

L'Appamée

Scénario pour The Witcher le Jeu de Role Par Fred LAB

Le scénario prend place à Wyzima en 1269, l'épisode de la Catriona, la déliquescence du pouvoir de Roi Foltest et la montée en puissance de l'Ordre de la Rose Ardente attisent les tensions raciales. Aux abords du Vieux Quartier, des elfes et des nains sont retrouvés morts, le ghetto est au bord de l'insurrection. Le Burgrave Veleard mande la Hanse des personnages joueurs pour trouver le responsable de ces crimes abjects. Il doit être arrêté, le burgrave offre 250 Orins pour sa capture et la résolution de l'affaire.

Le scénario est prévu pour quatre joueurs. Il est axé enquête et ambiance. Il peut se mener facilement en une session de jeu. Néanmoins, il demande au Meneur de Jeu une bonne dose d'improvisation. Seul le combat final est problématique pour une équipe peu combattive. Deux personnages de la saga apparaissent dans ce scénario, le Burgrave Veleard (roman et jeu vidéo) et l'amie ou l'amante de Geralt, soit Shani (jeu vidéo), la doctoresse de l'hôpital Lebioda à Wyzima.

Pour le temps de la mission, Messire Veleard leur donne un sceau de la Téméria leur permettant de mener des enquêtes et de perquisitionner au nom du Burgrave. C'est une exceptionnelle marque de confiance, Veleard espère que les personnages-joueurs n'en abuseront guère autrement ils devront en répondre. Il a un suspect, un certain Gerlach, un mercenaire réputé pour ses actes de violence envers les non humains et ses propos racistes. Il souhaite que Gerlach lui soit ramené plus vif que mort.

Le pitch en quelques lignes

Gerlach n'est pas l'assassin, il n'en demeure pas moins raciste et agressif. Le tueur est un monstre, un vestige des temps anciens, un énigmatique Cirrus (nouvelle créature). La créature agit par instinct de survie et ne se préoccupe aucunement de la race ou de l'origine de ses victimes. Il défend son antre tout proche du pont reliant le Vieux Quartier au Quartier du Temple, le pont de l'Homme Sage. Au crépuscule, les gardes de la cité ferment la porte menant au pont jusqu'à l'aube. Le Cirrus ne supporte pas la lumière du jour et ne sort que la nuit. De plus, très grégaire, il ne s'aventure guère au-delà du pont.

La rencontre avec Veleard

Le début de l'aventure commence dans le bureau du burgrave à l'hôtel de ville de Wyzima. Veleard donne quelques détails des meurtres mais la plupart des indices sont relatés par la talentueuse légiste Shani, médecin à l'hôpital de Lebioda. Veleard partage quelques éléments sur le profil du suspect qui demeure introuvable par la maréchaussée. Il indique deux témoins à charge, Dara la blanchisseuse et Michen le menuisier. Veleard veut rapidement un coupable pour calmer l'insurrection des non humains.

- Gerlach est un mercenaire sans foi ni loi.
- Il a déjà travaillé comme garde du corps et cocher.
- Il est connu pour être colérique, violent et raciste.
- Son apparence : grand échalas, couvert de cicatrices, chauve à la barbe épaisse et aux yeux proéminents, injectés de sang.
- Il se rend souvent à la taverne du Marcassin Rouge, un endroit fréquenté par la lie de Wyzima.

Les meurtres

Les détails suivants sont appris par Shani, à l'hôpital de Lebioda, autrefois un temple de Melitèle. Après expertise, l'ensemble des corps ont été incinérés sans cérémonie et consentement des familles sous l'ordre express du burgrave. Le cimetière de Wyzima est réputé dangereux et à l'abandon. Avec l'épidémie Catriona, le burgrave a ordonné que tout cadavre soit brûlé.

- 1^{er} meurtre (soit 25 jours avant l'enquête des PJ) – Un nain prénommé Garic Hodler est retrouvé mort à l'aube sous le porche menant au pont. Aucune cause apparente de la mort. Garic n'avait pas d'ennemi connu et travaillait assidument dans une teinturerie du Quartier des Marchands. Shani pense à une asphyxie sans strangulation visible ...
- 2^{ème} meurtre (soit 20 jours avant l'enquête des PJ) – Trois jours après le 1^{er} meurtre, un autre nain nommé Valdo Griff est découvert mort, au pied d'un des piliers du pont, sur un petit trottoir faisant le tour du dit pilier. Aucun lien de famille avec le premier meurtre. Shani constate les mêmes lésions pulmonaires mais le nain semble être décédé de sa chute du pont occasionnant nombreuses fractures et hémorragies.
- 3^{ème} meurtre (soit 7 jours avant l'enquête des PJ) – Treize jours après le 1^{er} meurtre, on retrouve le corps d'un elfe sur le rivage proche du pont. Le corps est très abîmé et inidentifiable, dévoré par les poissons et les crabes. Shani ne peut guère rapprocher ce meurtre des autres, le corps de la victime est trop détérioré pour émettre des certitudes. En fait ce meurtre n'a rien à voir avec le monstre. L'elfe était un Scoia'tel recherché, il a été abattu par un chevalier de l'Ordre de la Rose Ardente.
- 4^{ème} meurtre (soit 2 jours avant l'enquête des PJ) – On découvre sous le porche d'une des tours du pont, le cadavre d'un elfe répondant au nom de Yaren. Même profil médico-légal que la première victime, Shani a remarqué des lésions pulmonaires, très sûrement une asphyxie...

Il y aura un 5^{ème} meurtre, trois jours après le début de l'enquête – Un garde de la porte menant au Vieux Quartier est retrouvé mort sur l'escalier menant aux soubassements du pont. Comme à l'accoutumée, Shani constate les mêmes lésions pulmonaires mortelles, une asphyxie sans strangulation. La mort d'un humain laisse penser que le tueur ne s'attaque pas uniquement aux non humains.

Les indices

Trois preuves démontrent l'innocence de Gerlach. Elles seront trouvées par les PJ lors de leur enquête :

- Preuve ① - Elle établit que Gerlach n'était pas présent à Wyzima la nuit du 1^{er} meurtre.
- Preuve ② – Elle confirme que Gerlach n'était pas présent à Wyzima la nuit du 2^{ème} meurtre.
- Preuve ③ – Elle prouve l'existence de la monstruosité Cirrus.

❖ La mesure de Gerlach

Lieu : Quartier du Temple, venelle sordide et sombre. La porte d'entrée de cette vieille maison décrépite a été fracturée et le rare ameublement pillé et retourné. Parmi les divers déchets répandus sur le sol, un parchemin sale (la preuve ①) peut être découvert. Il s'agit d'un contrat manuscrit d'une compagnie de transport « Rospuy Père et Fils » qui embauche Gerlach pendant une semaine pour un voyage aller-retour de Wyzima à Gors Velen. La nuit du premier meurtre, Gerlach n'était pas à Wyzima. La compagnie dont le siège se trouve dans le quartier des marchands pourra entériner le fait que Gerlach a bien occupé le poste de cocher pendant toute la semaine.

❖ Judith, la mère de Gerlach

La pauvre mère de Gerlach passe de temps en temps à l'habitation de son fils. Les PJ devraient la croiser. Elle se fait beaucoup de soucis pour son fils qui a toujours été indiscipliné et violent. Par contre, elle a du mal à accepter qu'il soit tué quelqu'un même un elfe ou un nain. Elle parlera de la récente invalidité de son fils. Celui-ci a subi un mauvais coup au bras gauche suite à son dernier travail, il a le bras immobilisé. Il était à l'Hôpital de Lebioda pendant toute une semaine, Shani pourra le confirmer, elle note tous les blessés qu'elle reçoit (la preuve ②) au dispensaire. Judith connaît l'endroit où se terre son fils, elle révélera cet indice si elle est fortement intimidée ou manipulée verbalement. Après le passage des PJ, il y a de fortes chances que Sidoine l'elfe la brutalise pour obtenir cette information clé.

❖ Dara, la blanchisseuse

Velerad pourra l'indiquer aux PJ. Elle a témoigné d'avoir vu Gerlach le soir du premier meurtre. Selon ses dires, Gerlach rouge de colère courait une pelle à la main en direction du pont. C'est un mensonge (preuve ①), Dara exécra Gerlach qui a tenté de la violer. Elle veut le faire payer pour cela et à inventer ce faux témoignage à charge.

❖ Michen, le menuisier

Velerad indique l'adresse du menuisier aux PJ. C'est un témoin à charge pour le 2^{ème} meurtre. Au crépuscule, avant que les gardes ferment l'accès au pont, Michen a vu Gerlach descendre l'échelle menant au pied de celui-ci. Il a trouvé ce comportement assez louche. C'est un faux témoignage (Preuve ②). Michen avait réalisé des travaux de soutènement au toit de la vieille

bicoque de Gerlach, travail que le mercenaire n'a jamais voulu lui payer. Quand Michen a appris que Gerlach était recherché, il a sauté sur l'occasion pour se venger.

❖ **Gerlach, le violent**

Gerlach se terre dans un entrepôt abandonné dans le quartier des marchands. Il partage ce bouge immonde avec six tire-laines (profil de bandits) qui n'hésiteront pas à aider Gerlach. Il est agressif, raciste et antipathique mais il n'a rien à voir avec les quatre meurtres. Il fanfaronne qu'il aurait pu les commettre mais il n'a pas eu le cran de passer à l'action. Il détaille ses alibis qui sont vérifiables. Il travaillait lors de la nuit du premier meurtre (preuve ①). Il a passé une semaine à l'hôpital (preuve ②) lors du deuxième meurtre.

Gerlach : Initiative + 8, Epée +15, Arc +15, Esquive +12, Résistance à la magie +12, Armure 10, Points de vie 35, Endurance 35. Du fait de son bras en écharpe, son profil peut être minoré.

❖ **Sidoine, l'elfe vengeur**

Les PJ devraient remarquer tôt ou tard, une silhouette discrète qui les suit dans leur enquête. Cet elfe de la Scoia'tel est convaincu que son camarade mort (l'elfe inidentifiable) a été tué par Gerlach. Il veut se venger et profite de l'enquête des PJ. Une fois découvert, il se propose de les aider à démasquer Gerlach, il se présente comme un membre de la famille de Yaren, l'elfe mort sur le pont.

❖ **Les familles naines Holder et Griff**

Les familles de victimes enquêtent et cherchent des preuves. Les PJ devraient croiser la route d'Adrar, le frère cadet de Garic Holder et d'Isidor le neveu de Waldo Griff. Les deux nains sont à cran et bigrement énervés. Pour eux, l'enquête a été bâclée par la maréchaussée. De plus, les dépouilles ont été incinérées sans cérémonie et sans leur consentement.

❖ **La veuve de Yaren**

Elle compte quitter la ville et ne s'attend à rien du côté de l'enquête. Elle est intimement convaincue que Gerlach n'a pas tué son mari. Elle fait un étrange rêve depuis la mort de son époux. Elle voit son défunt époux dans un brouillard verdâtre épais, Yaren souffre de ne pas pouvoir respirer et appelle sa femme à l'aide. La brume semble être animée d'une vie propre (preuve ③). Par ailleurs, si les PJ lui parlent de Sidoine, elle pourra indiquer que celui-ci n'est pas de la famille.

❖ Le pont du l'Homme Sage

La cité de Wyzima est construite sur une île. Le Vieux Quartier ou Wyzima la Vieille est placée sur une autre île plus petite. Le pont de l'Homme Sage est le plus grand pont de la ville, c'est un pont fortifié similaire à ceux du XIVème siècle. Il est long de cent trente huit mètres, avec six grandes arches ogivales gothiques de seize mètres, ce pont est flanqué d'avant-becs crénelés et surmonté de trois tours carrées à créneaux et mâchicoulis dominant l'eau de 40 mètres. Deux barbicanes protègent son accès. Un châtelet verrouille l'accès entre le Quartier du Temple et le pont. Dans les murs de ce bâtiment défensif se trouve une petite chapelle dédiée à Melitèle. Autour de chaque arche du pont, il y a un trottoir en pierre au niveau de l'eau. La tour centrale dispose d'un escalier qui mène à la base d'une arche.

L'ancre du Cirrus se trouve dans la base rocheuse du pont côté vieille ville. Le monstre utilise des fissures dans la roche pour rejoindre son ancre. Pour atteindre physiquement l'ancre du monstre, il faut briser à coup pioche un endroit fragilisé de la maçonnerie centenaire. Une fois fait, on découvre un fin goulet rocheux, serpentant dans la roche. Cinq mètres plus loin, on débouche dans une petite caverne de 13 m² très humide et obscure. L'air est chargé d'une odeur rance. La roche semble recouverte d'un dépôt noir et gras de saleté. Le sol est tapissé d'ossements blanchis, principalement de petits animaux, des rats, chats et loups. Quelques crânes humains sont visibles dans les anfractuosités. Durant le jour, le Cirrus demeure dans la totale obscurité. Il apparaît comme un petit nuage de fumée verdâtre traversé par de petits éclairs mauves. Il se déploie (une nappe de brouillard de trois mètres de diamètre) et attaque immédiatement tout porteur de lumière.

Le Cirrus dispose d'une intelligence animale, il répond à des instincts simples : chasser, manger et dormir.

Le Cirrus

INT	3	REF	12	DEX	11	COR	8		
VIT	9	EMP	2	TECH	2	VOL	8		
CHANCE	0	STUN	8	COURSE	27	SAUT	5		
END	45	REC	8	HP	45	VIGOR	0		

- Vulnérabilités : Huile contre les vestiges, Sensible aux armes en argent, Sensible au Signe Aard, Vulnérabilité au Diméritium (dommages doublés),
- Pouvoirs : Corps de brume (ne peut être entravé, renversé, bloqué), Vision véritable (voit même l'invisible), Vol.
- Compétences : Etouffer +6, Esquive + 7, Vigilance +7, Discrétion +7, Survie +6, Résistance Magique +6, Résistance Coercition +7, Endurance +6.
- Armure : 0
- Etouffement : 5d6 dommages, ROF autant de personnes dans une zone 3 mètres de diamètre.