nilfgaard. Cependant, cinq membres ont essayé de rejoindre Dol Blathanna une fois la guerre terminée, mais deux d'entre eux ont été abattus par les défenseurs de la vallée. Les trois autres sont revenus blessés, tant physiquement que moralement par cette expérience. Au début de la campagne, Odhran et Sé sont réunis depuis quelques mois. Ils ont repris possession d'un de leurs camps dans la forêt chantante et l'ont réaménagé. Maintenant que la guerre est terminée et qu'ils sont isolés, ils vont se concentrer sur leurs objectifs personnels et tenter de les accomplir (objectifs décrits aux pages 30 et 31).



DES PJ À DOL TREVA

Après cette présentation du cadre et des personnages non joueurs, il est temps d'aborder la question des véritables héros de l'histoire : les joueurs !



ADAPTER LE CADRE À VOTRE CAMPAGNE

D'un point de vue temporel, j'ai choisi l'année 1269 parce qu'elle permet de mettre en scène des personnages comme Meve et Foltest, mais aussi les Stries Bleues, et surtout de laisser le Nilfgaard un peu de côté (tout en ayant la possibilité de lui faire jouer un rôle). Si vous jouez en 1272 comme le propose le livre de base, eh bien c'est un peu plus compliqué... mais pas impossible. Il faut alors déplacer l'histoire en Kaedwen, ou bien en Rédania et trouver un endroit. L'histoire peut aussi très bien trouver sa place entre les deux guerres en adaptant quelques détails mineurs.

Mon choix spatial s'est porté sur la Lyrie et Rivie, parce que j'apprécie énormément le personnage de Meve, mais aussi parce que je trouve que c'est un royaume qui est très peu exploité dans les parties (mais cela reste une observation personnelle). Si vous le souhaitez, vous pouvez, encore une fois, changer de royaume. Remplacez Meve par Henselt, Foltest, Radovid ou toute autre tête couronnée.

ALLÉGEANCES

J'ai prévu dans ce cadre trois approches différentes pour vos joueurs. Je m'y réfère plus loin en utilisant les pictogrammes que voici :



Les personnages sont plutôt en faveur de la baronne et des Coureurs des bois.



Les personnages sont plutôt neutres. Ils n'ont pas de préférence dans le conflit.



Les personnages sont plutôt en faveur des *Scoia'tael*.

Je vous laisse déterminer à votre guise ou avec vos joueurs comment votre groupe va aborder le cadre de jeu. Cependant, j'ai pris en compte ces trois options pour vous proposer des entrées variées en fonction des choix des PJ.

Pour les campagnes penchant vers  ou  c'est assez simple. Les PJ peuvent incarner des membres de toutes les espèces, et exercer n'importe quelle profession.

Dans le cas de  ils peuvent être :

- des mercenaires embauchés en renfort par la baronne ;
- des membres des Coureurs des bois ;
- des habitants de Dol Treva, vivant dans les villages ou à Veldar qui vont se retrouver impliqués dans les événements de plein gré ou non.

Si vous vous orientez vers une campagne  les personnages seront plutôt :

- des aventuriers de passage qui ont leurs propres objectifs à Dol Treva ;
- des mercenaires en recherche d'un emploi ;
- un sorceleur et sa hanse à la recherche de contrats ;
- des malfrats qui veulent profiter du chaos pour se faire de l'argent.

Si votre campagne s'oriente plutôt vers  alors les contraintes de personnages seront différentes. Le groupe sera plutôt composé :

- de membres de longue date de l'unité d'Odhran ;
- de non-humains furieux qui se tournent vers la Scoia'tael ;
- d'un sorceleur sensible à la cause des non-humains (école du Chat ?) ;
- de marchands humains havekars ;
- d'alliés de circonstance comme des criminels traqués ;
- d'un sorcier qui s'allie momentanément aux Écureuils pour accomplir un but précis.

MORALITÉ

Dans ce livre, je vous ai présenté les acteurs de ce cadre de campagne. Ce sont tous des personnages non manichéens qui ont des qualités et une part d'ombre. Les questions de moralité et de neutralité tiennent une place importante dans l'univers de The Witcher. A Dol Treva, il n'y a pas de gentils et de méchants. Il y a des factions qui s'affrontent, des visions qui s'opposent, des sentiments forts qui s'expriment. Certes, des personnages commettent des actes atroces et des crimes barbares, mais ceux d'en face ne sont pas mieux. Certaines situations n'ont pas de bonne réponse, elles présentent seulement des choix aux joueurs ; choix dont leurs personnages devront affronter les conséquences, bonnes ou mauvaises pour eux.

LECTURE DES SYNOPSIS

Chaque synopsis est présenté comme suit :

TITRE : le titre que je vous propose pour le scénario

ACCROCHE : présentation du contexte et de l'élément déclencheur

FACTIONS : pour chaque faction (baronnie / neutre / Écureuils) je vous propose des péripéties différentes.

CONSÉQUENCES : Selon l'issue du scénario, qu'advient-il ?

PROLONGEMENTS : Quelques idées afin de donner une suite à cette intrigue.



TITRE	LA STATUETTE DU CHEVALIER
ACCROCHE	La magicienne Valériane de Cidaris a perdu la statuette de son amant Anselme de Brugge depuis que des Nilfgardiens l'ont volée chez elle pendant la guerre. Depuis peu, des copies de cette statuette apparaissent partout à Veldar. La raison est qu'un artisan de la cité l'a récupérée et copiée... mais il ne l'a plus en sa possession.
	La baronne demande aux PJ de retrouver la statue afin de calmer la colère de la magicienne qui l'accuse d'être responsable de sa perte depuis des mois. Les <i>Scoia'tael</i> aussi ont envoyé une unité (voir plus bas). L'artisan a malencontreusement vendu l'originale à un client, mais il ne sait pas lequel.
	Valériane embauche directement les PJ et leur promet une forte somme ou une faveur en récompense. C'est un mage qui veut la faire chanter qui a la statuette. Les PJ vont devoir le traquer.
	Sé demande aux PJ de trouver la statuette. Il aimerait avoir une faveur de Valériane : elle pourrait l'aider à trouver les ruines elfiques enfouies sous Veldar. La baronne a aussi embauché une équipe.
CONSÉQUENCES	<ul style="list-style-type: none"> La faction qui parvient à retrouver la statuette et à la restituer à Valériane de Cidaris gagne ses faveurs. Si la statue est brisée, perdue, ou qu'Anselme meurt, les PJ risquent d'encourir la colère de la dame...
PROLONGEMENTS	<p>Si les personnages ont réussi à restituer la statuette à Valériane :</p> <ul style="list-style-type: none"> Elle leur propose des missions de collecte d'ingrédients ; Lassée de son amant, elle peut très bien jeter son dévolu sur un (infortuné) membre du groupe ; Elle peut proposer ses services (soins, savoir mystique, etc) aux PJ à moindre coût. <p>Si les personnages ont échoué :</p> <ul style="list-style-type: none"> Valériane lance une malédiction sur l'un d'entre eux. S'ils parviennent à la lever, elle change d'avis à leur propos, les trouvant pleins de ressources et devient de nouveau accessible ; Valériane s'attaque directement à la faction qui embauchait les PJ (baronne ou Écureuils) et le chef de cette faction, furieux, donne une mission difficile aux PJ pour les mettre à l'épreuve

TITRE	LE LIEUTENANT DE VRIHEDD
ACCROCHE	Aethyl, un ancien de la brigade <i>Vrihedd</i> en fuite, a été retrouvé et capturé par des chasseurs de prime. Le chef de ces derniers, Arthur Bronmer, a envoyé une missive à la baronne pour la prévenir de sa halte prochaine à Veldar et de l'importance du prisonnier qui doit arriver à Lyria sans encombre.
	Les PJ sont embauchés par la baronne pour accompagner le convoi pendant son passage. Les Écureuils vont tenter quelque chose.
	Arthur Bronmer embauche les PJ le temps de sa halte car il n'a aucune confiance en la baronne. Des <i>Scoia'tael</i> vont attaquer pendant la nuit.
	Un informateur d'Odhran l'a prévenu de l'arrivée du convoi. Il demande aux PJ de libérer Aethyl en causant le moins de chaos possible.
CONSÉQUENCES	<ul style="list-style-type: none"> Si les <i>Scoia'tael</i> parviennent à libérer Aethyl, l'unité d'Odhran accueille un nouveau membre aussi dangereux que compétent. Arthur Bronmer fait un esclandre et menace la baronne de prévenir Meve... Peut-être les PJ voudront-ils empêcher le mercenaire de faire trop de vagues ? Cela serait dans l'intérêt des Écureuils comme de la baronne. Si Aethyl est tué, Arthur Bronmer sera furieux car sa prime risque d'être moindre, tout comme Odhran qui perd un allié. Si le convoi est protégé sans problème grâce aux PJ, leur employeur leur offre un bonus.
PROLONGEMENTS	<p>Si Aethyl arrive à s'échapper et qu'il y a eu beaucoup de sang versé pendant son évasion :</p> <ul style="list-style-type: none"> Un officier de l'armée royale arrive avec une petite troupe pour régler la situation. Aethyl sait qu'il n'a pas le choix, il doit se rendre ou toute l'unité paiera le prix fort. L'armée lui envoie un ultimatum. Mais avant de se rendre, il veut retrouver une cache contenant un trésor dans la forêt de l'Écho. <p>Si Aethyl a été emmené jusqu'à Lyria :</p> <ul style="list-style-type: none"> Arthur Bronmer va revenir sur ses pas. A son passage à Veldar, Odhran enverra un agent pour tenter de l'empoisonner.

TITRE	CAED'MIL FOLIE
ACCROCHE	Elianne, une Scoia'tael de l'unité, a tué un paysan de Kiet en allant voler des vivres. Mais Vesna, la femme de ce paysan, connaissait une malédiction et, folle de chagrin et de colère, elle l'a lancée. Une meute de barghests hante désormais le village et ses alentours à la nuit tombée. Le temps est compté car la meute, d'abord menaçante, devient de plus en plus agressive à chaque nuit. La baronne n'a que faire de la méthode employée pour rompre la malédiction. Odhran veut à tout prix éviter la mort d'Elianne. Cela va être très compliqué, mais pas impossible.
	La baronne demande aux PJ de trouver l'origine de cette malédiction. Elle leur conseille d'aller voir Irina à Donya, ou bien Valériane si la magicienne est en bons termes avec les PJ et la baronne.
	La baronne embauche le groupe pour résoudre le problème. Si un sorcier et/ou un magicien se trouve parmi les PJ, c'est encore mieux.
	Odhran est inquiet car les barghests se rapprochent de plus en plus du campement. Il demande aux PJ de trouver une solution. Odhran est prêt à faire une trêve momentanée avec la baronne le temps de résoudre le problème.
CONSÉQUENCES	Cette situation peut entraîner une étrange collaboration entre Écureuils et agents de la baronne. Pour rompre la malédiction, il existe plusieurs moyens : <ul style="list-style-type: none"> • tuer Elianne et Vesna ; • faire en sorte que Vesna pardonne Elianne et qu'elles se donnent une accolade sur le lieu de lancement de la malédiction ; • vaincre la meute de barghests un soir de pleine lune en présence de la lanceuse de la malédiction et de la cible, tout en récitant une formule incantatoire bien précise.
PROLONGEMENTS	<ul style="list-style-type: none"> • Si Vesna meurt dans l'histoire, la colère des paysans de Kiet va les pousser à tenter une expédition dans la forêt pour punir les <i>Scoia'tael</i>. Ils ignorent que c'est du suicide. En apprenant leur projet, la baronne voudra dépêcher des hommes d'urgence pour les en empêcher. Du côté Scoia'tael, ça peut donner lieu à un massacre d'humains. Mais si ce massacre a lieu, la tension va monter considérablement à Dol Treva et l'escalade de violence ne s'arrêtera pas.

TITRE	L'ENVOL DES MÉSANGES
ACCROCHE	Chez les <i>Scoia'tael</i> , Eilé a fini par convaincre son amant Declan qu'il fallait fuir cette vie. Ils ont pris leurs affaires et ont fui le camp en pleine nuit. Malheureusement pour eux, les Coureurs des bois veillaient au grain et les ont cernés dans un bosquet au sud de Dol Treva. Declan a la jambe prise dans un piège, mais pour le moment les Coureurs n'osent pas approcher car les Écureuils ont des bombes.
	Mirko Lombek envoie les PJ en renfort auprès du groupe qui a piégé les deux <i>Scoia'tael</i> . Une partie de son unité se déploie au nord pour bloquer les incursions d'Odhran et l'empêcher d'intervenir.
	Les PJ peuvent être embauchés dans l'urgence par l'un des deux camps.
	Odhran déploie ses forces pour retrouver Eilé et Declan. Les PJ sont mis à contribution. C'est une course contre la montre qui s'engage pour les Écureuils.
CONSÉQUENCES	<p>Si Eilé et Declan survivent mais sont capturés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les responsables de leur capture seront grassement récompensés. La baronne ordonnera leur pendaison en place publique dès le lendemain. <p>Si Eilé et Declan survivent et sont récupérés par les Écureuils :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eilé réalise la folie de son idée et s'excuse platement auprès de ses compagnons. <p>Si Declan meurt :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eilé, folle de douleur, devient incontrôlable et fuit seule dans la nature. <p>Si Eilé meurt :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odhran ajoute les noms de ceux qui ont causé sa mort à sa liste. Declan revient au camp et reprend la lutte avec encore plus de rage et de haine.
PROLONGEMENTS	<p>Si Eilé et Declan survivent mais sont capturés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odhran voudra peut-être tenter un sauvetage avant l'exécution <p>Si Declan meurt :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eilé, devenue folle, est désormais un personnage neutre qui attaque et tente de tuer tous ceux qui passent à portée de son arc, humain ou non. Quelqu'un voudra peut-être la neutraliser, ou la ramener dans le droit chemin...

TITRE	LA GESTE DU TRAÎTRE
ACCROCHE	Un crime a eu lieu en ville : le prévôt Kellen a été assassiné ! On l'a retrouvé massacré, dans une mare de sang dans le village de Bolko. Deux miliciens qui étaient chargés de sa protection ont été salement amochés. Les habitants de Veldar accusent Odhran, mais pourtant ça n'est pas lui... C'est un membre des Coureurs des bois, Dadorad, qui avait un compte à régler avec le prévôt.
	La baronne embauche les PJ pour enquêter sur le meurtre car quelque chose cloche... Si les PJ sont des Coureurs des bois ou loyaux envers Mirko, la baronne ne les embauche pas, mais Mirko leur demande d'effacer les preuves du crime.
	La baronne embauche les PJ. Étrangement, les Coureurs des bois semblent leur mettre des bâtons dans les roues, et des non-humains cherchent à les aider...
	Odhran est furieux que quelqu'un ait tué Kellen à sa place. Il veut connaître la vérité. Il envoie les PJ enquêter. S'il découvre l'identité du tueur, il se fera un plaisir de la transmettre à la baronne.
CONSÉQUENCES	Si Dadorad est découvert, les Coureurs des bois perdent la confiance de la baronne. Cette dernière leur ordonne de régler le problème des Écureuils dans la semaine ou de déguerpir de sa ville. Si Dadorad est innocenté, la réputation des Coureurs des bois reste intacte. Cependant, il risque de disparaître très vite...
PROLONGEMENTS	Si Dadorad est découvert : Mirko Lombek n'a plus le choix : il doit lancer un assaut contre la forêt chantante ou perdre son contrat. Une terrible bataille se profile... Si Dadorad est innocenté : Mirko fait accuser un non-humain et place ses pions pour que son second Rabban assure momentanément la charge de prévôt.

TITRE	TERREUR À SAOVINE
ACCROCHE	Le soir de Saovine (ou bien un soir de pleine lune) approche et Niko Vendeveld panique. Il sent que son petit village de Marni va être attaqué par des monstres. Il cherche désespérément de l'aide. Le village est effectivement menacé par [le monstre de votre choix]. Il est possible de : <ul style="list-style-type: none"> • combattre le monstre et ses suivants, auquel cas il faudra que les PJ préparent la défense du village ; • poser des questions aux survivants de la guerre contre Nilfgaard et apprendre pour le massacre des habitants de Zori dans la forêt de l'Écho. Avec l'aide d'un sorcier ou d'un mage, il sera possible d'aller dans la forêt pour purifier la zone et chasser le monstre.
	La baronne a pris Niko au sérieux et le capitaine Ludomir demande aux PJ et aux Coureurs des bois de défendre le village.
	Mirko Lombek n'étant pas expert des monstres, il recrute les PJ en appui pour défendre le village
	Les appels de Niko sont restés sans réponse. Dans un geste désespéré, il se rend à la forêt chantante où il est capturé et amené à Odhran. Ce dernier accepte sa requête, mais pas gratuitement. Les PJ sont envoyés à Marni.
CONSÉQUENCES	La faction qui aura aidé Niko a sauvé le village aura les grâces de ce dernier. <ul style="list-style-type: none"> • Si ce sont les Écureuils, ils bénéficieront de chargements de vivres et de matériaux d'artisanat réguliers ; • Si les PJ travaillaient pour Mirko, ce dernier leur verse une forte prime ; • Si les PJ travaillaient pour la baronne, ils obtiennent une forte prime ou une faveur de sa part.
PROLONGEMENTS	Si les PJ sont avec les Écureuils, les habitants de Marni sont devenus des havekars. Cela ouvre des possibilités en termes d'achats d'équipement. En revanche, ils peuvent être découverts et la baronne peut ordonner une répression, des condamnations, etc.



TITRE	UNE VIE POUR UNE AUTRE
ACCROCHE	Ian le staroste de Grabo, en cultivant ses champs, a mortellement blessé la nymphe des prés qui y dansait paisiblement. Quelques heures plus tard, Odhran et ses <i>Scoia'tael</i> encerclent le village et demandent la vie du staroste pour venger la nymphe.
	Les PJ avaient été envoyés par Mirko ou la baronne en faction à Grabo, ou bien pour rencontrer Valériane. L'encerclement du village a lieu au moment où ils y passent. Ils doivent temporiser afin de faire évacuer les villageois par un souterrain caché dans une cave.
	Les PJ étaient en route pour voir la magicienne, ou bien peut-être avaient-ils entendu que le staroste de Grabo avait posé un contrat sur les noyeurs du lac Vidoko. Le staroste les supplie de les aider à évacuer discrètement le village.
	Cet incident intervient alors que les PJ sont loin de leur camp et de Grabo. Ils voient de grands mouvements de troupes des Coureurs des bois et de la milice de la baronne. L'incident avec la nymphe est une idée machiavélique de Mirko pour faire sortir les elfes du bois. Les souterrains sous Grabo sont pleins de soldats embusqués, et le reste des troupes arrive de plusieurs directions. Les PJ vont apprendre ce plan sur le tard et devoir filer pour avertir Odhran du piège.
CONSÉQUENCES	  Les PJ ont sauvé le village des <i>Scoia'tael</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Ils sont considérés comme des héros par les paysans de Dol Treva Les PJ n'ont pas pu empêcher la mort du staroste et de plusieurs de ses congénères : <ul style="list-style-type: none"> • La colère gronde chez les paysans qui sont furieux contre les <i>Écureuils</i> mais aussi contre la baronne qu'ils accusent d'être laxiste et insensible à leurs malheurs.  Les PJ ont prévenu les <i>Scoia'tael</i> à temps : <ul style="list-style-type: none"> • L'unité s'est repliée sans dommages. Mirko et la baronne fulminent. De plus, un célicole qui était ami avec la nymphe se venge en provoquant des cauchemars chez les paysans. Les PJ n'ont pas prévenu les <i>Scoia'tael</i> à temps : <ul style="list-style-type: none"> • L'unité d'Odhran a été piégée. Ce dernier a été blessé. Deirdre peut également avoir été blessée, voire pire.
PROLONGEMENTS	  <ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, les PJ peuvent être invités à un mariage qui a lieu au village quelques jours plus tard. • En cas d'échec, une révolte paysanne peut se produire.  <ul style="list-style-type: none"> • En cas de réussite, le célicole qui hante désormais Grabo peut être «recruté». • En cas d'échec, il faudra peut-être mener une mission pour capturer le staroste Dimitri Goran de Rudka pour qu'il soigne les blessés graves.

QUELQUES IDÉES D'INTRIGUES SUPPLÉMENTAIRES :

- Intrigue autour du marchand Karl Baresi et de son «retournement» par les *Scoia'tael* ;
- Les *Scoia'tael* tentent des assassinats contre le capitaine Ludomir, le sergent Szabo des Stries Bleues, ou bien d'autres notables (starostes ou soldats notamment) ;
- Un rituel à Morrigan à Donya tourne mal et libère une malédiction ou des monstres ;
- Aaron des Coureurs des bois est capturé par les *Écureuils* qui essaient de le corrompre en échange d'informations sur sa mère ;
- Chasses au monstre (trolls à Ostro, noyeurs à Grabo, guenaudes à Donya, spectre de midi à Zadek) ;
- Intrigue autour du repeuplement de Zori et d'Ostro ;
- Recherche d'artefacts dans les ruines de Nead Moirin.

DÉNOUEMENT

TITRE	LE SECRET DE SÉ
ACCROCHE	Après des mois de recherche, Sé a enfin localisé l'entrée des ruines cachées sous Veldar. Il va tenter de s'y rendre pour y retrouver le trésor de sa famille.
	Sé et ses alliés sont repérés à Veldar ! La baronne envoie les PJ et les Coureurs pour l'intercepter et l'appréhender.
	Les PJ peuvent avoir été recrutés par Sé pour l'aider à entrer dans Veldar et explorer les ruines. Dans les ruines, des spectres, des chasseurs de trésors et des pièges menacent le groupe.
	Sé emmène les PJ avec lui pour explorer les ruines et trouver le trésor de sa famille. Il leur révélera à l'occasion sa véritable identité. Dans les ruines, des spectres, des chasseurs de trésors et des pièges menacent le groupe.
CONSÉQUENCES	Si Sé retrouve la couronne de sa famille, il quittera l'unité pour se rendre à Dol Blathanna à la fin de la campagne. Si la couronne tombe entre les mains de la baronne, Sé fera tout pour la récupérer, ne supportant pas qu'un <i>dh'oine</i> la possède.
PROLONGEMENTS	Dans le deuxième cas de figure, une nouvelle incursion de Sé en ville est à prévoir. Il peut également tenter un échange (par exemple la couronne contre le jeune baron, voir page suivante «cauchemar et conte de fée»).

TITRE	LE BAL SANGLANT
ACCROCHE	Alors que ses ressources s'amenuisent, Odhran tente son va-tout. Une réception masquée est organisée au château de Veldar. Il va s'y inviter et tenter de mettre fin aux jours de ses cibles dans un dernier coup d'éclat.
	La baronne convie les PJ au bal en tant qu'invités, ou bien en charge de la sécurité.
	Selon leur rang social et leur proximité avec la famille de Veldar, les PJ peuvent être invités ou recrutés pour la soirée
	Odhran considère les PJ comme ses meilleurs éléments et il les choisit pour l'assister dans la mission
CONSÉQUENCES	Pas de demi-mesure ici, c'est le dénouement final : l'acte se termine par la mort d'Odhran ou bien de la baronne, voire des deux. Dans tous les cas, le capitaine Ludomir risque également de périr, tout comme Mirko. Si Odhran est tué, l'unité va se désagréger, à moins qu'un PJ ne reprenne le commandement. Si la baronne est tuée, Meve juge que la plaisanterie a assez duré. Les Écureuils qui ne fuient pas Dol Treva dans les cinq jours finiront traqués, enfumés, acculés, piégés, abattus... bref, c'en est terminé des Enfants du Hêtre Rouge.
PROLONGEMENTS	Une session finale peut déterminer le sort des PJ  Si Odhran est tué : <ul style="list-style-type: none"> • Continuent-ils le combat ? Si c'est le cas, quel rôle occupent-ils dans l'unité ? Quels sont leurs objectifs principaux ? Si la baronne est tuée : <ul style="list-style-type: none"> • Restent-ils sur place pour un dernier carré aux côtés d'Odhran, ou bien fuient-ils ? S'ils fuient, où vont-ils ?  Dans les deux cas, le contrat est terminé. Les PJ ont touché leur part et les Coureurs des bois sont prêts à lever le camp. Mais que font les PJ ? Restent-ils à Dol Treva ? Il est possible qu'ils s'y soient fait des amis, aient trouvé l'amour, ou qu'on leur ait proposé un emploi au cours de la campagne... Ou bien reprennent-ils la route avec les Coureurs des bois ?

TITRE	CAUCHEMAR ET CONTE DE FÉE
ACCROCHE	<p>Ceci est une deuxième façon d'obtenir un dénouement, différente de celle proposée dans «Le bal sanglant».</p> <p>Lirasiel, sous couvert d'anonymat, est allée à Ostro pour dérober du métal pour la forge de Deirdre. Ironie du sort : Plamen de Veldar s'y trouvait en inspection à la demande de sa soeur. Au cours d'une course poursuite rocambolesque qui ne fait aucune victime, Plamen aperçoit le visage de la jeune elfe et c'est le coup de foudre... Suite à cela, le petit baron n'est plus le même. Il s'aventure seul aux abords de la forêt chantante sous les regards médusés des sentinelles <i>Scoia'tael</i>. Odhran, qui n'en demandait pas tant, profite de l'occasion pour le capturer.</p> <p>Pendant son séjour au camp, Plamen a un fort effet sur les elfes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plus il reste, plus Lirasiel est troublée par lui ; • Sé (s'il est encore là. Sinon c'est plutôt Deirdre) l'interroge pour en savoir plus car il a des informations sur les ruines souterraines situées sous Veldar ; • Odhran tente d'en apprendre plus sur la baronne, ses forces militaires, etc mais le jeune baron se moque de lui et temporise. Odhran est furieux et refuse d'abandonner l'interrogatoire <p>Pendant ce temps, les assaillants se préparent en bordure de forêt...</p>
	La baronne entre dans une rage noire en apprenant la nouvelle de la capture de son fils. Elle lance tous ses éléments vers le nord et fait encercler la forêt chantante. Les PJ sont bien entendu réquisitionnés.
	Les PJ sont recrutés par le capitaine Ludomir pour partir en expédition à la forêt chantante. On s'attend à de lourds combats.
	La situation est tendue au camp. Odhran semble perdre patience mais il refuse de laisser partir le jeune homme. Des escarmouches se déclenchent dans le camp. Pendant ce temps, le jeune homme continue d'agacer Odhran, de faire la cour à Lirasiel et de satisfaire la curiosité de Sé (ou Deirdre)...
CONSÉQUENCES	<p>Cette situation est volontairement ouverte. Tout peut arriver ici. Le mieux est de la faire intervenir vers la fin de votre campagne. En effet, cette situation est l'une des seules façons de donner une fin heureuse à celle-ci. Si vous décidez que les sentiments de Lirasiel sont réciproques, elle pourra accepter l'union que lui propose Plamen. Certains des Écureuils n'accepteront jamais cette union et quitteront la région pour se battre sur un autre front. Mais, globalement, Dol Treva sera pacifiée et humains comme non-humains y vivront en paix.</p> <p>D'un autre côté, si Plamen est tué, une bataille finale s'engage pendant laquelle de nombreux protagonistes vont trouver la mort. Cette destruction mutuelle n'arrangera personne.</p>
PROLONGEMENTS	Si Plamen est éconduit par Lirasiel, il ne laissera pas tomber pour autant et s'obstinera à lui faire la cour. Cette situation peut avoir des conséquences sérieuses sur la baronne, son fils et leur crédibilité. Et puis, un <i>Scoia'tael</i> peut très bien finir par abattre le jeune baron et provoquer la bataille finale...





